**Ночь Некроманта или Ночь по ту сторону Смерти**

**Как вам начать ваше приключение?**

Книга, которую вы держите в руках, является воротами в другой мир - мир темной магии, ужасающих монстров, мрачных замков, предательских подземелий и невыразимой опасности, где немногие благородные духом противостоят неисчислимым проискам сил зла. Добро пожаловать в мир Fighting Fantasy!

Вы собираетесь отправиться в захватывающее приключение в мире фэнтази, в котором ВЫ - герой! Вы решаете, каким маршрутом следовать, с какими опасностями повстречаться и с какими существами сразиться. Но будьте осторожны - это тоже будет зависеть от вас, кто будет жить или умрет от последствий ваших действий.

Будьте внимательны, так как успех ни в коем случае не предопределен, и вы можете потерпеть неудачу в первой попытке. Но не бойтесь, потому что с опытом, навыками и удачей каждая новая попытка будет приближать вас к вашей конечной цели.

Будьте готовы к тому, что когда вы перевернете страницу, вы войдете в захватывающее, опасное приключение Fighting Fantasy, в котором каждый ваш выбор - это ваше приключение, в котором ВЫ - ГЕРОЙ!

Как бы вы хотели начать свое приключение?

**Если вы новичок в Fighting Fantasyевой Фэнтази ...**

Вероятно, вы хотите начать играть сразу. Просто перейдите на следующую страницу и начните чтение. Возможно, в первый раз вы продвинетесь не очень далеко, но зато получите представление, как устроены книги-игры Fighting Fantasy.

**Если вы раньше играли в Fighting Fantasy ...**

Вы поймете, что чтобы иметь какие-то шансы на успех, вам нужно будет сначала определить характеристики вашего героя. Вы можете создать своего персонажа, следуя инструкциям на страницах ниже, или можете выбрать одного из существующих авантюристов из мира Fighting Fantasy, описанных ниже. Не забудьте внести данные своего героя на лист персонажа.

**Правила игры**

Это хорошая идея, сначала прочитать правила, прежде чем вы начнете играть. Но вы можете начать книго-игру, не читая правила, просто обращайтесь к ним, когда вам нужно.

**ПРАВИЛА И СНАРЯЖЕНИЕ**

**ГЕРОЙ ПРИХОДИТ В ДОМ**

Вы собираетесь отправиться в приключение, но сначала должны определить свои сильные и слабые стороны. Прежде всего, вы должны использовать кубики, чтобы определить начальные показатели Мастерства, Выносливости и Удачи. На следующих страницах есть лист персонажа, который вы можете использовать для записи сведений о приключении. На нем вы найдете ячейки для записи ваших характеристик. Запишите их на листе карандашом или сделайте ксерокопии листа для использования в будущих приключениях.

**Мастерство, Выносливость, Удача**

Бросьте кубик. Добавьте 6 к результату и запишите сумму – это ваш начальный показатель Мастерства.

Бросьте два кубика. Добавьте 12 к результату запишите эту сумму – это ваша начальная Выносливость.

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму – это ваш начальный показатель Удачи.

По причинам, которые будут объяснены ниже, показатели Мастерства, Выносливости и Удачи будут постоянно меняться во время приключений. Вы должны вести точный учет этих параметров, и по этой причине мы рекомендуем, держать под рукой ластик. Но никогда не стирайте ваши первоначальные показатели.

**Подробнее о ваших характеристиках**

**Мастерство**

Уровень вашего Мастерства может время от времени меняться во время вашего приключения, но оно не может превышать своего начального значения, если только вам не будет сказано об этом специально.

В разное время вам будет предложено проверить свое Мастерство. Процедура тестирования вашего Мастерства выглядит следующим образом: бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше вашего текущего Мастерства, вы успешно прошли тест, и результат будет в вашу пользу. Если число больше вашего текущего Мастерства, вы не прошли проверку, и вам придется пострадать от последствий. Однако, в отличие от «проверки Удачи», не отнимайте 1 от вашего Мастерства каждый раз, когда вы проверяете его.

**Выносливость**

Ваш уровень Выносливости будет сильно меняться в течение всего вашего приключения. Она будет снижаться, если вы ранены в бою, если попали в ловушку, и после выполнения какой-либо особо трудной задачи. В других играх Fighting Fantasy, если ваша оценка Выносливости падает до нуля, вы потерпели неудачу и должны немедленно прекратить читать книгу. Однако, как вы скоро обнаружите, смерть не обязательно является концом в мире, в котором существует некромантия. Вместо того, чтобы начинать все заново с новым персонажем, в этой книге вы должны следовать инструкциям, приведенным в тексте. Но если ваша удача исчерпает себя полностью, и ваше приключение действительно подойдет к концу, и вы снова захотите попробовать свои силы, вам придется выбрать нового персонажа и начать все заново.

Во время вашего приключения вы обнаружите, что можете восстановить утраченную Выносливость, но не обычным путем, например, принимая пищу. Но чтобы узнать больше, вам просто нужно начать приключение.

**Бытие**

Как скоро вы обнаружите, что ваше Бытие будет очень важно в ожидающем вас приключении. Вы начинаете игру с 6 баллами Бытия. Значение этой характеристики будет раскрыто во время вашего приключения: вы будете проинструктированы об этом в соответствующих параграфах. Тем не менее, вы должны помнить, что ваш счет Бытия никогда не может опуститься ниже 1.

**Снаряжение**

Вы начинаете свое путешествие с минимумом снаряжения. Вы одеты в кожаные доспехи и несете с собой рюкзак. Вы также являетесь владельцем Ночного убийцы, благословенного клинка, достойного того, чтобы им владел такой воин и истребитель зла, как вы. Мощные заклинания, наложенные на это оружие, позволяют ему наносить урон нежити, демонам, элементалям и другим магическим существам.

**Битвы**

Во время приключения вы будете часто сталкиваться с враждебными существами, которые будут атаковать вас, в большинстве случаев вам придется сражаться, как описано ниже.

Во-первых, запишите Мастерство и Выносливость существа. Показатели для каждого существа приведены в книге каждый раз, когда вы вступаете в бой. Вы должны также отметить любые специальные способности или инструкции, которые являются уникальными для данного противника. Затем необходимо выполнить следующие действия:

1. Бросьте два кубика за существо. Добавьте его Мастерство. Получившийся результат будет его силой атаки.

2. Бросьте два кубика за себя. Добавьте свое Мастерство на текущий момент. Это – ваша сила атаки.

3. Если ваша сила атаки выше, чем у противника, вы его ранили. Переходите к шагу 4. Если у противника сила атаки больше вашей, то ранили вас. Переходите к шагу 5. Если обе силы атаки одинаковы, вы парировали удары друг друга – начинайте следующий раунд с шага 1.

4. Вы ранили противника, поэтому вычтите 2 из его Выносливости. Можете призвать на помощь свою Удачу, чтобы нанести дополнительные повреждение (см. ниже).

5. Вас ранили, поэтому вычтите 2 из своей Выносливости. Опять же, можете призвать свою Удачу (см. ниже).

6. Внесите соответствующие поправки в значения своей Выносливости (и Удачи, если вы ею воспользовались – см. ниже) либо Выносливости противника.

7. Продолжайте в подобной последовательности, пока Выносливость одного из вас не упадет до нуля (смерть).

**Бой с несколькими противниками**

В некоторых ситуациях вы можете столкнуться с несколькими противниками. Иногда вы будете драться с ними как .с одним существом Иногда вы будете бороться с каждым из них по очереди; а иногда вам придется бороться с ними со всеми одновременно! Если они рассматриваются в качестве одного противника, бой идет как обычно.

Когда вы будете бороться с вашими противниками по одному, бой тоже будет идти как обычно - за исключением того, что сразу после того, как вы победили существо, следующий враг атакует вас! Когда же вы окажетесь под атакой нескольких противников, в этом случае, силу атаки врагов определяйте как обычно, но перед своим броском, решите, против кого вы направите удар. Если ваша сила атаки окажется больше – вы раните этого, но только этого, врага как обычно. Если ваша сила атаки окажется больше, чем у других врагов, вы их не раните – считайте, что просто парировали их удары. Если же ваша сила атаки окажется меньше, значит, враги ранят вас как обычно.

**Удача**

В разное время, во время вашего приключения, или в сражениях или когда вы столкнетесь с ситуациями, в которых вам может повезти или не повезти, вы можете положиться на свою удачу, чтобы получить благоприятный результат. Но будьте осторожны! Использование удачи является рискованным делом, и если вам не повезет, то результаты могут быть катастрофическими.

Процедура использования Удачи заключается в следующем: бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше, чем ваш текущий счет Удачи, вам повезло, и результат будет в вашу пользу. Если число выше, чем ваш текущий счет Удачи, вам не повезло, и вы будете наказаны.

Эта процедура известна, как проверка Удачи. Каждый раз, когда вы испытываете свою Удачу, вы должны вычитать единицу из вашего текущего счета. Таким образом, вы скоро поймете, что чем больше вы будете полагаться на свою Удачу, тем более рискованно это будет.

**Применение Удачи в сражениях**

На определенных страницах книги вам будет говориться проверить Удачу, и будут указаны последствия вашего везения или невезения. Однако в сражениях у вас всегда есть вариант прибегнуть к своему везению, либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить урон от полученной раны.

Если вы только что ранили противника, то можете проверить Удачу, как описано выше. Если вам повезло, вы нанесли сильную рану, и можешь вычесть дополнительно 2 очка из Выносливости противника. Однако, если вам не повезло, вы его просто оцарапали, и противник теряет только 1 Выносливость вместо 2.

Если вас только что ранили, вы можете проверить Удачу, чтобы попытаться свести ранение к минимуму. Если вам повезло, вы ухитрились избежать полного ущерба от удара и теряете только 1 очко Выносливости вместо 2. Если вам не повезло, вы получаете более серьезное ранение. Вычтите 1 дополнительное очко Выносливости.

Помните, каждый раз, когда вы проверяете Удачу, вы должен вычитать 1 из вашего показателя Удачи.

**ВЫБЕРИТЕ СВОЕГО ГЕРОЯ**

Здесь перед вами на выбор три искателя приключений. На странице выше представлены правила, с помощью которых вы можете создать своего персонажа. Однако, если вы хотите начать свое приключение немедленно, внимательно изучите героев, запишите характеристики выбранного вами на листе персонажа и можете начинать!

**Анвус Равалат**

Известный одним как Губитель Ночи, другим как Безжалостный Охотник, Анвус заработал себе ужасную репутацию во время Баторийского крестового похода как воин, который был неумолим в преследовании сил тьмы. Первый в битве, всегда последним покидавший поле битвы, он упокоил множество мерзких порождений темных сил своим мечом и возглавил последнее сражение в битве при скале Клык.

Удача сыграла большую роль в успехах Анвуса, хотя он и силен. Серьезный и угрюмый он свиреп и склонен к жестокости, некоторые даже говорят, что он по своей природе не сильно отличается от своих врагов, - но никогда не скажут этого в лицо мрачному воину! Но это может быть правдой, поскольку Анвус изучал агентов зла всю свою жизнь, чтобы лучше понять своих врагов, узнать их слабости и положить им конец самым безжалостным образом.

Мастерство 8

Выносливость 21

Удача 9

Бытие 6

Снаряжение Ночной убийца

Эвраит Передур

Пройдя обучение у Рыцарей Телака, Эвраие несколько лет служил на аванпосте Цитадель Демонов на границе Раддлстоуна с Брисом, прежде чем надеть мантию лорда Вальсинора, после смерти при подозрительных обстоятельствах своего отца. В начале своей карьеры он отличился, когда в одиночку сорвал планы колдуна Бельгарота, который стремился завоевать королевство Раддлстоун с помощью армии зверолюдей и рыцарей Хаоса, которую он создавал на юге в Холмах Банараска.

Во время Баторийского крестового похода он заработал себе титул «Убийца зомби». Опытный фехтовальщик и наездник, кажется, что Эвраит благословлен самими богами, такова его способность постоянно в самую последнюю минуту избегать всевозможных затруднений.

Мастерство 10

Выносливость 17

Удача 11

Бытие 6

Снаряжение Ночной убийца

**Изольда Лаодеган**

Изольда Лаодеган Дева Щит Либры, богини правосудия, Изольда Лаодеган поклялась жизнью служить Добру после смерти своей матери. Она обучалась в аббатствах, монастырях и храмах по всему Старому Миру, став одинаково опытной в обращении с мечом, луком, копьем и булавой. Благодаря физическим упражнениям и духовной медитации она стала великолепным атлетом и смертельно опасным фехтовальщиком.

Однако, кажется, что проклятие поразило ее семью, оба ее родители умерли до своего срока, и в последние годы Изольда начала чувствовать, что и ее ждет жестокая судьба, преследующая ее на каждом шагу, чтобы одолеть и ее и отпраздновать заключительную злодейскую победу.

Мастерство 12

Выносливость 19

Удача 7

Бытие 6

Снаряжение Ночной убийца

**Точка отсчета: Смерть это начало, а не конец.**

Солнце садится, подобно шару расплавленного железа оно погружается в холодные воды Алмазного моря, а вы, наконец, видите Вальсинор. С радостным криком вы пришпориваете коня и направляете его к далекому замку. К вечеру вы будете дома.

Вы уже давно там не были, три года, если быть точным. Три года крестового похода под стягом рыцарей Телака. Три года в проклятых землях Батории, области демонов и Владык Ночи. Три года сражений с силами тьмы.

За это время вы повстречались со всеми видами зла, и попали во всевозможные опасные для жизни ситуации. Вы столько раз были на волосок от смерти, что уже сбились со счета. Но вы преодолели все, что силы тьмы смогли противопоставить вам - от засады своры оборотней до соблазнительных чар Могильных Сестер - отчасти благодаря вашему рыцарскому мастерству и доблести в битве, но и благодаря вашему освященному зачарованному мечу Ночному Убийце.

И теперь, наконец, вы снова видите ваш дом. Три года назад вы покинули замок Вальсинор на северном побережье Раддлстоуна, чтобы присоединиться к крестовому походу, дабы очистить Баторию от злобного влияния Культа Смерти. Теперь после поражения Магов Смерти Танатоса, исполнив клятву, вы можете вернуться домой. Когда вы оправились от ран, полученных в последней битве, в приюте Белой Дамы, то отправили с посыльным письма, в которых рассказывали о своем скором возвращении домой. Одно вы написали вашей сестре Ориане, которая с тревогой ждала новостей о вашем безопасном возвращении, другое вашему кастеляну Унтханку, которого оставили заботиться о ваших поместьях и охранять людей полуострова Сурстоун, пока вы были в отъезде. И еще одно существо с нетерпением ждет вашего возвращения - ваша верная гончая, которую вы оставили присматривать за замком, но в особенности за Орианой.

Небо багровеет и становится похожим на кровоподтек, сгущаются сумерки, пока вы направляете своего коня вниз по унылой дороге через вересковую пустошь к замку Вальсинор, ни разу не отведя взгляда от дома ваших предков. Он теперь ясно виден, внушительный силуэт - высокие зубчатые стены и нависающие над ними башни. Вы также уже можете разглядеть деревню Слейт, которая находится недалеко от замка, прячась в тени крепости. На западе нависает громада Призрачного леса. На востоке мрачные открытые всем ветрам пустоши тянутся вплоть до скал восточного берега мыса Сурстоун.

Но прежде чем вы приедете домой, Дорога Споров приводит вас в безлюдную пустошь, которую племена древних людей населявших эти земли когда-то называли свои домом. Северный Раддлстоун все еще несет много следов этих древних воинских кланов, курганы и каменные круги друидов усеивают пейзаж. Вы скачете мимо одного такого круга стоячих камней, известного среди местных жителей как Девять Дев, сумерки сгущаются вокруг вас, а вы отчаянно спешите вернуться домой после длительного отсутствия. Но именно в этих предательских сумерках вас подстерегает ловушка.

Трое мужчин в темных капюшонах, надвинутых на головы, чтобы скрыть лица, выскакивают из своих укрытий среди стоящих камней и бросаются к вам, размахивая мечами и топорами. Ваш конь испугано ржет и встает на дыбы. Изнуренный долгой ездой, вы теряете равновесие и вылетаете из седла, тяжело приземлившись на холодную землю. Ваша лошадь скачет прочь, а атакующие окружают вас, подняв над головой оружие.

Вы вскакиваете на ноги с Ночным Убийцей в руках. Даже уставший вы должны легко разделаться с этими бандитами. Но когда эти люди приближаются к вам, вы впервые замечаете четвертого члена группы, до этого он, кажется, сливался с наступающей тьмой сумерек.

Он одет с ног до головы в длинные черные одежды, его лицо скрыто за гротескной маской в виде черепа. Человек, кажется, не вооружен, но в одной руке он держит светящийся шар аметистового цвета, в котором, кажется, клубится туман. Вы уже встречались с такими как он раньше, во время вашего похода в Баторию. Он Прислужник Священства Смерти. Вы следите за ним краем глаза, пока сражаетесь с его помощниками. Они вам не ровня, и вы скоро наносите им тяжелые раны. Через несколько мгновений битва будет окончена. Но прежде чем вы успеваете закончить бой, культист в маске смерти произносит заклинание.

Шар черного света с треском вырывается из кристалла прислужника, превращается в энергетическое копье, которое пролетает мимо убийц и поражает вас в грудь. Вы на секунду испытываете такую сильную боль, какой никогда раньше не знали, а потом заклинание снова швыряет вас на дорогу. И тогда боль уходит, и вы чувствуете онемение и холод. Кто сделал это с вами и почему, и это тогда когда вы, наконец, были так близко от дома?

Не теряя времени, вы встаете на ноги и снова поднимаете меч. Ваши противники внезапно отшатываются назад, ужас искажает их лица. Невозмутимым остается только Прислужник Смерти. Вы привыкли пугать врагов, но раньше никогда не наблюдали такой реакции.

Один из мужчин продолжает смотреть на землю, а затем снова на вас, с выражением крайнего недоверия и ужаса на лице. Он выглядит так, как будто увидел призрак. Вы хотите понять, что так потрясло этих головорезов, и тоже смотрите вниз.

Плавая в жутком люминесцентном свете, на земле лежит тело. Судя по обугленной рваной дыре в середине груди, человек мертв, потому что выжить после такой тяжелой раны невозможно. Только теперь вы осознаете, что тело, на которое вы с ужасом уставились - ваше собственное!

Над мертвым телом стоите вы - светящаяся эфирная копия самого себя. Ваша призрачная фигура одета в ту же одежду, что и труп, и вы даже владеете призрачным дубликатом Ночного Убийцы, хотя настоящий меч все еще лежит на земле рядом с вашим бездыханным телом.

Шок, который вы чувствуете, осознав, что вы мертвы, ничто по сравнению с яростью и жаждой мести, которая охватывает вас сейчас. Этой ночью вы предъявите счет всем виновникам вашей безвременной кончины, они заплатят за зло причиненное вам. Вопя как банши, вы двигаетесь вперед, чтобы сразиться с вашими убийцами.

**1**

Когда вы направляетесь к головорезам, один из мужчин издает ужасающий вопль, его лицо бледнеет, он поворачивается и убегает, поджав хвост. Другой в шоке роняет свое оружие, а третий падает на колени, всхлипывая, как ребенок. Похоже, что только Прислужник Смерти сохранил присутствие духа, его рука двигается по хрустальному шару, его губы шевелятся, несомненно, он произносит какое-то заклинание.

Эти люди ответственны за вашу смерть, и вы будете мстить им. Но с кого вы начнете: с трех испуганных убийц (25) или с Прислужника Смерти (45)?

**2**

«Это правильный ответ», - восклицает призрак Паладина. Затем он начинает демонстрировать вам, как можно максимально эффективно использовать ваши новые паранормальные способности. (Добавьте 1 к вашему счету Бытия и 1 к вашей Удаче.) Запишите число 2 на листе персонажа, а затем бросьте кубик. Если выпало 1-2 (120), 3-4 (230), 5-6 (293).

Затем Паладин прощается с вами и снова превращается в лунный свет. Чувствуя, что теперь сможете выиграть свою битву против сил тьмы, вы покидаете часовню - 259.

**3**

Скоро вы оказываетесь в пределах Призрачного леса. Деревья растут густо и вокруг темно, хотя вы все еще можете разглядеть светящийся шар луны среди голых ветвей, которые нависают над вами, подобно когтистые лапам скелетов. На горизонте начинают расти черные грозовые тучи, и ветер начинает дуть сильнее. Вы верите, что хижина мудрой женщины стоит где-то в глубине леса, хотя некоторые говорят, что она на самом деле ведьма. Но вы готовы принять помощь от любого, кто может помочь, возможно, даже от практикующего темные искусства.

Рев охотничьего рога внезапно нарушает противоестественную тишину леса, и вы слышите стук копыт на ветру. Следуя за звуком к его источнику, вы смотрите вверх и видите призрачных всадников, скачущих к вам из собирающихся грозовых облаков, их фантомные кони стучат копытами в воздухе, а мерцающие призрачные гончие бегут перед ними. Кажется, что эта Дикая Охота скачет прямо к вам. Вы:

Останетесь на месте и обнажите свой призрачный клинок - 49

Попытаетесь спрятаться от охоты в подлеске - 169

Броситесь бежать от призрачных охотников – 190

**4**

«Проклятая ведьма! – кричите вы в холодный ночной воздух. - Ты не получишь свою жертву!» Вас внезапно охватывает мучительная боль. Кажется, ваша собственная душа сжата когтистой рукой самой Смерти, которая выжимает из вас жизненную силу. Бросьте один кубик и добавьте к результату 2, это количество очков Выносливости которые вы теряете, кроме того лишаетесь 2 очков Мастерства, 1 очка Удачи и 2 очков Бытия. Если вы все еще живы, если, конечно, можно считать вас живым - 43. Если вы не переживете последствия проклятия ведьмы, запишите число 43 на листе персонажа и перейдите на 100.

**5**

Вы проникли во внутренний двор замка Вальсинор. Слева от вас у западной стены замковая кухня, которая упирается в грандиозное сооружение - Великий Зал Лордов, где во времена вашего отца проводились торжества и грандиозные пиры.

В дальнем конце широкого внутреннего двора вы видите сторожевую башню, которая стоит на краю утеса, за ней над морем перекинут мост, ведущий к черной каменной громаде цитадели. Вам кажется, что в темноте есть какое-то огненное мерцание, вроде искр вылетающих из печи, но прежде, чем доберетесь до ворот, вы видите, что в центре двора был построен деревянный эшафот.

Северо-восточная часть внутреннего двора занята замковой часовней и участком, отведенным под семейное кладбище. Под часовней лежат обширные туннели, которые были построены одновременно с замком несколько веков назад вашими далекими предками. Вы сами не бывали в этом лабиринте. Рассказы нянек о гигантских крысах и еще худших тварях, скрывающихся в темноте, помешали вам спуститься туда в детстве. В замковой легенде говорится, что есть другой путь в обширные гробницы-туннели через проход у основания каменного колодца, который находится справа от вас в юго-восточном углу двора.

Последняя достопримечательность - разрушенная башня у восточной стены. Она известна под названием «Взорванная башня», ее верхние уровни давным-давно были уничтожены молнией, которая обрушила два верхних этажа в Алмазное море. Вам нужно решить, что вы хотите изучить в первую очередь.

Замковые кухни - 335

Зал для пиршеств - 95

Часовню - 260

Взорванную башню - 34

Колодец - 232

Если вы не хотите вообще здесь задерживаться, можете подойти к сторожевой башне, которая охраняет вход на мост над морем (134) или, если у вас есть специальная способность *Дух*, выйти в эфир и попробовать приблизиться к цитадели напрямую (191).

**6**

Вы подходите к главным воротам замка Вальсинор. Здесь вы и ваша сестра играли детьми, пока был жив ваш отец, овдовевший много зим назад, затем после его смерти в возрасте семидесяти лет, это стало вашей обязанностью владеть и распоряжаться этим местом. Но, кажется, дом ваших предков теперь не очень рад вас видеть. Его высокие зубчатые стены нависают над вами, а освещенные факелами окна, кажется, смотрят вниз со злыми намерениями. В этом месте теперь царит гнетущая атмосфера.

Вы не видели следов или признаков Прислужника Смерти с момента вашей встречи с ним и его подручными на дороге в пустошах, но у вас твердое ощущение, что истина, которую ищете, будет найдена в вашем замке. Но как вы планируете проникнуть туда?

Два стражника, вооруженные алебардами, стоят в карауле перед главными воротами. Но вы знаете и другой способ войти. В восточной стене внешнего двора замка есть труба, через которую сливают грязь и сточные воды до края обрыва в море. Перспектива ползти вверх по канализации - даже если вы призрак - не наполняет вашу душу ликованием, и, уставившись на высокие стены, вы задаетесь вопросом, а каково было бы воспарить над ними в вашей призрачной форме.

Если вы хотите попытаться пролететь над стенами - 75. Если предпочли бы попытаться проникнуть через трубу для стоков - 36. С другой стороны, если вы просто хотите подойти к главным воротам и часовым - 242.

**7**

Идете обратно через замок и возвращаетесь к населенным привидениями конюшням, призрачный конь ожидает вас там. Выводите его из конюшен и забираетесь в седло, все как обычно, как будто вы оба еще живы и дышите. Как только оказываетесь под открытым небом, пришпориваете призрачные бока животного и отправляете лошадь в галоп. Она мчится к внешней стене замка и одним большим прыжком пролетает над ней! Но вместо того чтобы приземлиться по другую сторону, конь, стуча по воздуху призрачными копытами, скачет прочь в ночное небо. (Если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не сможете воспользоваться преимуществами, которые она дает, пока не вернетесь в замок Вальсинор.)

Реки и леса, города и деревни, холмы и пустоши внизу все пролетает мимо размытым пятном. Кажется, не прошло и минуты, как вы достигли своей цели. Призрачный конь снова ступает на твердую землю, и вы спешиваетесь. Ваш конь дальше не пойдет. Но куда вы ехали?

В Фэчфен, Деревню Проклятых - 441

В Ледяной Палец, башню Зимнего Короля - 168

**8**

«Унтханк? Ему нельзя доверять, - признается Ориана. - Именно он пригласил сюда Рыцарей Черной Плащаницы. В течение дня их не видно, но ночью они вылезают из своего укрытия, как червяки из гнилого яблока. И никто, кроме него и рыцарей, не был допущен в донжон уже несколько месяцев».

Если вы хотите спросить свою сестру о чем-то еще - 48. Если предпочитаете попрощаться с ней и спуститься в катакомбы (88) или покинуть часовню и выйти во двор (445)?

**9**

Вы уходите из дома Матушки Жабоножки так быстро, как только можете, ни разу не оглянувшись назад. Вскоре вы снова шагаете через ночной лес. Эхо жутких ночных звуков отражаются от черных деревьев. Ухают совы, доносится кваканье жаб, вылезающих из какого-то заросшего пруда.

Наконец, деревья начинает редеть, вы пересекли Призрачный лес. Деревья уступают место упавшим надгробьям, и вы оказываетесь между заросшими травой могилами кладбища. Перед вами лежит деревня Слейт, но прежде чем сможете добраться до нее или до замка, вы должны пересечь заброшенное кладбище - 9.

**10**

Дверь сделана из черного дерева и украшена пугающими вас серебряными знаками и символами. Приблизившись к ней, вы натыкаетесь на потрескивающий магический щит. Энергетическое поле искрится, а потом вы внезапно отброшены назад мощным разрядом магической энергии. (Потеряйте 2 пункта Выносливости, если это снизило ваш показатель Выносливости до нуля или ниже, запишите число 445 на лист персонажа и перейдите на 100.) Дверь каким-то образом сопротивляется вашей эфирной сущности и не пропускает вашу призрачную форму дальше. Вы даже не можете подобраться достаточно близко, чтобы коснуться ее.

Дверь перед вами - это Дверь Духов, портал, предназначенный для того, чтобы препятствовать тому, чтобы подобная вам нежить прошла через него. Вы ничего не можете противопоставить заклинанию, наложенного на нее - по крайней мере, пока не можете - так что у вас нет выбора, кроме как идти в другое место. Добавьте кодовое слово *Catacombs* на свой лист персонажа - 264.

**11**

Теперь, когда у вас снова есть физическое тело, вы можете открыть Дверь Духов и пройти в туннели за ней. Эти катакомбы настоящий лабиринт из наполовину обрушенных проходов, забытых погребальных камер и мрачных мавзолеев, но вы безошибочно ощущаете еще одну силу - ауру Добра - ведущую вас вперед по проходам лабиринта.

Наконец вы попадаете в обширный зал, его потолок опирается на столбы из черного мрамора. Когда вы входите, железные жаровни вдоль стен вспыхивают, освещая гробницу во всем ее жутком великолепии. Фактически она больше похоже на тронный зал, чем на погребальную камеру. В дальнем конце вы можете разглядеть гробницы и каменные саркофаги, но посредине комнаты, перед вами стоит черный мраморный трон. Сидящая на троне красивая женщина одета в роскошные одежды, как и подобает монарху, и носит золотую корону на голове. За ее троном вы можете увидеть множество наполовину скрытых в тени разлагающихся фигур, наблюдающих за вами из тьмы мрачными желтушно-желтыми глазами. Женщина играет каким-то предметом в руках. Это ваш благословенный клинок Ночной убийца! Вы собираетесь сделать шаг вперед и выхватить его у женщины, но осторожность и здравый смысл останавливают вас.

«Ах, так вы нас нашли», говорит женщина, рассматривая меч у себя в руках. Руны, которыми написано имя «Ночной Убийца», вспыхивают красным, когда они отражают свет горящих жаровен. Она вдруг поднимает голову, и вы удивляетесь тому, насколько она прекрасна. Ее черные глаза мерцают, когда она смотрит на вас немигающим взором. «Добро пожаловать, в конце концов, вы все же пришли, - змеиная улыбка искажает ее черты, придавая им что-то не совсем человеческое, - к вашей королеве. А теперь иди, преклони предо мною колени».

У вас такое чувство, что кланяться ей - это последнее, что вам следует делать, но, судя по толпе зомби за ней, готовых выполнить любой ее приказ, это может быть вашим лучшим шансом выхватить Ночного Убийцу у не из рук и выйти отсюда, сохранив свою душу. Преклоните колени перед Королевой Проклятых (112), или вы откажете ей в праве властвовать над вами (246)?

**12**

Жуткий вой внезапно прерывает рассказ старика. «Лунные Псы!» задыхается Йоррик, а его глаза с испугом смотрят на молочный шар луны высоко в небе. Судя по ее положению, время близится к полуночи. «Быстрее! Нам обоим будем лучше уйти до того, как они нас найдут». (Добавьте кодовое слово *Baying* на лист персонажа). Решив, что, возможно, Йоррик прав, благодарите его за помощь и расстаетесь со старым могильщиком и торопитесь уйти от предназначенной для вас могилы. Вы войдете в часовню, если еще не были там (274), или пойдете в другое место (445)?

**13**

У вас есть возможность захватить контроль над телом другого человека, чтобы использовать его как свое, но сама идея попытаться завладеть живым человеком для того, чтобы носить его тело, как доспехи, вам категорически не нравится. Если вы хотите все-таки использовать эту способность, чтобы снова обрести физическое тело, вам нужно знать, где найти подходящего человека, он должен быть где-то в замке. Если знаете такого человека и он жив, тогда вы также знаете и его имя. Преобразуйте буквы имени человека, телом которого вы хотите обладать, в числа, используя код A = 1, Б = 2, В = 3 ... Я = 33. Сложите числа вместе, умножьте сумму на 3 и перейдите к параграфу с тем же номером.

Если вы не знаете подходящих кандидатов или просто хотите попробовать завладеть телом одного из стражников замка - 301. Однако если вы не хотите использовать эту способность, вам придется попробовать что-то еще. Если у вас на листе персонажа записана фраза *Rest in Peace*, - 369. Если у вас записано кодовое слово *Automaton* - 427. Если у вас ничего этого нет - 152

**14**

Бертильда Кузнец поворачивается и замирает. «Значит то, что они говорили, правда», выдыхает она, и слеза стекает по ее покрытой сажей щеке. «Вот, заходите, заходите», говорит она, спеша к двери и расчищая проход в соляном барьере, позволяя вам войти, после чего закрывает за вами дверь. «Скажите мне, что произошло?» - бормочет расстроенная женщина.

Вы садитесь в уютном тепле кузницы, в компании одного из ваших самых старых и самых надежных друзей, и рассказываете Бертильде о том, как были убиты в виду своего дома, после трех лет отсутствия, и о том, что произошло с тех пор.

«Клянусь Верленгом и духами кузницы, - говорит она с мрачным выражением на лице, - ваша смерть не останется без отмщения».

Эти наполняют вас надеждой, и вы начинаете верить, что это действительно возможно. (Восстановите 1 очко Удачи и добавьте 1 к вашему счету Бытия.)

«На замок Вальсинор наложено проклятие, - говорит кузнец. - Настали действительно темные времена. Но послушайте меня. Скажите, что вам нужно знать, чтобы отомстить?»

Вспомнив времена, когда наблюдали за Бертильдой в ее кузнице, вы решаете, что она может обладать ценной информацией, которые может помочь в ваших поисках. Спросите у нее, знает ли она о существовании оружия или доспехов, которые могут помочь вам (51), спросите, догадывается ли она о том, кто приказал вас убить (21), или спросите, знает ли она кого-нибудь из проживающих в замке, кто мог бы помочь вам (161)?

**15**

Более ста лет назад человек, который теперь называет себя Унтханком, зарезал все население Фэчфена, чтобы темные боги предоставили ему власть над смертью, которую он так жаждал. И теперь вы посетили эту деревню проклятых и смогли покинуть ее, сохранив свою душу. Но вы пробыли здесь достаточно долго, настало время вернуться в замок Вальсинор, чтобы положить конец террору Унтханка. Восстановите 1 очко Удачи. (29).

**16**

Когда вы приближаетесь к кастеляну, он щелкает пальцами и подзывает мальчика слугу, чтобы тот налил ему еще вина. Он выглядит рассеянным, наблюдая за артистами, выступающими перед ним, Унтханк время от времени бросает взгляд в сторону прохода, наполовину скрытого величественным гобеленом, на котором изображено поражение Червя Сурстоуна от руки вашего предка Агравейна Убийцы Червя. (227).

**17**

Завитки тумана тянутся к вам, пытаясь заставить вас присоединиться к жуткой пляске кошмаров и снов. Вы рубите их своим мерцающим клинком и начинаете сражаться с монстром, состоящим из сновидений, галлюцинаций и кошмаров.

Кошмарный Туман: Мастерство 8, Выносливость 10

Если кошмарная субстанция уничтожит вас, уменьшив ваш показатель Выносливости до нуля, запишите 99 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы снижаете ее счет Выносливости до нуля - 142.

**18**

Возможно, это всего лишь какая-то дьявольская иллюзия, но вам кажется, что вы уже часами поднимаетесь по этой лестнице и уже думаете, не попали ли в какую-то адскую ловушку, из которой нет выхода. А затем, после еще получаса восхождения, вы входите в круглую ледяную комнату. Она пуста за исключением пьедестала из черного гранита и голубого льда в центре, на котором лежит драгоценный камень с множеством граней, примерно такой же размера и формы как человеческий череп. Когда вглядываетесь в мерцающий драгоценный камень, вам кажется, что вы можете различить призрачные лица, глядящие на вас. Но это не ваше воображение, они на самом деле там внутри, и вы можете услышать их голоса в вашей голове - настойчивые голоса, требующие их освобождения из этой вечной тюрьмы. Что-то подсказывает вам, что сила Камня Духов связана с этими душами, плененными в нем, и что, если вы хотите использовать его, то не должны выполнять их просьбу - по крайней мере, пока. Но что более удивительно, так это то, что вы можете прикоснуться к этому артефакту и даже взять его в свои призрачные руки. Алчно хватаете драгоценный камень. (Добавьте Камень Духов на лист персонажа и запишите, что у него 333 грани.) Из этой комнаты есть только один выход, через который вы вошли, так что, повернувшись кругом, держа в руках Камень Духов, вы с осторожностью отправляетесь обратно по бесконечной лестнице - 304.

**19**

На перекрестке вы вглядываетесь в темноту и решаете, что делать дальше. Дорога, по которой вы шли, продолжает идти прямо в деревню Слейт. Более узкий, но тоже проторенный путь ведет на запад к кладбищу, которое лежит за деревней, а гравийная дорога ведет на северо-восток, прежде чем снова повернуть на север к каменному мосту через реку Скорбь, которую необходимо пересечь на пути в замок Вальсинор. Итак, в какую сторону вы теперь пойдете в своих поисках мести?

На запад к кладбищу - 38

На север в Слейт - 61

На северо-восток к мосту и замку Вальсинор – 121

**20**

Вернувшись к входу в барбакан, выберете то, что еще не делали.

Попытаетесь пройти во внутренний двор замка - 60

Поднимитесь по лестнице за левой аркой - 271

Поднимитесь по лестнице за правой аркой - 85

Поищете другой путь во внутренний двор – 393

**21**

Бертильда мрачно смотрит на вас. «Я не хотела бы говорить без доказательств, - произносит она, встревожено вглядываясь в темные уголки кузницы. - Здесь, как будто у самих стен есть уши, если вы понимаете, что я имею в виду». Она наклоняется ближе и шепчет: «Но я верю, что когда вы уходили на крестовый поход, зло уже скрывалось здесь, в Вальсинорском замке. Но я скажу вам, кого вам нужно остерегаться, это Рыцари Черной Плащаницы, которые прибыли сюда год назад и с тех пор уже никогда не уходили!» (140).

**22**

Вы слышите хлюпающие звуки, что-то пробирается через полосу прибоя позади вас, издавая каркающие крики.

«О нет, пожалуйста, - кричит старик, - только не это! Что угодно, кроме этого!»

Вы поворачиваетесь, чтобы увидеть, как из моря вылезает ужасная мерзость, и направляйтесь к вам через пляж. Оно идет на двух ногах, как человек, мускулы и телосложение у него как у огра, но кожа покрыта сине-серой чешуей. У него длинные изогнутые когти, пальцы с перепонками, и вытаращенные глаза как у рыбы. Шипастый гребень начинается на голове и спускается вниз по спине к длинному мускулистому хвосту. Существо открывает рот, демонстрируя ряды акульих зубов, бесполезные на воздухе щели жабр на его шее постоянно открываются и закрываются.

«Мой мучитель снова нападает на меня! О, горе мне. Моя злосчастная судьба!» рыдает отшельник и отступает назад в свою пещеру, оставляя вас наедине с монстром. Рыбозверь смотрит на вас, издает еще одно карканье, а потом продолжает движение.

Это не просто создание из плоти и крови, но демон, рожденный из моря, охваченного бурей. Когти монстра нанесут вам урон так же верно, как если бы вы еще были из плоти и крови. К счастью, ваша собственная эфирная копия Ночного Убийцы также может нанести урон демону. Пусть начнется битва!

Морской демон: Мастерство 9, Выносливость 10

Если морской демон «убьет» вас, запишите число 145 на вашем листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вам удастся убить демона - 145.

**23**

Внезапно слова сделки с ведьмой невольно приходят вам на ум. Вы должны убить того, кто вам дорог, когда встретите его в следующий раз, будь то человек или смирный зверь или пострадаете от последствий ...

Сделка с ведьмой висит как жернов на шее, увлекая вас в глубины отчаяния. Но у карги было совершенно ясное представление о цене, которую вам придется заплатить за ее помощь. Жизненная сила другого существа для вас ...

Вы никогда еще не оказывались в таком затруднительном положении за все время вашей жизни. Зарежете Корзена своим призрачным мечом, чтобы беспрепятственно продолжить свои поиски (138), или оставите собаку в живых и рискнете тем, что может с вами случиться (4)?

**24**

Если вы не желаете или не можете пожертвовать часть своего физического тела демоническим вратам, вам все равно нужно раздобыть где-то плоти и крови. Но где вы здесь собираетесь найти плоть для жертвы вратам? Вы могли бы пройти назад через подземелье, но это потребует времени, а времени у вас нет. И тут вы понимаете, что ответ прямо перед вами – гниющий бассейн! Он полон разлагающейся плоти.

С отвращением вы приближаетесь к краю ямы. Вычерпываете горсть зелено-черной слизи из бассейна и с ужасом видите, как она начинает разъедать вашу руку. (Потеряйте 2 очка Выносливости и 1 очко Мастерства, пока остаетесь в этом теле.) Поверхность бассейна внезапно вздымается и что-то действительно ужасное поднимается из его глубин - 430.

**25**

Крича как банши, вы набрасываетесь на перепуганных бандитов, которые пытаются убежать от вашего сверхъестественного гнева. В отчаянии они сопротивляются, но даже когда одному из них удается нанести вам удар, его оружие просто проходит сквозь ваше эфирное тело, как если бы это был всего лишь туман, - вы ничего не чувствуете! Их оружие бесполезно против вас, но ваш призрачный меч рубит их, так как если бы вы все еще владели подлинной, а не призрачной копией Ночного Убийцы.

Через минуту трое убийц лежат мертвыми у ваших ног. Остался только Прислужник Смерти. Вы можете слышать его сейчас вполне ясно, он бормочет себе под нос какие-то слова на темном языке. Вы хотите немедленно напасть на него (114), или сначала попытаетесь получить у него информацию о том, кто хотел, чтобы вы умерли (64)?

**26**

Вам удалось взять под контроль тело стражника. Разум человека убегает в какой-то темный угол его сознания, пока вы берете себе его тело. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите на лист персонажа текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их в дальнейшем. Пока контролируете тело стражника, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 8, Выносливость 18.

Если вы получите раны, пока носите тело стражника, то можете использовать пищу, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция восстанавливает до 4 очков Выносливости, у стражника с собой достаточно еды на 3 приема пищи. Он вооружен самым обычным мечом. (Запишите это на листе персонажа.)

Если Выносливость стражника уменьшается до 2 очков или ниже, он теряет сознания, заставляя вас покинуть его тело. Однако вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которые только что записали - 429.

**27**

«Уйди с дороги, Руттеркин», - говорит она, едва дотронувшись до своего домашнего любимца поросенка, по дороге к столу, на котором лежит ее книга заклинаний. Не глядя на лежащий перед ней черный том, карга листает его, и, несмотря на слепоту, раскрывает его на нужной странице. Затем она начинает водить пальцами по тонким как паутина письменам.

«Да, это как раз должно подойти, - говорит она. - Но это будет кое-чего стоить вам!»

Вы объясняете ведьме, что у вас нет денег для платы ей. То небольшое количество золота, что у вас было при себе, осталось вместе с вашим телом на Дороге Споров.

«Это не та плата, которую я имела в виду, - говорит она с жестоким смешком. Если вы хотите продолжить разговор - 54. Если предпочли бы покинуть это место и больше не иметь ничего общего со зловещей Матушкой Жабоножкой - 9.

**28**

«Уверена, что отец Умберто может помочь, - говорит Ориана. – Ему известны пути нежити, и он знает много могущественных молитв и заклинаний. Подожди здесь, он скоро вернется». Если вы хотите дождаться возвращения священника - 48. Если предпочитаете проститься с сестрой и отправиться в катакомбы (88) или покинуть часовню и дальше исследовать внутренний двор (445)?

**29**

Вы возвращаетесь обратно в стены замка Вальсинор, когда луна уже начинает опускаться к горизонту, и решаете, что настало время узнать, какие тайны лежат внутри цитадели, и как проникнуть туда. (Если у вас записана фраза *Best Friend*, можете снова получить преимущества, связанные с ней.)

У вас есть кодовые слова *Baying, Banshee* или *Bard* на листе персонажа? Если нет - 117. Если у вас есть одно или два из этих слов, проверьте Удачу. Если повезет - 117, не повезло - 320. Если у вас есть все три - 320.

**30**

Черная яма свежевырытой могилы выглядит как кружащаяся пустота забвения, темнота засасывает вас, подобно водовороту, поглощающему брошенный корабль во время шторма. Вы вскрикиваете, ваш испуганный крик превращается в затянувшийся вой ужаса, когда вас затягивает вниз, вниз, во тьму могилы ... и дальше ... Запишите число 195 на листе персонажа и перейдите на 100.

**31**

Лестница в конце коридора ведет вниз и приводит в еще один проход с каменными стенами. В конце концов, он поворачивает направо, но за поворотом вы видите огромную трещину, пересекающую пол и одну из стен туннеля. Пока вы смотрите на нее, из этой огромной трещины появляется множество раскачивающихся, извивающихся и ползущих призрачных форм, которые скользят, качаются и обволакивают вас. У всех этих отвратительных паразитов есть одна общая черта - все они призраки ползучих тварей. Если вы находитесь в чужом теле, независимо от того, насколько отвратительно они выглядят, они не смогут навредить вам. Вы проходите сквозь них и продолжаете свой путь (154). Однако, если вы находитесь в призрачной форме, тогда вы должны сражаться с эктоплазматическим роем, если хотите пробиться сквозь них. Сражайтесь с призраками-паразитами, как если бы они были одним существом.

Эктоплазматический рой: Мастерство 5, Выносливость 13

Если вы победите рой, восстановите до 7 очков Выносливости - 154. Если рой победит вас, запишите число 154 на листе персонажа и перейдите на 100.

**32**

С булькающим криком как будто ее горло полно морской воды, утопленница подбегает к вам сквозь бурный ветер. «Ты не смеешься надо мной? – вопит безумный призрак, продолжая истерически хихикать. - Я смеялась над виселицей и посмотри, куда меня это привело!» С этими словами безумный призрак нападает.

Утопленница: Мастерство 8, Выносливость 8

Поскольку она является нежитью, как и вы, то может ранить вас своими острыми ногтями. Если сумасшедший призрак победить вас в битве, запишите число 19 на листе персонажа и перейдите на 100. Если одолеете ее, призрак испарится, до последнего мига продолжая хохотать, а вы вдруг почувствуете прилив сил. Восстановите до 4 очков Выносливости - 19.

**33**

В мгновение ока вы исчезаете. Став невидимым, вы осторожно двигаетесь к сторожке. Но Голем Адского Огня - это магическая конструкция и он видит иначе, чем смертные создания - 240.

**34**

Войдя во Взорванную башню через открытый арочный проход, вы начинаете подниматься по винтовой лестнице. Вы поднимаетесь все выше и выше, пока лестница не выходит наружу, на то, что осталось от разрушенной вершины башни. Холодный морской ветер обдувает ваше бесплотное тело и завывает сквозь трещины в кирпичной кладке. Кажется, здесь ничего нет.

А затем кроме воя сильного ветра и ударов волн о скалы далеко внизу можно услышать еще один звук. Кто-то зовет вас по имени, и вы замечаете светящийся эфирный шар воздухе над вами. Что-то возникает на вершине Взорванной башни. Если хотите подождать и посмотреть, что это такое - 200. Если предпочитаете убежать прежде, чем это нечто успеет полностью переместиться в это измерение, то спускаетесь вниз по лестнице в сравнительную безопасность внутреннего двора (445).

**35**

Прежде, чем вампир сможет парализовать вас своим гипнотическим взглядом, вы бежите прочь, поджав хвост. Носферату издает скрежещущий звериный крик, и огромная стая летучих мышей вылетает из дверей склепа позади него, пронзительно пища, они бросаются в погоню. Если у вас есть специальная способность *Дух* - 15. Если нет, бросьте три кубика и, если результат меньше или равен вашему счету Выносливости, вы смогли убежать от крылатых слуг вампира - 15.

Однако, если результат броска больше, летучие мыши вампиры догоняют и окружают вас. Вы вскоре обнаруживаете, что их вампирские способности позволяют им питаться жизненной силой вашей призрачной формы, также, как если бы они пили кровь обычного смертного. Бросьте один кубик, добавьте к результату 1, сумма равна количеству потерянных очков Выносливости. Если это снизило ее оценку до нуля или ниже, запишите число 15 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы все еще живы, опасность далеко не миновала, так как чудовищный зверь тоже настиг вас (361).

**36**

Протиснувшись в сточную трубу, вы попадаете в ужасную вонь канализации. Но, здраво рассуждая, что ничто не пристанет к вашей бестелесной фигуре, вы пробираетесь вперед. Сине-белое свечение вашего фосфоресцирующего тела освещает путь, и вы скоро обнаруживаете, что поднимаетесь вверх, канализационный канал ведет во внешний двор.

Внезапно пронзительный визг заглушает шум текущей воды, и вы замираете. Дальше вверх по круто поднимающемуся туннелю вы можете увидеть, что кто-то упал в канализацию и утонул - это похоже на собаку. Туннель впереди блокирован тремя крысами, которые пожирали тушу. Они огромные, с крупными долотообразными резцами, но это не самое худшее в них. Хуже всего то, что на них нет ни кусочка плоти. Издавая голодный визг, вас атакуют крысы нежить. Труба узкая, поэтому сражайтесь с ними по одному.

Первый скелет крысы: Мастерство 5, Выносливость 4

Второй скелет крысы: Мастерство 4, Выносливость 4

Третий скелет крысы: Мастерство 5, Выносливость 5

Если вам удастся покончить с ними - 414. Однако если им удастся покончить с вами, запишите число 414 на вашем листе персонажа и перейдите на 100.

**37**

Когда вы приближаетесь к ее месту на возвышении, то понимаете, что Ориана тихо рыдает в свой носовой платок. Ей явно не хочется здесь находиться - 227.

**38**

Похоже, что кладбище в последнее время было слегка заброшено. Надгробные плиты заросли шиповником и густой колючей травой, а некоторые могилы выглядит так, как будто они были раскопаны - или, возможно, тела, погребенные внутри, пытались выбраться наружу.

Вы пересекаете кладбище, когда появляется первый из призраков. Это молодая женщина с усталым лицом. Призрак поднимается из торфяной насыпи над могилой. «Помоги нам, незнакомец», умоляет она.

Другая фигура выходит из разваливающегося склепа. На этот раз это призрак сурового старика, одетого в одежду нотариуса. «Да, помоги нам, - умоляет он, - потому что мы рабы нечестивца, который не позволяет нам покинуть этот мир»

«Освободите нас, - говорит призрак бородатого лесоруба, который сидит на дерне у безымянной могилы, - чтобы мы могли обрести вечный покой».

Что связывает этих призраков с этим местом и что наполняет их таким страхом, сделав их нынешнее существование таким ужасным? Вы поможете им? А можете ли вы им помочь? Если вы хотите попробовать - 42. Если нет - 150.

**39**

«Капитан Кадор, - говорите вы, ваш призрачный голос как-то странно звучит в стенах этой комнаты, - я здесь не для того, чтобы причинить тебе вред, я хочу только твоей помощи».

«Вы носите лицо человека, которого я когда-то знал, - говорит он, подозрительно сузив глаза, - но я точно знаю, что этот храбрый рыцарь мертв». Откуда он это знает, удивляетесь вы?

«Это я», - говорите вы, отчаянно пытаясь убедить Кадора, что перед ним действительно последний из лордов Вальсинора, но его не так просто поколебать.

«Откуда я знаю, что вы не какой-то адский двойник, посланный сюда силами тьмы, чтобы обмануть меня? Если вы действительно тот, за кого себя выдаете, - говорит он, гневно сверкая глазами, - скажите мне, как зовут вашего верного охотничьего пса?»

Если вам известен ответ на вопрос Кадора, превратите его в число, используя код A = 1, Б = 2, В = 3 ... Я = 33. Сложите числа вместе и перейдите к параграфу с этим номером. Если вы не знаете ответа или параграф, к которому вы обратились, не имеет смысла - 380.

**40**

Лестница приводит вас в камеру с высокими потолками, заполненную всевозможными обломками, от остатков мебели до обрывков гобеленов и костей давно погибших воинов, которые слились вместе под покрывающими каменный пол ледяными сталагмитами. Все это заставляет вас задуматься о том, кто претендовал здесь на господство на заре времен до прихода сюда Зимнего Короля в тусклом и далеком прошлом. Но нет никаких сомнений относительно того, кто живет здесь сейчас. Ревя как бык, ростом под три метра, на огромных мускулистых козлиных ногах на вас надвигается чудовищная помесь зверя и демона. Рот монстра заполнен рядами желтых зубов, а из его звериного черепа торчат четыре изогнутых рога. В одной руке у него поднятый адский хлыст, другой он потрясает огромным демоническим топором, одним словом, Адорог Чемпион атакует.

Адорог Чемпион: Мастерство10, Выносливость 12

Вскоре вы обнаружите, что оружие Адорога столь же эффективно против духов и нежити, как и против смертной плоти. Если он убьет вас, запишите число 18 на листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вы победите демонического чемпиона, то покинете разрушенный зал для пиршеств по еще одной лестнице, ведущей наверх (18).

**41**

«Я не знаю о призраках ваших предков, - начинает Йоррик, - но я видел привидение вашего отца поблизости на вершине Взорванной башни. Никак не мог заткнуться, что-то бормотал о предупреждении, которое ему нужно было передать с того света». (12).

**42**

«О, благодарю вас, незнакомец, благодарю вас», - с видимым облегчением говорит призрак молодой женщины.

«Но скажите мне, какая тварь держит вас у себя в рабстве?» - спрашиваете вы у неупокоенных мертвецов.

Нотариус, кажется, собирается ответить, когда земля содрогается под могилой у ваших ног. Что это было?

«Он идет!» - выдыхает женщина и испугано смотрит на вас.

Внезапно все призраки исчезают, как если бы они были втянуты обратно под землю. И тогда землю снова сотрясает дрожь, а затем она взлетает вверх, как струя огромного фонтана, усеивая все вокруг расколотыми крышками гробов и останками погребенных в них людей.

Этот громадный столб грязи снова содрогается и делает огромный шаг в вашу сторону, он обретает форму, у него появляются руки и ноги. От человекоподобной фигуры ощутимо разит смертью, когда она протягивает к вам руки, в то время как голоса призраков кричат откуда-то изнутри него: «Помоги нам! Освободи нас! Спаси нас!» У вас нет другого выбора, кроме как снова обнажить свой призрачный меч и вступить в схватку с Могильным Големом.

Могильный Голем: Мастерство 8, Выносливость 10

Если Могильный Голем выигрывает два раунда подряд - 155. Если Могильный Голем побеждает вас, запишите число 61 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вам удастся уничтожить монстра - 192.

**43**

Вид вашего старого друга наполняет вас надеждой. Теперь, когда вы снова воссоединились, Корзен уже не покинет вас. Обыскав псарню и ничего не найдя, вы снова выходите во двор, волкодав рысью следует за вами.

Отныне Корзен будет сопровождать вас, пока вы исследуете Вальсинор. Это означает, что всякий раз, когда вы участвуете в битве с существом, имеющим физическую форму (демоны, нежить, зомби, магические конструкции, а также другие люди и животные), Корзен будет изо всех сил мешать вашим противникам, уменьшая их силу атаки на 1 пункт. Однако он не сможет ничего сделать, чтобы помочь вам в битве с бестелесными существами, такими как призраки, вам придется сражаться с ними в одиночку. (Восстановите до 2 очков Удачи, добавьте 1 к вашему счету Бытия и запишите фразу *Best Friend* на листе персонажа) - 434.

**44**

«А почему нет? - смеется чудовищное видение. - Ты развлек меня, смертный. Но помни, я скоро увижу тебя снова». Страж поднимает свою косу, а затем резким ударом сбивает вас с ног - 73.

**45**

Пока трое убийц убегают в страхе, вы бросаетесь к человеку, который нанес вам смертельный удар. Если вы хотите немедленно убить Прислужника, не проявляя к нему никакого снисхождения - 114. Если хотите потребовать от него ответов, чтобы узнать, кто ему приказал убить вас - 84.

**46**

Вы не уйдете добровольно во тьму, вам еще предстоит отомстить за свою безвременную кончину! Вы чувствуете, как тяга Мертвого Ветра уменьшается, а затем следует толчок снизу, ощущение такое, что вы поднимаетесь из глубин какого-то бездонного океана и плывете вверх к сияющему свету высоко над вами. Свет ослепляет, заставляя вас закрыть глаза.

Ощущение движения вверх прекращается, вы открываете глаза и обнаруживаете, что вернулись в реальный мир. У вас появился еще один шанс, и, более того, вы восстановили свои силы. Восстановите свой уровень Мастерства, Выносливости и Удачи до их начальных уровней и добавьте 1 к вашему счету Бытия. Теперь перейдите к параграфу, номер которого вы записали перед тем, как оказаться на пороге загробной жизни.

**47**

Вы почти настигаете кастеляна и свою сестру, но вам сначала придется одолеть его телохранителей Рыцарей Ужаса. Сражайтесь с ними одновременно.

Первый Рыцарь Ужаса: Мастерство 9, Выносливость 8

Второй Рыцарь Ужаса: Мастерство 8, Выносливость 8

Рыцари вооружены мечами, пропитанными силой некромантии. Если рыцарь ранит вас, бросьте один кубик, если выпадет 5 или 6, проклятый клинок нанесет 3 очка урона, вместо обычных 2. Если рыцари одолеют вас, запишите 394 на листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вам удастся их победить - 394.

**48**

Дверь в ризницу внезапно открывается, и отец Умберто появляется снова. Бритая голова, на теле блестящий золотой нагрудник, а в руке тяжелый боевой молот.

«Моя леди! - кричит он в ужасе, а затем, прежде чем вы успеваете остановить его, он сотворяет священный знак и произносит приговор. - Во имя Телака Меченосца, я возвращаю тебя в глубины ада, породившие тебя!»

Внезапно вспыхивает свет, и вы чувствуете, что ваша эфирная форма охвачена священным огнем, который горит с яростью погребального костра. Потеряйте 1 пункт Удачи, запишите 445 на листе персонажа и перейдите на 100.

**49**

Оставаясь в точности там, где находитесь, вы берете в руки свой призрачный клинок и ждете, пока всадники не подъедут к вам. Призрачные гончие, кони и всадники спускаются сквозь скелетные ветви деревьев на лесной грунт, едва потревожив мертвые листья, которыми усыпана земля у ваших ног.

«Ты смел, дух, но глуп, - говорит вам предводитель охоты, остановив своего коня перед вами. - Разве ты не знаешь, кто я?» Он одет в костюм дворянина, а к его седлу приторочен призрачный, но, тем не менее, смертоносный арбалет.

Одна из местных легенд рассказывает о призрачной охоте во главе с призраком Барона Блада, который, когда луна светит ярко, ищет потерянные души, пойманные в ловушку в земном измерении, чтобы отнести их обратно в Царство Проклятых. Вы слышали, как суеверные крестьяне часто говорили о Бароне Бладе, но вы никогда не думали встретиться с ним лицом к лицу.

«Ты – Барон Блад, - отвечаете вы. - Предводитель Дикой Охоты»,

«Значит, ты знаешь, почему я здесь»

«Я действительно призрак, но эту потерянную душу, ты не перенесёшь в Царство Проклятых».

«Вызов!?» - восхищенно говорит охотник.

«Вызов», отвечаете вы, не отводя взгляда от призрака.

«Хорошо, что это будет? - спрашивает Барон Блад. - Ты сразишься со мной в поединке, или предпочтешь попытать счастья против моих собак?»

Если вы решили сразиться с бароном в поединке - 79. Если предпочли бы пройти состязание против призрачных гончих его Дикой Охоты - 220.

**50**

Если вы добыли Камень Духов из места его хранения, вы знаете, сколько у него граней. Добавьте 100 к числу граней и перейдите к параграфу с этим номером. Если вы не знаете, сколько у него граней, потеряйте 1 очко Удачи. Нет времени попробовать что-то еще, есть только время парировать ужасный клинок Короля Теней. Выберите оружие, которое будете использовать, чтобы сразиться с Лордом Смерти - 249.

**51**

«Оружие, которое мог бы использовать призрак, - размышляет Бертильда. - Легенда гласит, что где-то в замке Вальсинор скрыто Аметистовое Лезвие, зловещее волшебное оружие, истощающее жизненные силы. Но судя по его описанию, оно может быть орудием зла, хотя может использоваться и силами добра. И я не знаю, сможете ли вы владеть им в своем нынешнем состоянии». Кузнец снова мрачнеет: «Была одна вещь, которая могла бы помочь, но ее забрали».

«Что это за вещь?» спрашиваете вы.

«Я создала самый замечательный механический доспех, по-настоящему искусное устройство, оно не только полностью защищает владельца, но и может сражаться за него. Мне понадобилась больше года, чтобы собрать его. Я почти закончила механизм, когда эти ужасные рыцари Унтханка ворвались сюда и украли его у меня».

«Ты знаешь, где он сейчас?»

«Полагаю, что хранится в барбакане. Рыцари охраняют это место днем и ночью, и никого туда теперь не пускают». (140).

**52**

Когда вы проходите мимо виселицы, то вдруг слышите взрыв истерического хохота позади и поворачиваетесь, чтобы увидеть, как женщина бежит через пустошь, вытянув к вам руки. Ее плоть разлагается, кожа мерзкого серо-зеленого цвета, половина лица отсутствует, как будто кто-то его обглодал. С ее мокрых волосах свисают ленты и бурых водорослей, а похожие на когти ногти покрыты толстым слоем грязного песка. Поскольку другого выхода нет, вы готовитесь защищаться.

Проверьте свою Удачу. Если повезет, вы вовремя обнажаете свой меч (32). Если не повезло, вы не успеваете вытащить свое оружие из призрачных ножен, до того как утопленница начнет атаку. Вы проиграли первый раунд атаки боя - 32.

**53**

Перешагнув через зверя, вы стоите перед зеркальным щитом. Если у вас все еще есть физическое тело, можете взять его с собой. (Запишите «Щит Душ» на листе персонажа и добавьте 1 к вашему Мастерству, даже если это превысит его начальный уровень.) Если вы находитесь в эфирной форме, то ничего не можете сделать, только выйти из комнаты. Берете щит или нет, вы в любом случае покидаете помещение (182).

**54**

Говоря на темном языке, который вы не понимаете, Матушка Жабоножка начинает творить свое заклинание. Вы сразу ощущаете силу, текущую через ваше тело, хотя у вас и нет тела в прямом смысле слова. Восстановите свое Мастерство и Выносливость до начального уровня и добавьте 1 к вашему счету Бытия. Запишите номер этого параграфа на листе персонажа, а затем бросьте кубик. Если выпало 1-3 – 230, если 4-6 - 263.

«Теперь мы подошли к вопросу оплаты, - говорит ведьма, жутко улыбаясь, ее кривые зубы похожи на ряд сломанных надгробий. - Вы должны убить того, кто вам дорог, в следующий раз, когда встретите его, будь то человек или смирный зверь, иначе пострадаете от последствий».

«Будь ты проклята, ведьма! - задыхаетесь вы от негодования. - Что ты наделала?»

«Передала жизненную силу другого существа вам. Справедливая сделка! Она должна была прийти откуда-то. Природа увидит, что долг выплачен, так или иначе».

Вы чувствуете, что ведьма не помогла, а прокляла вас. (Добавьте фразу *Fool's Bargain* на лист персонажа и потеряйте 2 очка Удачи.) Если хотите в ярости напасть на старую каргу - 356. Если предпочитаете уйти отсюда как можно быстрее, прежде чем случиться еще большее несчастье - 9.

**55**

Бросаясь влево и вправо, назад и вперед, чтобы сбить с толку волшебную конструкцию, вы постепенно заманиваете ее подальше от арки сторожки. Затем вы делаете свой ход. Проверьте свое Мастерство. Если успешно - 337. Если нет - 240.

**56 \***

Чуть дальше по коридору вы подходите к другой двери, на этот раз слева от вас. Она сделана из того же черного дерева, что и Дверь Духов, которая в первый раз помешала вам войти в донжон, и на ней выгравированы те же загадочные серебряные символы. Если вы еще имеете физическое тело, то знаете, что делать. Если у вас только призрачное тело, вы не сможете пройти через эту дверь и должны идти дальше по коридору - 436.

**57**

«Я считаю, что да, - отвечает Кадор, - хотя прошло уже несколько недель с тех пор, как я видел ее в последний раз. Она никогда не покидает своих покоев во внутреннем дворе. Как я слышал, она проводит все время в своем солярии или в замковой часовне. Если вы планируете освободить ее из плена, я должен вам кое-что сказать». (269).

**58**

Вы снова появляетесь в земном измерении посреди залитого холодным серебряным лунным светом внутреннего двора и смотрите на доминирующую над замком темную громаду донжона. Никогда прежде он не казался таким неприветливым, вы больше не считаете это здание своим домом. Теперь вы понимаете, что именно здесь находится источник злой силы, проникший в замок Вальсинор. И если вы хотите победить ее, действовать нужно сейчас.

Но вы также слышали, как кастелян Унтханк упомянул еще два места, которые, судя по его словам, вполне могут содержать ключ к победе над этой силой. Если вы хотите попробовать добраться в одно из этих мест - 188. Если вы не желаете тратить оставшиеся до рассвета часы, и хотите сейчас же отправиться в донжон - 117.

**59**

Когда последний из рыцарей падает на пол, ядовитый черный газ начинает подниматься от груды брони и черной ткани, все, что осталось от их физической формы. Вы пересекаете комнату и подходите к арке в противоположной стене, за ней винтовая лестница, ведущая вверх и вниз. Если хотите подняться наверх - 166. Если хотите спуститься вниз - 115. Если предпочтете вернуться на первый этаж к подъемной решетке - 20.

**60**

Вы подходите к решетке. Если у вас есть кодовое слово *Gateway* на листе персонажа - 5. Если нет, то, как вы планируете пройти через решетку? Выберете то, что еще не пробовали:

Используете специальную способность *Полтергейст* (если она у вас есть) - 282

Используете специальную способность *Привидение* (если она у вас есть), но если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не сможете пользоваться преимуществами, которые она дает - 5

Поднимитесь по лестнице за левой аркой - 271

Поднимитесь по лестнице за правой аркой - 85

Поищете другой путь во внутренний двор - 393

**61**

Ночное небо лежит над спящей деревней, как усыпанный драгоценностями плащ, ветер гонит черные облака по нему, подобно волку, преследующему стадо нерадивого пастуха. Перед вами лежат каменные постройки и соломенные коттеджи Слейта. В окнах села почти не видно огней, в отличие от ярко освещенных окон замка Вальсинор. Большинство сельских жителей простые крестьяне, им уже пора отдыхать.

В холодном ночном воздухе звенит храмовый колокол, звук которого заглушает капризный ветер. А затем приглушенный гул ветра превращается в то, что может быть только стонущим голосом. К голосу присоединяются другие, они все страдают от каких-то мук, и они приближаются. Вы можете увидеть фосфоресцирующий туман, движущийся к вам над полями, которые лежат между вами и деревней. Это не обычный туман, ощущение такое, что он наделен сознанием. Когда вы вглядываетесь в него, внутри становятся различимы искаженные муками лица с закрытыми глазами.

Тревожные сны деревенских жителей материализовались в виде этого кошмарного чудовища из мира духов. Вы ничего не можете сделать, пока призрачный туман движется к вам по потревоженной ветром траве. Он сгущается вокруг вас, обволакивает, душит, старается ошеломить вас своим безумием, кошмары населения Слейта становятся реальностью для вашего измученного последними потрясениями разума.

Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему счету Бытия – 17. Если оно больше - 105.

**62**

Наконец вы поднимаетесь в другую комнату на вершине Ледяного Пальца. Еще две винтовые лестницы ведут дальше, но арка, ведущая к лестнице слева, блокирована куском льда. Единственный способ пройти через эти ледяные ворота, - это использовать специальную способность *Привидение*. Если вы делаете это - 18. Если у вас нет этой способности или вы все равно хотите пройти по правой лестнице - 40.

**63**

«Позвольте мне вам сказать, здесь их много, - говорит Йоррик, с покорным выражением на лице. – Три последние ночи подряд я видел призраков, летающих вокруг зубцов стен, а некоторые служанки заявляют, что слышали топот паука размером с лошадь, скачущего на крыше их спальных покоев. Но это ничто по сравнению с тем, что происходит в катакомбах. Другие духи рассказали мне, что Призрачная Королева держит там свой двор, который защищают ее слуги зомби. Конечно, я не хотел бы, спускаться туда и проверять лично - понимаете о чем я?» (12).

**64**

«Кто повелел тебе подстеречь меня здесь, так близко к дому? - требуете вы ответа, ваш голос звучит несколько иначе, чем при жизни, он стал похож на отраженное эхо. - Кто приказал убить меня?»

Прислужник в маске черепе, не отвечает вам, но продолжает махать рукой над хрустальным шаром, а затем говорит: «Беги, дух! Во имя Заканчивающего, я прогоняю тебя из этого места, чтобы ты навеки поселился в Царстве Проклятых!»

Внезапно вы чувствуете, что над пустошами дует сильная буря, хотя вы не видите никаких признаков этого, ветер не колышет траву и не развевает мантию Прислужника Смерти.

И тогда вы чувствуете, что вас сейчас унесет, засосет куда-то этим вихрем, вы находитесь в каком-то воздушном водовороте и можете услышать крики призраков на ветру.

Бросьте два кубика, а затем вычтите 3 из выпавшего числа. Если новое число меньше или равно вашему показателю Бытия – 114. Если больше - 136.

**65**

В мгновение ока вы становитесь невидимым для человеческого зрения. Когда вы пробираетесь между жонглерами и глотателями огня, кастелян Унтханк внезапно поднимается на ноги и, ударив об пол металлическим наконечником своего посоха, добивается тишины, он поднимает свой кубок и провозглашает: «За отсутствующих друзей!» Никто не отвечает на его тост.

Невидимый вы можете подойти к кому угодно, подслушать разговор или понаблюдать за ним, чтобы понять, что здесь происходит.

 Подойдете к своей сестре - 37

Подойдете к кастеляну Унтханку - 16

Подойдете к Блонделю Барду - 130

Будете бродить между акробатами и кукольниками - 227

**66**

Когда вы входите на псарню, сидящие на цепи собаки начинают выть от страха. Волкодавы и поджарые охотничьи псы поджимают хвост перед вашей призрачной фигурой или начинают ожесточенно лаять, но вы знаете, что никто из них не может вам навредить. Тем не менее, этот лай может предупредить других в замке о вашем присутствии. (Добавьте кодовое слово *Barking* на лист персонажа.)

Но одно из животных не дрожит и не стонет в вашем присутствии, а подбегает к вам, восторженно лая и виляя хвостом. Это ваша собственная охотничья собака, Корзен, ваш верный товарищ, которого вы не видели в течение трех лет, с тех пор как оставили его здесь, чтобы защищать вашу сестру Ориану и замок.

Если у вас записана фраза *Fool's Bargain* на листе персонажа – 23. Если нет - 43.

**67**

Дверь хижины внезапно распахивается и на пороге появляется тощая пожилая женщина в черном одеянии, с ее головы струятся волнистые белые волосы.

«Кто это? Кто здесь? - спрашивает она, вглядываясь в ночь помутневшими от катаракты глазами. - Послушай, я знаю, что ты здесь. Я чувствую твой запах!» Она совершенно слепа.

Внезапно ее лицо искажает страх, и она поднимает свои костлявые руки, чтобы защитить себя. «Ты один из них, не так ли! - шипит она. - Значит, ваш господин послал тебя покончить со мной, наконец? Что ж, посмотрим!»

Старая карга сплетает руки в воздухе перед собой, словно готовясь метнуть заклинание. Если вы хотите достать свой призрачный меч, чтобы защитить себя - 356. Если предпочитаете сказать знахарке, что не причините ей никакого вреда - 339.

**68**

Как только пожирающие металл споры касаются ржавого окровавленного железа демонических ворот, они приступают к работе. Ворота с угасающим криком «Плоооть!» рассыпаются ржавым порошком. Путь впереди свободен, восстановите 1 очко Удачи - 243.

**69**

Внезапно из ниоткуда появляется костяной хвост, и сбивают вас с ног. (Если у вас все еще есть физическое тело, потеряйте 2 очка Выносливости.) Теперь у вас нет другого выбора, кроме как сражаться с тем, что возникает у вас на глазах - 110.

**70**

Затем голос доносится снова.

*Нет доспеха, щита или шлема,*

*Которые могут от меня защитить.*

*Князь и нищий, рыцарь и служанка,*

*Все столкнутся со мной, в конце концов.*

*Никакое оружие не сможет поразить меня,*

*Ни стрелы, ни мечи или копья.*

*Король и слуга, богатые и бедные,*

*Все присоединяются ко мне в моем танце.*

*Кто я?*

Если вы думаете, что знаете ответ на загадку, превратите его буквы в числа, используя код A = 1, Б = 2, В = 3 ... Я = 33. Сложите числа вместе и перейдите к параграфу с этим номером. Если вы не знаете ответа, или параграф, к которому вы обратились, не имеет смысла - 372.

**71**

Вы смело бросаетесь на голема и наносите ему могучий удар. Но к вашему ужасу ваш призрачный клинок не оставляет даже царапины на его железном панцире. Волшебная сила магического механизма устойчива к вашим паранормальным способностям. Голем Адского Огня сражается со всей своей мощью. К сожалению, эта магическая конструкция способна нанести вам вред. Бросьте один кубик, разделите выпавшее число на 2 (если надо округлите вверх) и потеряйте такое же число очков Выносливости. Если это снизило вашу Выносливость до нуля или ниже, запишите число 278 на листе персонажа и перейдите на 100. Если нет - 278.

**72**

Небольшая комната, в которую вы вошли, кажется, когда-то была тюремной камерой, и вы удивлены, что она не заперта. Но теперь ее обитатель никуда не торопится, на противоположной стене висит длинный ряд ржавых кандалов и один человеческий скелет. Вы быстро осматриваете скелет, но он не собирается оживать и, конечно, здесь нет ничего ценного. Когда вы поворачиваетесь, чтобы уйти, вы слышите дробный топот костяных лап по дереву и камню. И тогда вы их видите. Они выглядят как пауки, большие пауки, но вместо мягких волосатых тел, они одеты в костяные доспехи, как крабы. Трое этих причудливых паукообразных нежитей протиснулись сквозь дыру в крыше камеры и теперь спускаются к двери, мешая вам уйти. Если вы хотите покинуть это помещение, вам придется бороться с ними одновременно.

Первый Костяной Паук: Мастерство 7, Выносливость 6

Второй Костяной Паук: Мастерство 6, Выносливость 6

Третий Костяной Паук: Мастерство 6, Выносливость 5

Если вам удастся победить их всех, вы сможете покинуть камеру и продолжить свой путь (297). Если ваша призрачная форма погибнет во время вашей борьбы с Костяными Пауками, запишите число 297 на листе персонажа и перейдите на 100.

**73**

Вспышка черного света ослепляет вас, а затем снова вы снова слышите шум ветра. Вы чувствуете, как вас насильно тащат назад, вдаль от чистилища, в котором вы томились, обратно в царство смертных.

Вдруг все затихает. Вы ошеломленно озираетесь по сторонам. Вы действительно вернулись в землю живых, хотя все еще в призрачной форме, но, по крайней мере, вы вернулись. У вас есть еще один шанс, и, более того, вы чувствуете себя обновленным. Восстановите оценки Мастерства, Выносливости и Удачи до их начального уровня и добавьте 1 к вашему счету Бытия. Также добавьте кодовое слово *Judgement* в свой лист персонажа.

Теперь перейдите к параграфу с номером, который вы записали, прежде чем пересечь границу Земли Мертвых.

**74**

«Время», громко произносите вы. Раздается щелчок, зачарованная дверь распахивается, и вы входите в роскошную гробницу Араманта Белого, придворного волшебника вашего отца. Изображение мертвого волшебника высечено на крышке черного гранитного саркофага, который занимает большую часть погребальной камеры, остальное пространство занимают различные магические предметы. Пока вы осматриваете хрустальные шары, стеклянные колбы и настоящую библиотеку ценных книг и свитков, перед вами материализуется призрак Араманта.

«Ах!» - восклицает призрак, широкая улыбка появляется на его морщинистом лице. «Наконец-то! Хотя вы и недавно умерли, но, тем не менее, можете внести немного разнообразия в нашу компанию, - возбужденно продолжает волшебник. - В конце концов, гомункулы не славятся своими способностями поддерживать беседу, но это ведь не преступление. Не так ли, Физзгиг?»

Одновременно с последним замечанием из-за коллекции стеклянных приборов, опрокинув часть из них на каменный пол, вываливается уродливый пузатый бесенок с крыльями. Наполовину упав, наполовину спланировав, существо покидает свой насест, и, случайно выполнив сальто в воздухе, спускается на могилу волшебника, а затем, хмуро уставившись на призрака, издает яростный писк. Призрачный волшебник поднимает одну бровь, как бы говоря: «Видите, что я имею в виду?»

«Но я искренне сомневаюсь, что вы проделали весь этот путь с другой стороны, чтобы обсудить различные достоинства или недостатки искусственно созданных жизненных форм, не так ли? Итак, почему бы вам не рассказать мне о причине вашего присутствия здесь?»

Чувствуя, что волшебник - это добрая душа, которая искренне хочет помочь, вы рассказываете Араманту все, что случилось с вами, начиная с заката. Но вы опасаетесь, что чем дольше здесь задерживаетесь, тем скорее вас могут обнаружить те, кто намеревается причинить вам вред. Вы спросите волшебника:

О призраках замка Вальсинор - 390

О зле, которое укоренилось в его стенах - 420

Как лучше всего использовать ваши способности призрака – 350

**75**

Всматриваясь в силуэты зубцов на стене высоко над вами, вы представляете себе, как освобождаетесь от притяжения гравитации и позволяете ветру поднять вас к ним. Если у вас есть специальная способность *Дух -* 94. Если нет, бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему Бытию, проверьте свою Удачу. Если повезет, запишите 94 на листе персонажа и переходите на 293. Если вы провалите одну из проверок, то не сможете бросить вызов гравитации, даже в своей призрачной форме, и поэтому должны найти другой путь в замок. Попробуете войти через канализационную трубу (36) или подойдете к стражникам у ворот (242)?

**76**

«Это действительно вы! - с облегчением восклицает капитан Кадор. - Вы вернулись!»

«Да, - отвечаете вы. - Чтобы отомстить за свое убийство». Вы рассказываете ему все, что случилось с вами, начиная с того, как вы были убиты на пустошах рядом с Девятью Девами, и заканчиваете словами: «И я верю, что найду ответы, которые ищу здесь, в Вальсиноре».

В свою очередь, Кадор сообщает вам, что его людям больше не разрешено посещать внутренний двор и помещения замка, кастелян Унтханк, отдал такой приказ, поручив их охрану таинственным рыцарям, которых он пригласил сюда примерно год назад. «Итак, - заканчивает он, - чем я могу помочь? Чего вы хотите от меня?»

«Информации».

«Что вы хотите узнать?»

Спросите Кадора, в безопасности ли ваша сестра, леди Ориана (57), что еще изменил кастелян Унтханк в ваше отсутствие (83), или о том, где вы можете найти других союзников в замке (189)?

**77**

Закрыв дверь, вы продолжаете свой путь. Возможно, вы могли помочь несчастному Яго, но предпочли бросить его на произвол судьбы. Потеряйте 1 очко Удачи. (416).

**78**

Мертвый Ветер несет вас сквозь безжизненный и суровый ландшафт к краю глубокой бездны без конца и края. Вдалеке, в тени грохочущих грозовых облаков, вы можете видеть арку ворот из монолитных блоков обсидиана. Линия стоящих камней образует дорогу, ведущую к воротам. Вы чувствуете, как вас неумолимо тянет к ним, но вы догадываетесь, что если пройдете под этой каменной аркой, то уже не вернетесь назад. Вы начинаете бороться со своей судьбой, у вас есть незаконченное дело в царстве смертных. Вы не пойдете добровольно в Земли Мертвых, пока ваш убийца не ответит за свои преступления. Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему счету Бытия, добавьте кодовое слово *Devourer* на лист персонажа - 46. Если больше - 285.

**79**

Барон Блад нетерпеливо спрыгивает со своего коня на землю. «До смерти!» - кричит он, выхватив свой собственный призрачный клинок, и вы двое вступаете в бой.

Барон Бладь: Мастерство 10, Выносливость 10

Вскоре вы обнаружите, что оружие барона может нанести вам такой же ущерб, как ваш призрачный клинок ему. Если Властелин Дикой Охоты убивает вас, запишите число 290 на листе персонажа и перейдите на 100. Если побеждаете в дуэли - 129.

**80**

Несмотря ни на что, вы сумели прорваться через святые заклятья, которые отец Умберто наложил на себя для защиты от нежити, и взяли под контроль его тело. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите текущие оценку Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их позже. Пока вы носите физическое тело отца Умберто, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 10, Выносливость 19.

Если вы ранены в бою, можете съесть провизию, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция еды восстанавливает до 4 очков Выносливости. Вам удается найти в часовне запасы еды достаточные для 2 трапез. Внешне теперь отец Умберто очень изменился с того времени, когда вы впервые столкнулись с ним. Теперь он одет в блестящую золотую броню, а в руке держит тяжелый боевой молот. Если вы нанесете молотом удар противнику, бросьте кубик, если выпадет 3-6, вы наносите 3 очка урона, вместо обычных 2-х (запишите это).

Также вы можете использовать знания отца Умберто, в том числе мощное молитвенное заклинание для изгнания нежити и духов. (Добавьте специальную способность *Изгнание Духов* на лист персонажа.)

Если счет Выносливости воина-священника будет уменьшен до 2 очков или меньше, он потеряет сознание, и вы будете вынуждены покинуть его бесчувственное тело. К счастью, вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которые только что записали - 429.

**81**

Увидев вас, служанка издает оглушительный вопль, а потом все бросаются врассыпную. Пока испуганные люди разбегаются перед вами, двое мужчин, сидевших в отдельном кабинете, встают на ноги, выражение мрачного удовольствия легко читается на их лицах. Первый одет во все черное, широкополая шляпа на голове, на плечах бархатный плащ. Его одежда украшена несколькими амулетами, рука в черной перчатке сжимает эфес тонкой посеребренной рапиры. Его собеседник выглядит как бандит с большой дороги. Нос сломан, и не один раз, татуировка в виде паутины покрывает одну сторону бритой головы – при этом он носит пышную бороду, - широкие плечи и сильные руки, в которых он держит предмет, похожий на медвежий капкан из серебра, который прикреплен к его поясу цепью.

«Не бойтесь, добрые люди Слейта, - обращается одетый в черное человек к посетителям таверны. - Я избавлю вас от проклятых призраков, начиная с этого, или меня зовут не Йозеф Ван Рихтен, великий охотник на привидений!» Он шагает к вам, принимает фехтовальную стойку и кричит: «Крепыш, за мной. Сразимся, мерзкая тварь!» У вас нет другого выхода, кроме как выхватить свой собственный призрачный клинок, чтобы защитить себя.

Йозеф Ван Рихтен: Мастерство 10, Выносливость 9

Крепыш: Мастерство 8, Выносливость 8

Охотник на призраков и его приспешник атакуют вас одновременно, используя серебряное оружие, предназначенное для нанесения урона нежити, например, таким как вы. Если и Ван Рихтен, и Крепыш одновременно нанесут вам удары в двух раундах подряд - 208. Если вы умрете в этой битве, запишите 259 на вашем листе персонажа и переходите на 100. Если вам удастся победить обоих - 248.

**82**

Вы поднимаетесь все выше и выше. Вы понятия не имеете, сколько прошло времени, но никак не меньше получаса. Как раз тогда, когда задаетесь вопросом, кончится ли когда-нибудь эта лестница, вы выходите в еще одну ледяную камеру, где вас встречает долгое низкое шипение. Очень холодно. Перед вами в глубине своего логова, окруженное замороженными костями предыдущих жертв, стоит гротескное существо. У него раздутый зелёный живот как у какой-то чудовищной жабы, и отвратительно деформированная голова на раздутой шее. Его круглый широкий рот заполнен острыми иглами зубов в окружении толстых фиолетовых губ. Но ваше внимание в первую очередь привлекают его широкие серповидные когти, которые и дали этому монстру имя. В Холодном Когте есть что-то потустороннее, такое ощущение, что он также опасен для призраков, как для любых живых существ. Холодная злоба, источаемая этим существом, начинает воздействовать на вас, несмотря на то, что вы призрак. Бросьте два кубика, и если результат больше, чем ваше Бытие, вы должны уменьшить свою силу атаки в этом бою на 1. Теперь сражайтесь!

Холодный Коготь: Мастерство 10, Выносливость 11

Если он одолеет вас, запишите число 40 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы победите, то пересекаете адски холодную камеру и останавливаетесь перед парой ледяных лестниц, которые обе ведут дальше к вершине башни. Выберете лестницу слева (40) или справа (62)?

**83**

«Сперва он переселился в донжон, - начинает рассказывать Кадор. - Никого туда не пускали кроме него. Говорили, что он все время проводил в архивах замка, что-то искал, но я не знаю, что именно. Мы, бывало, не виделись с ним несколько дней подряд, но жизнь в замке шла как обычно. Но затем стали появляться слухи, что он что-то там делает - какую-то машину, - но опять-таки никто точно не знал, что именно.

Затем, как я уже говорил, чуть больше года назад, однажды ночью в разгар страшной бури, у ворот появились тринадцать рыцарей, которые искали убежища. Унтханк пригласил их, и они уже не ушли. Мы были изгнаны из внутренних покоев, а рыцари стали охранять барбакан. И у них есть что-то там под замком, Унтханк очень не хочет, чтобы кто-то другой заполучил это в свои руки.

Я знаю, что они готовятся к какому-то событию, что-то важное, и что бы это ни было, это произойдет именно сегодня ночью. Я в этом уверен. В результате есть еще кое-что, что я должен вам рассказать». (269).

**84**

«Кто повелел тебе подстеречь меня здесь, так близко к дому? - требуете вы ответа, ваш голос звучит несколько иначе, чем при жизни, он стал похож на отраженное эхо. - Кто приказал убить меня?»

Прислужник в маске черепе, не отвечает вам, но продолжает махать рукой над хрустальным шаром, а затем говорит: «Беги, дух! Во имя Заканчивающего, я прогоняю тебя из этого места, чтобы ты навеки поселился в Царстве Проклятых!»

Внезапно вы чувствуете, что над пустошами дует сильная буря, хотя вы не видите никаких признаков этого, ветер не колышет траву и не развевает мантию Прислужника Смерти.

И тогда вы чувствуете, что вас сейчас унесет, засосет куда-то этим вихрем, вы находитесь в каком-то воздушном водовороте и можете услышать крики призраков на ветру.

Бросьте два кубика, а затем вычтите 3 из выпавшего числа. Если новое число меньше или равно вашему показателю Бытия – 114. Если больше - 136.

**85**

Поднявшись по винтовой лестнице, вы попадаете на второй этаж барбакана в комнату для стражников. Они на месте - еще три Рыцаря Ужаса, такие же, как те, что вы встретили внизу у решетки. Безмолвно воины нежить обнажают свое проклятое оружие и окружают вас, блокируя пути отступления. В караульном помещении тесно, рыцари будут атаковать вас по двое.

Первый Рыцарь Ужаса: Мастерство 8, Выносливость 8

Второй Рыцарь Ужаса: Мастерство 8, Выносливость 9

Третий Рыцарь Ужаса: Мастерство 9, Выносливость 8

Если рыцарь ранит вас, бросьте один кубик, если выпадет 5 или 6, проклятый клинок нанесет 3 очка урона, вместо обычных 2. Если рыцари одолеют вас, запишите 20 на листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вам удастся их победить - 59.

**86**

Вы входите в комнату, похожую на лабораторию алхимика. Скамейки и столы покрыты всевозможными стеклянными колбами, тиглями, баночками с порошками и смесями, и бутылками с цветными жидкостями. Есть даже чучело крокодила, подвешенное к потолку. Однако не оно, а другой предмет привлекает ваше внимание. Это большая бутыль, то ли из черного стекла, то ли ее содержимое такого густого черного цвета. Она запечатана пробкой, на горлышке висит ярлык, на котором написано: «Масло полуночи». Остальные предметы в комнате вас не интересует, если хотите взять бутыль с собой, запишите «Масло полуночи» на листе персонажа, а затем выйдите в коридор – 436.

**87**

«Что ж, есть Арамант, бывший придворный волшебник, хотя вам нужно будет спуститься в катакомбы, чтобы найти его. В часовне есть ступени, ведущих вниз в туннели с гробницами, но, по слухам, можете пройти в них и через замок тоже, хотя я сам об этом способе не знаю». (12).

**88**

Вы попадаете в промозглые замковые катакомбы. Именно в этих сырых туннелях были похоронены люди основавшие замок Вальсинор, когда пришло их время, уйти в землю. Призрачное сияние, исходящее от вашего эфирного тела, освещает путь вперед, а затем вы, наконец, выходите на перекресток. Проход прямо перед вами, и тот, что ведет налево, заканчиваются крепкими дверями. Туннель справа от вас уходит далеко в темноту, где он заканчивается, не видно. Куда вы пойдете?

Продолжите идти прямо - 10

Повернете налево - 235

Пойдете по проходу справа от вас - 109

Покинете катакомбы и вернетесь во внутренний двор - 445

**89**

Ведьма садится за стол и предлагает вам присесть напротив. Затем она начинает читать свое заклинание, ее глаза закатываются под лоб, когда она зовет своего духа фамильяра по имени. «Иди сюда, Пьювакит, иди к мамочке».

Температура в лачуге внезапно падает, окно изнутри покрывается инеем. Потрясенный вы видите, как что-то появляется в воздухе между вами и ведьмой. У него тело, как у обезьяны, только оно покрыто переливающимся сине-зеленым оперением как у попугая, ноги коленями назад как у птицы и лицо демона. Он витает в воздухе перед вами, жестокая усмешка раскалывает пополам его уродливое лицо.

«Пьювакит, ответь мне, кто несет ответственность за убийство этого человека?»

Фамильяр корчится как от боли, мяукая словно больной ребенок.

«Почему ты не отвечаешь мне?» - требует ответа Матушка Жабоножка.

«Другой теперь командует мной», рычит Пьювакит сквозь зубы.

«Расскажи мне! - вскрикивает ведьма. - Отвечай своей матери!»

Демон произносит что-то невразумительное на каком-то адском языке, не в силах больше сопротивляться своей прежней повелительнице.

«Не пытайся меня обмануть, демон», - кричит ведьма своему фамильяру.

«Не спрашивай меня больше! – визжит он, его противоестественная фигура корчится от боли, на лице проступает агония. - Повелитель Теней».

На ваших глазах перья демона темнеют и становятся цвета крови, а кожа чернеет.

«Не прикасайся ко мне!» - рычит он гораздо более глубоким голосом, чем раньше, а потом внезапно набрасывается на ведьму, выпустив когти острые как кинжалы.

Издав слабый вопль боли, старуха падает лицом на стол, кровь льется из страшной раны на шее. Потом ее бывший фамильяр обращается к вам и рычит: «Теперь ты умрешь еще раз!»

Поспешно обнажив свой призрачный клинок, вы готовитесь встретить атаку демонических когтей.

Пьювакит: Мастерство 7, Выносливость 6

Если демон убьет вас, запишите 9 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы победите демона - 9.

**90**

Отныне вы можете проходить сквозь твердые предметы, такие как стены и двери, как будто их вовсе нет. Запишите специальную способность *Привидение* на вашем листе персонажа и перейдите к параграфу с тем же номером, что и число, которое вам было поручено записать.

**91**

Поскольку вы победили палача-зомби, Унтханк меняет планы. «За мной!» - слышится его крик, когда он спускается с эшафота, таща за собой Ориану. «У меня есть что-то еще для этого», - говорит он своим рыцарям.

Мертвый зомби лежит у ваших ног, а вы отправляетесь в погоню за кастеляном Унтханком, он тащит Ориану за собой через арку сторожевой башни на мост, ведущий в цитадель. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 394. Если не повезло - 47.

**92**

Вы проскальзываете мимо женщины и осматриваете труп на виселице. Благодаря ветру и дождю, падальщикам и гниению, лицо повешенного злодея превратилось в почерневший череп, единственная отличительная черта удлиненные клыки. Медальон на ржавой железной цепочке с изображением волчьей головы висит на шее у трупа, и вы замечаете, что ногти трупа как когти у зверя. Вы думаете о том, какие преступления совершил злодей, чтобы заработать себе виселицу.

Внезапный крик и смех женщины оглушают вас. Вы оборачиваетесь и видите, как она мчится к вам. Она вас здорово напугала, у нее раздутое разлагающееся лицо утопленницы, крабы проделали дыру в ее щеке, а с головы свисают морские водоросли. Подбежав, она набрасывается на вас, нанося удары сломанными ногтями, покрытыми морским песком. Вы вынуждены сражаться с ней, но поскольку она застала вас в врасплох, вы должны автоматически проиграть первый раунд боя - 32.

**93**

Вы можете почувствовать волны неумолимый вулканической ярости исходящей от Голема. Как вы собираетесь преодолеть такое ужасное препятствие, как это? Вы:

Атакуете Голема Адского Огня - 71

Попробуете увернуться от него - 55

Используете специальную способность *Тень* (если можете) - 33

Используете специальную способность *Дух* (если можете) - 312

**94**

Вы поднимаетесь высоко в небо, паря над зубчатыми стенами и наслаждаясь захватывающим видом с высоты птичьего полета на замок внизу. Вы никогда раньше не видели Вальсинор с такой точки обзора. Прямо под вами находится внешний двор с конюшнями, псарней, кузнечной мастерской и казармами стражи. За второй стеной находится более плотно застроенный внутренний двор, в котором находятся кухни, пиршественный зал, часовня и кладбище, под которым находятся древние и обширные катакомбы замка. А дальше за морским рвом, на отроге черной скалы возвышается неприступная цитадель. Вы замечаете, что, хотя огни мерцают в других местах замка, цитадель погружена во тьму – это не то, что вы ожидали увидеть, и этот вид наполняет вас ужасом.

Теперь, пока вы находитесь в воздухе, хотите продолжить полет над замком в сторону донжона (125), или предпочтете вернуться на землю и спуститься во внешний двор (414)?

**95**

(Если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не сможете пользоваться преимуществами, которые она дает, пока не вернетесь во внутренний двор.)

Когда вы входите в пиршественный зал замка, к вашему удивлению вас встречают звуки разгульного торжества. Странствующие гимнасты, акробаты, жонглеры, глотатели огня и актеры-кукольники прилагают все усилия, чтобы создать праздничную атмосферу, но, похоже, им это не удается.

Стол на возвышении трещит под тяжестью стоящих на нем блюд. Здесь есть все, от молочных поросят, до павлинов, перепелов и окороков в меду, и всевозможные напитки, море разливное, хоть купайся. Это настоящий пир, но, несмотря на большое количество выставленной напоказ еды, никто не заинтересован в том, чтобы потреблять все это.

Сидящий за столом кастелян Унтханк смотрит на музыкантов и артистов с презрительным выражением на лице, рядом с ним сидит ваша сестра, леди Ориана, которая с несчастным видом смотрит на нетронутое блюдо сладостей. В ближнем углу зала бард Блондель с неохотой выводит мелодию на лире, которую держит у себя на коленях.

Если вы хотите предстать перед присутствующими во всей своей призрачной красе - 348. Если предпочитаете остаться незамеченным и уже имеете специальную способность *Тень* - 65. Если у вас нет этой способности, бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему Бытию, проверьте свое Мастерство. Если вы прошли обе проверки, запишите число 65 на листе персонажа и перейдите на 230. Если вам не удалась одна из проверок - 348.

**96**

Лошадь ржет и обрушивает свои копыта на землю прямо перед вами, солома на полу денника вспыхивает призрачным зеленым пламенем. Вы еще раз должны сразиться за судьбу своей бессмертной души.

Призрачный конь: Мастерство 7, Выносливость 8

Если безумный дух одолеет вас, запишите число 434 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы уничтожите призрачного коня (восстановите до 4 очков Выносливости), то быстро обыскиваете помещение, ничего не находите и покидаете населенные призраками конюшни - 434.

**97**

Вы проходите через деревянные доски двери в шум и свет «Утренней Зари». Вдруг вы понимаете, что вошли в таверну, полную людей. Если вы хотите позволить трактирным гулякам увидеть вас - 81. Если не хотите, и у вас есть специальная способность *Тень –* 299. Иначе, если хотите, быть невидимы, бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему Бытию, то затем проверьте свое Мастерство. Если успешно, запишите 299 на листе персонажа, а затем 230. Если вы провалили одну из проверок - 81.

**98**

«Этот злодей?» - рычит Страж, его яростный крик эхом отзывается по всей безлюдной пустыне, обрушивая камнепады и заставляя далекие скалы раскалываться на части, а валуны падать с зубчатых вершин. «Он нам известен, - продолжает привидение. - Он слишком долго обманывал смерть. Его путешествие в эти места давно назрело. Его жизнь должна была подойти к своему концу уже давно».

Страж снова роется в своем плаще и на этот раз вынимает другие часы жизни. Вы видите, что струйка песка, падающего из верхней части на дно, неподвижна, как будто заморожена во времени.

«Он собственной кровью подписал договор с темными силами, чтобы он мог жить дольше естественного срока человека в трижды по двадцать и десять лет. Но придет время, когда он должен будет отработать свои обещания, которые он дал так давно. Возьми это», - говорит Страж, вручая вам черные песочные часы.

Вы автоматически протягиваете руку и берете их - и, к вашему изумлению, обнаруживаете, что можете взаимодействовать с этим объектом. (Добавьте черные песочные часы на лист персонажа.)

«Ты узнаешь, когда настанет время использовать их, - говорит вам Страж. - И помни, глупец просто дурак, но лучший друг человека может быть его самым большим союзником». (73).

**99**

В Слейте тихо, есть только одно место, в котором явно никто и не думает ложиться спать, это трактир «Утренняя Заря», который стоит на северной стороне деревенской площади. Из его окон исходит теплый оранжевый свет, а изнутри доносятся звуки пирушки.

На южном краю площади стоит заброшенная часовня, которая была построена вокруг могилы древнего защитника Добра, к сожалению, теперь давно забытого. На восточной стороне, где мало жилья, подальше от деревенских строений на клочке грязной травы разбит безвкусный шатер. Полуночно-синее полотно вышито серебряными звездами-блестками, полумесяцами и другими экзотическими астрологическими символами. Вывеска перед ним гласит: «Мадам Зельда - Госпожа Тайн».

Есть еще одно место, которое привлекает ваше внимание, это большой дом бургомистра на западной стороне площади. Вы не видите никаких огней в его окнах, но костями чувствуете притяжение этого места - по крайней мере, чувствовали, если бы у вас еще были кости! Возможно, бургомистр Юрген мог бы помочь вам добиться определенного прогресса в поиске ответов.

Что бы вы хотите сделать теперь?

Посетить трактир - 118

Исследовать часовню - 229

Осмотреть шатер Мадам Зельды - 368

Подойти к дому бургомистра - 437

Выйти из деревни - 6

**100**

Теперь вы больше не в земном измерении, Мертвый Ветер перенес вас на другую сторону завесы, которая отделяет мир мертвых от мира живых ...

Перед вами лежит бесплодное пространство, серые скалы и серый песок. Выше, небо такое же серое, как земля, и полное темных туч, которые суматошно бегут куда-то. Гром грохочет над далекими горами, которые поднимаются зубчатыми черными пиками, которые, похоже, хотят вцепиться в само небо.

Если у вас есть кодовое слово *Endgame* - 400. Если у вас есть кодовое слово *Judgment* - 279. Если у вас есть кодовое слово *Watcher -* 286. Если у вас есть кодовое слово *Devourer -* 285. Если у вас нет ни одного из этих кодовых слов - 78.

**101**

Входная дверь уже перед вами, когда неожиданно путь преграждают три привидения. Первое это женщина, одетая во все серое, второе - дворянин в старинном костюме, в одной руке у него собственная голова, а в другой рапира, а третье, плавающий в воздухе череп.

«Кто ты такой, и что ты здесь делаешь?» сердито визжит леди в сером.

«В этом доме уже живут призраки!» сообщает вам обезглавленный дворянин.

Челюсти черепа раскрывается, и оттуда струится кровь. А затем потревоженные призраки мчатся к вам. У вас нет выбора, кроме как сражаться с тремя яростными призраками.

Леди в сером: Мастерство 6, Выносливость 6

Обезглавленный дворянин Мастерство 8, Выносливость 8

Кричащий Череп: Мастерство 7, Выносливость 4

Сражайтесь со всеми призраками одновременно. Пока Кричащий Череп все еще в этом мире, вы должны уменьшать свою силу атаки на 1 пункт, так как его вопли мешают вам. Если призраки убьют вас, запишите число 259 на листе персонажа и перейдите на 100. Как только вам удастся изгнать двух духов назад в небытие, восстановите свою Выносливость на половину общего количества очков Выносливости побежденных приведений - 406.

**102**

«Глупец! – ревет голос, похожий на стук крышки гроба. - Ты не можешь обмануть смерть!» И тогда он летит на вас, коса поднята, готовая разрубить вас там, где стоите.

Бросьте кубики, чтобы определить силу атаки для себя и для Стража, его Мастерство равно 12. Если ваша сила атаки больше, вы парируете удар широкой косы (73). Если больше сила атаки Стража - 279. Если обе силы атаки одинаковы, проведите еще раунд.

**103**

Вы можете использовать свою способность летать только, если у вас нет физического тела, или вы готовы покинуть его и оставить вместе с ним все снаряжение, провизию и все остальное, а также вычеркнуть соответствующие кодовые слова. Если вы не хотите или не в состоянии сделать это, попробуйте другой вариант - 154. Если да, то вы легко перелетаете над гниющим бассейном и приземляетесь на другой стороне, без каких-либо неприятных происшествий - 421.

**104**

Если вы добыли Камень Духов из места его хранения, вы знаете, сколько у него граней. Обратитесь к параграфу с тем же номером. Если не знаете, сколько у него граней, потеряйте 1 пункт Удачи - 132.

**105**

Вас окружают самые ужасные видения, порожденные горячечным сознанием спящих жителей. Должно быть, что-то по-настоящему злобное преследует эти земли, раз оно породило такие яркие и отвратительные кошмары. Вы думали, что видели все возможные ужасы в мрачном царстве Батория, но вы ошибались. Ужасы, свидетелем которых вы были, ничто по сравнению с хищными фантасмагориями, которые теперь ворвались в ваше воображение. Вы останавливаетесь, как от удара, ваш разум потрясен картинами безумия, которые только что видел. Потеряйте 2 очка Бытия, 1 очко Мастерства и 2 Удачи - 17.

**106**

Взбираясь по ступенькам, входите в замерзшее помещение, но, попав сюда, вы замечаете, что температура начинает повышаться. Тусклое свечение заполняет комнату, и лед, покрывающий каменные стены, начинает таять. Теперь вы замечаете существо, сгорбившееся в дальнем конце комнаты, блокирующее вам путь к другой лестнице. Оно более двух метров ростом, верхняя часть тела и руки как у человека и бугрятся мышцами, а нижняя часть тела козлиная. Он открывает рот, полный зубов, похожих на бивни, и издает пронзительный рев-вызов. Наклонив голову, он бросается вперед, с демоническим топором в руке. Демоны так же опасны для духов, как и другая нежить, поэтому у вас нет выбора, кроме как сражаться с Адорогом.

Адорог: Мастерство 9, Выносливость 10

Если демонический топор Адорога сразит вас, запишите число 82 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы победите стража комнаты, то сможете подняться по лестнице, ведущей наверх (82).

**107**

Допрос еще не закончен.

*«Многие раньше утверждали, что это крепость принадлежит им,*

*Но кто теперь владыка Вальсинора?*

Если вы думаете, что знаете ответ на загадку, превратите его буквы в числа, используя код A = 1, Б = 2, В = 3 ... Я = 33. Сложите числа вместе и умножьте на два, а затем перейдите к параграфу с этим номером. Если вы не знаете ответа, или параграф, к которому вы обратились, не имеет смысла - 372.

**108**

Вы снова появляетесь в земном измерении посреди залитого холодным серебряным лунным светом внутреннего двора и смотрите на доминирующую над замком темную громаду донжона. Никогда прежде он не казался таким неприветливым, вы больше не считаете это здание своим домом. Теперь вы понимаете, что именно здесь находится источник злой силы, проникший в замок Вальсинор. И если вы хотите победить его, действовать нужно сейчас - 117.

**109**

Вы бесцельно блуждаете по извилистым туннелям, уходя все дальше и глубже под основание Вальсинорского замка, не представляя, куда идете. Бросьте один кубик. Выпало 1-3 – 139, 4-6 – 158.

**110**

Последние несколько костей встают на место, и костяной зверь сформирован. Но, кто же теперь стоит перед вами? Какого монстра сформировали кости? Бросьте один кубик. Если выпадет 1-2 – 153, если 3-4 – 174, если 5-6 - 212.

**111 \***

Проход скоро заканчивается у черной деревянной двери, покрытой серебряными символами и эзотерическими рунами, образующими сложный узор. Это еще одна Дверь Духов, и если у вас нет физического тела, вы не сможете пройти через нее. Когда будете готовы уйти, вам придется вернуться назад и повернуть в другой коридор (154).

**112**

Вы преклоняете колени у подножия трона и смотрите в полуночно-черные глаза королевы. И тогда маска иллюзии исчезает, и вы видите ее такой, какой она есть на самом деле - нет красавицы из плоти и крови, но есть адский призрак, нежить - но уже слишком поздно, вы под властью Призрачной Королевы. Вы останетесь здесь как член ее двора нежити до конца времен. Ваше приключение закончилось.

**113**

«Приготовься узнать, что на самом деле представляют собой вечные муки!» - ревет Король Теней. Безусловно, это будет сражение, которое вы запомните на всю оставшуюся жизнь, независимо от того, как долго она продлится!

Король Теней: Мастерство 13, Выносливость 18

Если вы владеете Аметистовым Лезвием, можете увеличить свою силу атаки на 1 очко на время этой битвы, и любой успешный удар им будет наносить Королю Теней 4 очка урона, а не обычные 2. Если используете ваш благословенный клинок Ночной Убийца, вы также можете увеличить свою силу атаки на 1 пункт, но каждый удачный удар будет наносить 3 очка урона. Если, несмотря ни на что, вам удастся победить Короля Теней в поединке - 450. Однако если он победит вас, на этот раз не будет возврата из мертвых, и ваше приключение, как и ваша жизнь, закончатся здесь ...

**114**

Сопротивляясь магии Прислужника Смерти, вы бросаетесь на заклинателя в черной мантии, крича от ярости. Страх мелькает в его глазах, и он начинает пятиться от вас. Но он еще не закончил колдовать. Все еще держа в одной руке хрустальный шар, он начинает произносить другое заклинание. Не дожидаясь, когда он его закончит, вы вступаете в битву с ним.

Прислужник Смерти: Мастерство 7 Выносливость 7

Если заклинатель побеждает в одном раунде атаки - 186. Если вы уменьшаете его Выносливость до 3 пунктов или меньше, не пропустив ни одного удара - 123.

**115**

Спустившись по лестнице, вы попадаете в вонючую тюремную камеру. При вашем неожиданном появлении ее единственный заключенный безумными глазами смотрит на вас и начинает истерически смеяться. Вы потрясены, увидев, что здесь держат дурака Тоадстоуна. Он был придворным шутом вашего отца и до сих пор носит пестрый костюм, хотя сейчас он испачкан грязью и болтается на нем как на вешалке. В конце концов, безумное кудахтанье стихает. «Приятно видеть тебя здесь», - говорит он, как только он открывает рот, то просто не может остановиться.

«Как долго ты отсутствовал? Три года? Кто бы мог подумать? Сегодня вечером у них торжественный пир, но я не думаю, что ты пойдешь, так как у тебя нет тела? Думаю, тебе сейчас не до этого. Надеюсь, вампиров не будет. Им нравится все, что подается кусками, чтобы можно было укусить!»

Бедный дурак, очевидно, совершенно безумен, но он не всегда был таким. Вы задаетесь вопросом, что могло произойти - что он должен был увидеть - чтобы лишиться рассудка.

«Так каково быть призраком? – спрашивает он. - Моя мама хотела выйти замуж за призрака, я не знаю, что на нее нашло! Но ты должен простить меня, я сам не свой в последнее время. Когда я умру, я хочу, чтобы моей эпитафией было: «Я же говорил вам, что я болен!» Но в любом случае, достаточно обо мне, видел ли ты изменения, которые они внесли в то время, когда ты был в отъезде? Я знаю то, чего они не знают. Я знаю об их маленькой оружейной комнате наверху этой башни. Дело в том, что там есть этот удивительный замок, но чтобы отпереть его, нужно перевернуть комбинацию. Эй, вот хорошая загадка. У чего есть шесть ног, и оно летает? Ведьма дала коту прокатиться на метле!» Эта странная шутка снова заставляет его неудержимо хихикать.

От этого несчастного больше ничего не узнаешь, и поэтому вы уходите. Когда вы покидаете камеру и ее безумного обитателя, Тоадстоун пробует на вас свою последнюю шутку. «Вот, я раньше был оборотнем, но теперь со мной все хорощоуууу!»

Если вы хотите подняться по винтовой лестнице к вершине башни - 166. Если предпочтете вернуться к подъемной решетке - 20.

**116**

Вглядываясь в зловещие глаза фантомного коня, вы, собрав свою волю в кулак, умудряетесь успокоить его и взять под свой контроль. Лошадь прекращает потустороннее ржание и спокойно стоит в своем стойле. Не похоже, что она куда-то уйдет в ближайшее время, теперь вы знаете, где найти эту лошадь, это может оказаться полезным, а может, и нет! (Добавьте кодовое слово *Steed* на лист персонажа.) Дальнейший обыск конюшен не приносит ничего полезного, поэтому вы отправляетесь продолжать поиски в другое место - 434.

**117**

У вас есть кодовое слово *Oriana* на вашем листе персонажа? Если да - 376. Если нет - 134.

**118**

Приблизившись к шумной таверне, видите, что дверь заперта. Если у вас есть специальная способность *Полтергейст* - 148. Если у вас есть специальная способность *Привидение* - 97. Если вы решили попытаться пройти сквозь двери, бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему счету Бытия, запишите число 97 и перейдите на 90. Если число превышает ваш текущий показатель Бытия, вы не можете войти в трактир - 259.

**119**

Ваш старый друг Бертильда охотно позволяет вам взять под свой контроль ее тело, чтобы вы могли получить доступ в цитадель и завершить свои поиски. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите текущие оценки вашего Мастерства и Выносливости, они пригодятся вам в дальнейшем. Пока вы используете мускулистое тело Бертильды, вы должны использовать ее характеристики: Мастерство 11, Выносливость 21.

Если вы будете ранены в теле Бертильды, то можете съесть провизию, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция еды восстанавливает до 4 очков Выносливости, у Бертильды в кузнице достаточно еды на 3 приема пищи, вы, конечно, берете ее с собой. Оглянувшись вокруг в поисках подходящего оружия, вы решаете взять кузнечный молот. Если вы нанесете удачный удар противнику, используя молот, бросьте кубик. Если выпадет 4-6, вы наносите 3 очка урона, вместо обычных 2. (Запишите это на листе персонажа.)

Если Выносливость Бертильды уменьшиться до 2 очков или меньше, она потеряет сознание, и вы вынуждены будете покинуть ее тело. Однако вы можете продолжить сражаться, но теперь уже в своей призрачной форме, используя характеристики, которые только что записали. (429).

**120**

Благодаря сильной воле, вы можете, в некоторых случаях, перемещать объекты в реальном мире. Запишите специальную способность *Полтергейст* на листе персонажа и перейдите к параграфу с тем же номером, что и тот, который вы только что записали.

**121**

Когда вы приближаетесь к крепкому каменному мосту, то слышите стук копыт, а затем перед вами материализуется еще один призрак. Это старый рыцарь из древних времен и его благородный конь, оставшийся верным хозяину даже после смерти. Старый рыцарь не носит шлема, его белая борода свисает на темный камзол и потрепанный нагрудник, в руке у него копье. «Стой! - кричит он пронзительным голосом. - Ни один дух здесь не пройдет!» Если вы все равно хотите пересечь мост - 175. Если предпочитаете подчиниться - 391. В качестве альтернативы можете попытаться перебраться через реку и не беспокоиться о мосте (313).

**122**

Подождав пока металлическое тело Голема остынет, вы перешагиваете через него и ступаете на мост. Мост перекинут над естественным морским рвом, который отделяет мыс, на котором построены внешний и внутренний дворы Вальсинорского замка, от отдельно стоящего утеса, на котором стоит внушительный донжон. Под вами в узком канале бушует море, волны разбиваются о скалы, брызги воды иногда каскадом окатывают сам мост. Вы на полпути к цитадели, когда что-то поднимается из бурных вод внизу. Существо, кажется, состоит только из зияющей пасти с острыми как у акулы зубами и длинного извивающегося змеевидного тела. Рыча, первобытный монстр атакует. (Если вы уже сражались со стражем рва, но он остался непобежденным, измените его характеристики соответствующим образом, прежде чем попытаться снова его одолеть).

Монстр изо рва: Мастерство 9, Выносливость 11

Если выиграете два раунда подряд, вы можете убежать от морского змея к башне на дальнем конце моста (449). Если змей уничтожит ваше физическое тело, он снова погружается в волны (вычеркните соответствующее кодовое слово) - 173. Если вам удастся его победить - 449.

**123**

Когда Прислужник Смерти начинает уступать под силой ваших гневных атак, в его глазах появляется паника. Он резко прекращает бормотать свои заклинания и вместо этого бросает хрустальный шар вам под ноги. Аметистовая сфера взрывается, выпуская заключенную в ней черную энергию. На мгновение все становится черным, а затем проглядывает свет восходящей луны, мир вокруг снова возвращается к своим обычным краскам. Но Прислужник Смерти исчез без следа.

Убийца волшебник исчез, а вы все еще не понимаете, почему вас убили. Вы возвращаетесь к своему телу и смотрите вниз на остывающий труп. Странное это чувство - смотреть на свой собственный труп. Вы знаете, что вам не будет покоя, пока не раскроете тайну своего собственного убийства и не отомстите тем, кто хотел убрать вас с дороги. Но куда вы пойдете в поисках ответов?

Вы смотрите на продуваемый всеми ветрами мыс на далекий замок Вальсинор. Впереди, прямо на север, лежит деревня Слейт, черная тень от замка теперь легла прямо за ней. К северо-западу лежат запутанные чащобы Призрачного Леса, по слухам там обитает мудрая знахарка. Возможно, она могла бы помочь вам в поисках ответов. На северо-востоке пустоши тянутся до самого моря, там, на берегу, по крайней мере, когда вы были здесь в последний раз, обитал монах-отшельник. Возможно, он тоже мог бы помочь вам. Тем не менее вы чувствуете странное необъяснимую тягу к темному холму кургана на востоке, кроме того вам хочется пойти к каменному кругу Девяти Дев, к тому месту где вы подверглись нападению. Вы:

Пойдете к кургану - 409

Войдете в круг Девяти Дев - 257

Выберете один из других вариантов – 217

**124**

Вы должны сражаться с безликими сумеречными существами одновременно.

Первое сумеречное существо: Мастерство 7, Выносливость 7

Второе сумеречное существо: Мастерство 8, Выносливость 7

Если вам удастся победить этих существ тьмы, восстановите до 7 очков Выносливости своей призрачной формы - 132. Однако, если они уничтожат вашу призрачную форму, запишите число 132 на листе персонажа и перейдите на 100.

**125**

Когда вы парите над замком, вы начинаете различать ужасные рыдающие крики. Сквозь ночь вы можете увидеть, как ветер гонит множество призрачных фигур. Некоторые из них не более, чем похожие на черепа лица, за которыми тянутся туманные хвосты, этакие эфирные кометы, в то время как другие - полностью сформированные существа. Вы никогда не думали, что в Вальсиноре так много призраков. Призрачные существа ощущают ваше присутствие, и их крики становятся громче, когда они пытаются подлететь к вам сквозь ветер. Сражайтесь с Эфириалами, как если бы они были одним существом.

Эфириалы: Мастерство 8, Выносливость 13

Эфириалы дерут вас своими призрачными когтями и ослабляют вашу решимость страшными криками. Если они уменьшат ваш показатель Выносливости до нуля или ниже, запишите число 414 на листе персонажа и перейдите на 100. Если уменьшите их Выносливость до нуля, это означает, что вы отразили их нападение, и они отстали от вас, чтобы облететь донжон, их жуткие вопли эхом отражаются от морских утесов внизу. Если вы все еще хотите приблизиться к цитадели - 191. Если предпочтете приземлиться во внешнем дворе - 414.

**126**

Стоя у подножия башни и глядя на нее, вы не видите никаких окон или других входов наверху. Единственный вход это арка прямо перед вами, покрывающие ее острые шипы сосулек, придают ей сходство с зияющей пастью какого-то колоссального ледяного демона. Но шаг между ними вы все же делаете.

Внутри башни каждая поверхность покрыта толстым слоем льда, и холодный ветер заполняет прихожую, дуя сверху вниз по двум ледяным винтовым лестницам откуда-то с вершины башни. Обе лестницы ведут наверх, но какая приведет вас к сокровищу, которое вы ищете? Выберите лестницу. Это будет:

Лестница слева - 82

Лестница справа - 106

**127**

Звук, подобный грому, грохочет над разломом, и вы понимаете, что Страж смеется над вами. «Второй шанс?» - восклицает потусторонний страж. Испытайте свою Удачу. Если вам повезет - 44. Если не повезло - 279.

**128**

Вы поспешно швыряете мешочек со спорами *Погибели металла*, в железную деву, а затем отскакиваете в сторону. Мешочек лопается, осыпая магическую металлическую конструкцию облаком ядовитых спор. Застыв на месте, вы смотрите, как прочное железное тело пыточного устройства разъедает ржа, пока от нее не остается только куча ржаво-красного порошка на полу. Не желая больше ни на секунду задерживаться в этом ужасном месте, вы покидаете камеру пыток как можно быстрее - 56.

**129**

Последним ударом вы пронзаете призрачное сердце охотника кончиком вашего клинка. С пронзительным криком, от которого кровь стынет в жилах, призрачная фигура барона, испаряется у вас на глазах. Когда его тело исчезает, как туман на ветру, вы чувствуете, что получили часть его силы. Восстановите до 5 очков Выносливости и добавьте 1 к вашему счету Бытия.

Вы внезапно оказываетесь в центре настоящего водоворота, когда с ржанием, лаем, неземными воплями и отчаянными криками, остальные участники Дикой Охоты снова возвращается в Царство Проклятых. Восстановите 1 очко Удачи. Вы снова одни и возобновляете свои поиски лачуги знахарки - 290.

**130**

Блондель Бард с безучастным выражением на лице без особого восторга наигрывает мелодию на своей лире, наполовину напевая, наполовину мурлыкая песню. Видно, что его мысли далеко. Вы хорошо знаете Блонделя, он был менестрелем вашего отца и остался им, когда вы стали хранителем замка Вальсинор. Если вы хотите сообщить ему о своем присутствии – 147. Если нет - 227.

**131**

«Я знаю, кто ты, - выдыхает отшельник Мирдин. - Ты из замка. Но я не видел тебя…, то есть вас уже три года. И вот вы здесь, у моей двери, и пришли как призрак. Что с вами случилось?»

Ваш голос звучит как-то странно на морском бризе, пока вы рассказываете отшельнику все, что прошло с тех пор, как вас убили на дороге.

«Но кто мог использовать слугу тьмы такого, как Прислужник Смерти, чтобы покончить с вами? - спрашивает потрясенный Мирдин. – Хотя в последнее время здесь творится неладное. Ходят разговоры о незнакомцах в замке, о людях, охваченных беспокойными снами, а потом призраки из этих снов бродят по округе, и снова слышен вой Черной собаки. Я слышал, что бургомистр Юрген из Слейта зашел так далеко, что позвал к себе на службу охотника за призраками».

Кажется, Мирдин знает много, особенно для отшельника, который, как предполагается, отказался от общения с другими людьми. Слова о незнакомцах в Вальсиноре тревожат вас и заставляют задуматься о безопасности вашей сестры. Вы сами видели других призраков, но упоминание об охотнике за призраками вас особенно заинтриговало.

Поскольку он в таком разговорчивом настроении и его, по-видимому, больше не пугает ваша призрачная природа, вы решаете расспросить отшельника поподробней. Спросите его:

О последних событиях в замке - 314

О вашей сестре - 344

Об охотнике за призраками – 374

**132**

Звук, подобный грому, разносится над кругом стоячих камней, и вы понимаете, что Унтханк Некромант достиг своей цели, то, что он намеревался достичь этой ночью с помощью своего темного ритуала, свершилось. «Восстань Король Теней!» взывает он, в то время как остальные культисты падают на колени в знак почтения. Все, кроме Унтханка.

«Вот, Владыка Теней! – заявляет он, глядя на безлунное небо над Девятью Девами. - Правитель ночи! Ваш господин и повелитель!»

Что-то возникает во тьме безлунной ночи в самом центре каменного круга. Ошеломлено вы наблюдаете, как формируется колоссальная фигура, вдвое выше человеческого роста, обретает форму, одевается в саму ткань ночи. Гигант носит древнюю броню, выкованную из металла ночи под мрачным покровом темноты, на голове у него шлем украшенный витиеватой короной. Вы пытаетесь разглядеть его лицо, но его просто нет. Под шлемом видны только два злобно пылающих как угли глаза, которые краснеют, как пара умирающих звезд. И когда лунное затмение проходит, пришелец становится виден во всей своей зловещей славе.

Смотря сверху вниз на землю, он упирается своим злобным взглядом в некроманта. Затем протягивает руку и в ней формируется лезвие чистой тьмы. Он поднимает двухметровое лезвие над головой, замирает на мгновение, а затем опускает его по широкой дуге - и срубает Унтханка одним ударом.

«Высокомерный дурак», - рычит ужасный призрак голосом, похожим на хлопанье дверей склепа. (Добавьте кодовое слово *Retribution* на лист персонажа.)

Культисты начинают хныкать от страха. Вас вдруг пробирает такой озноб, какой вы никогда не испытывали при жизни, а волосы на затылке начинают подниматься. Но этого просто не может быть ...

Если у вас все еще записано кодовое слово *Revenant*, или *Host*, или *Armored* - 275. Если нет - 448.

**133**

Прежде чем вы подходите к женщине, она вдруг, не оборачиваясь, начинает говорить. «Я смехалась над виселицей. Так и делал, Вольфхрик. Он-х скхазал, что стажи дорог никогда не пойхмают егхо, но они пойхмалии. Похвесили его и за то, что он сделал, но теперь он не смеется?»

Внезапно она срывается на истерический смех, а затем поворачивается к вам лицом. Ее кожа отвратительного серо-зеленого цвета, плоть разлагается, половина лица отсутствует, как будто его кто-то съел. Теперь вы видите длинные морских водорослей запутавшиеся в ее волосах.

«Но я не могхла продолжать жить без него, не такх ли?» - продолжает уродливое видение, приближаясь к вам через вереск. Мокрый песок сыпется с ее одежды, крабы выползают из дыр меж ее ребрами, соленая вода вместе с кусками пережеванной рыбы выплескивается изо рта, когда она говорит. «Я утопхилась, чтобы мы оба вместе перехшли в следующий мир, так чтобы нам никогхда не нужно было расставаться друг с другом, - хихикает она. – Ну, мое желание исполнилось, не такх ли? С тех пор мы никогхда не расставались!» Она завывает, повернувшись назад, чтобы посмотреть на почерневший скелет, качающийся на виселице. Продолжая издавать кровожадные истерические крики, она внезапно набрасывается на вас, вытянув руки со сломанными ногтями - 32.

**134**

Приблизившись к сторожевой башне, охраняющей вход на мост, перекинутый через морской ров замка, при свете луны вы видите, что здесь нет никакой стражи, подъемная решетка не опущена и путь впереди чист. Если вы хотите пройти по мосту - 276. В качестве альтернативы, если у вас есть специальная способность *Дух* и вы хотите использовать ее как способ приблизиться к цитадели и избежать необходимости пересекать мост - 178.

**135**

Открыв книгу черных заклинаний, вы сразу находите три заклинания, которые могут пригодиться в данных обстоятельствах. Единственная проблема заключается в том, что хотя вы и можете произнести слова, написанные человеческой кровью, но не понимаете значение темного языка некромантии.

А затем двое сумеречных существ скользят к вам по влажной траве и тронутому инеем вереску и тянутся к вам своими когтями тьмы. Вам нужно принять решение и сделать это быстро. Какое заклинание вы прочитаете?

Дае дехтфос тирип се ш тин абётл - 162

Сеньок радех Трюк Кьюсо - 244

Ли Веф Оека фехтt нигртор чсебот - 151

Если не хотите рисковать, полагаясь на силу некромантии - 124.

**136**

Рев потустороннего ветра окружает и поглощает вас. Дорога через пустоши начинает исчезать прямо у вас перед глазами, и вы чувствуете, что водоворот потусторонней энергии затягивает вас куда-то. И тогда вы покидаете этот мир. Запишите номер 288 на листе персонажа и перейдите на 100.

**137**

Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 205. Если не повезло - 69.

**138**

Это занимает всего несколько мгновений, гнусное дело сделано. Вы страдаете от чувства вины. Бедный Корзен так долго ждал вашего возвращения, а когда вы вернулись, его верность принесла ему только смерть. (Потеряйте 2 очка Удачи и 2 очка Бытия.) Но ведьма наложила мощные чары и, если она сказала правду, вы избавились от каких-либо неприятных последствий. Проклиная черную душу ведьмы и желая ей поскорей оказаться в аду за то, что она заставила вас сделать, вы теперь можете продолжить ваши поиски и покидаете псарню - 434.

**139**

В катакомбах пусто, лишь вода капает с потолка. Вы уже думаете, что здесь никого нет кроме вас, когда из тени перед вами появляется фигура в плаще с капюшоном. Без всякого предупреждения она резко поворачивается, скрюченные как когти пальцы на руках подняты, чтобы нанести удар, и вы видите, что под капюшоном нет ничего, кроме тьмы, тьмы, через которую не может проникнуть даже ваше призрачное свечение - темное забвение, сама Пустота. Вы потрясены увиденным (потеряете 1 очко Бытия), а затем вступаете в борьбу за свое дальнейшее существование в земном измерении, пытаясь отразить нападение Ночной Тени.

Ночная Тень: Мастерство 10, Выносливость 8

Прикосновение Ночной Тени обжигает смертельным холодом, как холод могилы, но хуже того, каждый раз, когда она наносит удачный удар, она вытягивает часть вашей жизненной силы. Это значит, что если вы ранены, то не только теряете 2 очка Выносливости, но и Тень увеличивает свой показатель Выносливости на 1 очко! Если Ночная Тень окажется слишком сильным противником и исчерпает все ваши жизненные силы, запишите число 445 на листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вам удастся одолеть эту ужасную нежить, восстановите до 4 очков Выносливости. (207).

**140**

Бертильда резко замолкает, услышав шум, идущий из углей кузнечного горна, вы оба поворачиваетесь, чтобы увидеть его источник. Невероятно, но что-то поднимается из огня, две маленькие фигуры, похожие на куски ожившей лавы, обретают жизнь среди пламени. Они спрыгивают на пол и бросаются на вас, плюясь огнем и шипя, как потрескивающие угли.

«Нас обнаружили» - восклицает Бертильда. - Кто-то подслушивал наш разговор». Она вскакивает на ноги, берет молот и выхватывает из огня раскаленную кочергу. Бертильда сражается с первым из огненных существ, а вы со вторым.

Существо из огня: Мастерство 6, Выносливость 6

Если волшебное существо нанесет вам поражение, запишите число 434 на вашем листе персонажа и переходите к 100. Если вы уничтожите его, то увидите, что Бертильда тоже превратила своего противника в груду холодного пепла. Она поворачивается к вам и говорит: «Вам лучше уйти отсюда прежде, чем кто-нибудь еще найдет вас, и поэтому я прощаюсь с вами и желаю вам удачи!» Вы согласны с Бертильдой в оценке ситуации и оставляете кузницу. Обернувшись, вы видите, как кузнец восстанавливает барьер из соли позади вас. Добавьте кодовое словао *Ironheart* и *Blacksmith* на свой лист персонажа – 434.

**141**

Комната, в которую вы входите, похожа на какую-то кошмарную художественную галерею, содержащую всевозможные мрачные статуи, изображающие чудовищных существ, адских демонов и мрачные напоминания о смерти в виде черепов и человеческих скелетов. Но самым крупным и впечатляющим экспонатом является нависающая над вами статуя одетого в плащ с капюшоном скелета с крыльями какой-то черной птицы падальщика, распростертыми позади нее. В когтистых руках статуи зажата жуткого вида коса. Похоже, что ее древко изготовлено из позвоночника какого-то огромного зверя, лезвие чернеет в тусклом свете факелов на стенах. Кажется, оно изготовлено из одного огромного куска аметиста. Вы хотите вырвать оружие из лап статуи (412), или предпочтете покинуть комнату и углубиться дальше в подземелье (154)?

**142**

Вы разрушили темные чары, создавшие монстра из сновидений, и освободили людей Слейта от мучающих их кошмаров. С протяжным криком, как у ребенка, пробуждающегося от ужасного сна, чудовищная фантасмагория растворяется на ветру, как обычный туман. В то же время вы чувствуете, что ваша призрачная форма поглощает часть ее потусторонней сущности. (Восстановите до 5 очков Выносливости.)

Вы вновь стоите на дороге и решаете, куда идти дальше в поисках ответов. Если хотите войти в Слейт - 99. Если хотите пройти мимо деревни и пробраться в замок Вальсинор - 6.

**143**

Несомненно, такая сильная воля, как у вас, может подчинить себе лошадь. Бросьте два кубика и вычтите 1 из результата броска. Если новое число меньше или равно вашему счету Бытия – 116, если больше - 96.

**144**

Холодный ветер гонит снег по поверхности озера, как волны по морю. Лёд слабо мерцает в жутком белом свете луны. Поскольку вездесущий ветер сдувает с поверхности озера снег, вы видите что-то, замороженное во льду у вас под ногами. От шока вы почти теряете опору, когда видите замороженное лицо ужасного воина, глядящего на вас из-подо льда, где он обречен пребывать на веки вечные. Посмотрев направо, вы видите еще одного, и еще одного. То же самое и слева. Фактически, они повсюду, замороженные трупы по всей поверхности озера. Что это за место, куда вы пришли? (Потеряйте 1 очко Бытия.)

Треск льда эхом разносится по поверхности озера, и вы замираете и прислушиваетесь. Еще один громкий треск, и на этот раз вы определяете источник звука, и то, что вы видите, наполняет вас ужасом. Из-подо льда появляется древний боевой топор, а за ним держащий его в руках, одетый в медвежий плащ один из замороженных воинов. Вы можете увидеть синие жилы трупа под его бледной серой кожей, иней покрывает его тело. Глаза воина пусты, его лицо ничего не выражает, но он ковыляет к вам, подняв оружие, чтобы не дать вам добраться до башни. Вы слышите, как еще больше трупов, поднимаются из своих ледяных могил, и понимаете, что у вас большие проблемы. Пока вы сражаетесь с замороженным воином, еще больше замороженной нежити медленно бредут к вам.

Замороженный воин: Мастерство 7, Выносливость 6

Бросьте один кубик и добавьте 7 к результату, и получите число от 8 до 13. Теперь вычтите из него ваш текущий счет Мастерства, результат число замороженных воинов, с которыми вы должны сразиться, чтобы добраться до другого берега озера, в любом случае вы должны сразиться хотя бы с одним. Если после сражения, хотя бы с одним замороженным воином вы посчитаете, что риск слишком велик, можете вернуться на берег озера, а оттуда отправиться в замок Вальсинор (потеряйте 1 очко Удачи) - 29. Если один из воинов прикончит вас, запишите число 126 на листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вы победите всех своих противников, то, наконец, доберетесь до острова (126).

**145**

Покинув пляж, вы возвращаетесь на вершину утеса, а оттуда отправляетесь через пустоши в направлении замка Вальсинор. Впереди виден перекресток - 19.

**146**

Спустя десять метров вы подходите к еще одной двери в левой стене. Она заросла паутиной и выглядит так, как будто ее не открывали в течение очень долгого времени. Если вы можете открыть дверь и хотите войти в комнату за ней - 72. Если нет, то идите дальше (297).

**147**

«Блондель», шепчете вы, пока не раскрывая своего присутствия.

Бард прерывает свою игру и озирается. «Кто здесь?» спрашивает он, полностью захваченный врасплох.

«Это я», - говорите вы, материализуясь у него на глазах.

«Кости Святой Циллы! – брызжет он слюной. - Изыди, демон. Не пытайся соблазнить меня своими злыми уловками, доппельгангер. Оставь мою душу в покое, мерзкое создание!»

Это не тот прием, на который вы рассчитывали. Затем, внезапно, Блондель снова берет свою лиру и начинает играть. Но есть что-то тревожное в этой новой мелодии, а слова песни звучат скорее как заклинание изгнания!

Бросьте два кубика и добавьте 2 к результату броска. Если сумма равна или меньше, чем ваша оценка Бытия - 187. Если больше, запишите 227 на листе персонажа и перейдите к 100.

**148**

Собрав силу воли в кулак, вы используете свои сверхъестественные силы, чтобы повернуть ручку и открыть замок. Дверь с треском распахивается, как от порыва ветра, и все кто внутри поворачиваются, чтобы посмотреть, кто входит в таверну. Если вы хотите позволить трактирным гулякам увидеть вас - 81. Если не хотите, и у вас есть специальная способность *Тень –* 299. Иначе, если хотите, быть невидимым, бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему Бытию, то затем проверьте свое Мастерство. Если успешно, запишите 299 на листе персонажа, а затем перейдите на 230. Если вы провалили одну из проверок - 81.

**149**

А потом вы проходите через барьер. (Добавьте 1 к вашему счету Бытия.) Споткнувшись на пороге, вы сбегаете по ступенькам вниз и оказываетесь в часовне. В центре святилища находится мраморный саркофаг, резной барельеф на крышке изображает благородного паладина, погрузившегося в молитву, его руки сжимают каменный меч. Лунный свет сияет через окно с витражом в дальнем конце храма, на котором, похоже, изображен тот же рыцарь на нем одеяние святого ордена Тамплиеров Телака, он держит свой шлем на сгибе локтя.

Пока вы смотрите, лунный свет внутри помещения, кажется, застывает, а затем собирается вместе, как капли ртути, формируя призрачную фигуру рыцаря перед вами. Вы чувствуете вокруг него осязаемую ауру добра.

«Кто вызывает меня для Битвы в Конце Времен против сил тьмы?» - требует ответа Паладин, и его серебристые глаза смотрят прямо на вас.

Вы бормочете поспешные извинения, говоря, что не хотели тревожить его покой. Рыцарь внезапно смотрит за вас, словно почувствовав, что вы что-то не договариваете.

«Да я понимаю, - говорит он, - Король Теней проник и в эту реальность и в это место и в это время. Тогда его нужно остановить! Но мои силы ограничены здесь, я привязан к этому месту, но если бы я мог передать свои знания другому ... »

Он снова смотрит на вас с суровым выражением на лице. «Но достоин ли ты? - говорит он несколько заносчиво.- Реши задачу!» - требует он, прежде чем вы успеваете ответить ему.

*«Когда я ехал в Аналэнд,*

*Я наткнулся на три группы охотников.*

*В каждой группе было семь рыцарей,*

*У каждого рыцаря было семь оруженосцев,*

*У каждого оруженосца было семь собак.*

*Гончие, оруженосцы, рыцари и группы,*

*Сколько их прибыло в Аналэнд?*

Если вы знаете ответ на загадку паладина, добавьте один к ответу и перейдите к параграфу с тем же номером. Если не знаете ответ (или если вы ошибетесь), Паладин больше ничего не скажет вам, он просто снова растворится в лунном свете, после этого вам придется покинуть часовню (259).

**150**

Принеся неискренние извинения, вы спешите прочь через кладбище, скорбные вопли призраков, оставшихся между упавшими надгробиями, преследуют вас. «Вы обрекли всех нас, - кричит нотариус, - так будет проклята ваша загробная жизнь!»

Внезапно вы чувствуете, что зловещая тень упала на вашу душу. (Потеряйте 1 очко Удачи и 1 очко Бытия). Оставив призраков на произвол судьбы, что бы это ни было, вы, наконец, выходите к ограде кладбища и оказываетесь на дороге, ведущей в Слейт - 61.

**151**

Странное свечение исходит от книги и наполняет все ваше существо, вы ощущаете оживление, как в теле, так и в сознании. Восстановите до 5 очков Выносливости, 1 очко Мастерства и 1 очко Удачи, и добавьте 1 к вашему счету Бытия - 124.

**152**

Вы не можете войти в цитадель и сразиться с темными силами, которые теперь властвуют над Вальсинором, а значит, не можете отомстить. Вы обречены, вечно бродить по твердыне, которая когда-то была вашим домом. Ваше приключение закончилось.

**153**

Кости, из которых состоит тело костяного зверя, в основном принадлежат драконам, вивернам и различных других червям и великим змеям, убитых вашими предками во время Восхода Кахабада. Итак, готовьтесь к сражению достойного эпоса.

Костяной дракон: Мастерство 11, Выносливость 12

Если дракон выигрывает раунд, бросьте кубик, чтобы узнать, какой урон он нанес вам.

1-3 - Ужасные когти – зверь наносит вам удар острыми когтями. Потеряйте 2 пункта Выносливости.

4-5 – Удар хвостом – дракон хлещет вас хвостом как плетью и сбивает с ног. Потеряйте 2 пункта Выносливости и уменьшите в следующем раунде свою силу атаки на 1 пункт, пока встаете на ноги.

6 – Страшная пасть - монстр хватает вас зубами и вонзает свои клыки. Потеряйте 4 пункта Выносливости.

Если вам удастся победить костяного зверя - 236. Как вариант, после трех раундов боя, вы можете попытаться сбежать по лестнице, ведущей вниз. Если хотите сделать это, вы должны проиграть один раунд и пострадать от последствий, но если уцелеете - 205. Однако если ваша битва с костяным зверем закончится уничтожением вашей призрачной формы, запишите число 110 на листе персонажа и перейдите на 100.

**154**

Проход заканчивается крепкой дубовой дверью, но кто-то был небрежен и оставил ее открытой. Помещение за ней вначале поражает вас своими размерами, а затем совершенно тошнотворным запахом. Комната, если ее можно так назвать, имеет в длину не менее тридцати метров, ее высокий потолок опирается на потрескавшиеся колонны десятиметровой высоты. Горящие жаровни и факелы освещают огромное сводчатое пространство и позволяют увидеть бассейн, который находится в центре. На самом деле этот бассейн больше похож на сток огромной канализации.

Бассейн пересекает комнату от края до края, не оставляя даже выступа, чтобы обойти вокруг него. И неудивительно, что такое мерзкое зловоние заполняет помещение. Бассейн наполнен отвратительным бульоном из гниющей плоти и еще чего похуже. Среди пенящихся и булькающих луж желчи виднеются кости ног, рук, черепа, грудные клетки, торочащие над поверхностью. Глядя на бассейн, вы понятия не имеете, насколько он может быть глубоким, и есть ли путь через него. Одна из колонн, которая когда-то поддерживала крышу, теперь обрушилась в бассейн, образовав цепочку камней через него.

С другой стороны мерзкого бассейна вход в туннель, но этот заблокирован железными решетчатыми воротами, прутья которых образуют ухмыляющиеся демоническое лицо. Вам, очевидно, нужно будет пересечь бассейн, чтобы продолжить путь и найти вашего заклятого врага, но как это сделать?

Используете специальную способность *Дух,* если она у вас есть - 103

Пересечете бассейн по обломкам упавшей колонны - 179

Войдете в бассейн, в надежде пересечь его вброд - 222

Попытаетесь перепрыгнуть на другую сторону - 261

**155**

Голем подхватывает вас своими огромными руками и прижимает к груди. Искаженные муками человеческие лица выступают между останков оскверненных могилами, из которых состоит тело мерзкой нежити, и вы понимаете, что Могильный Голем пытается заточить вас в ловушку внутри себя, как это он уже сделал с несчастными, похороненными на кладбище Слейта.

Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему счету Бытия, вы успешно сопротивляетесь силе Голема и выскальзываете из его объятий, вернитесь к 42 и завершите бой с монстром. Однако, если число больше вашего Бытия - 254.

**156**

Вы возвращаетесь в казармы стражи и находите там капитана Кадора, который бодрствует, несмотря на очень поздний час. Войдя в его комнату, вы пытаетесь завладеть его телом. Если у вас записано кодовое слово *Braveheart* - 172. Если нет, бросьте два кубика и добавьте два к результату броска. Если сумма меньше или равна вашему Бытию - 172. Если больше, капитан Кадор успешно сопротивляется вашей попытке получить контроль над его телом и успевает ударить вас своим благословенным клинком. Потеряйте 2 очка Выносливости, и если это снизит ее до нуля или ниже, запишите число 13 на листе персонажа и перейдите на 100. Если нет, вернитесь на 13, чтобы попробовать другой вариант.

**157**

Вытащив факел из настенного держателя, вы готовитесь к схватке с нежитью. Вы понимаете, что выбрали правильное оружие, когда слышите, как он вскрикивает от страха и отступает при виде пламени.

Некрос: Мастерство 10, Выносливость 12

Если Некрос ударит вас, покрывающая его тело кислотная слизь обожжет вас, независимо от того есть ли у вас физическое тело или нет, это потому что он нежить. В свою очередь, ваш горящий факел будет обжигать его, и наносить по 2 очка урона с каждым успешным ударом. Если вам удастся одолеть эту ужасную нежить - 401. Если Некрос уничтожит вашу призрачную форму, запишите число 243 на листе персонажа и перейдите на 100.

**158**

Эта часть катакомб затянута густой паутиной. Тем не менее, пауки не могут навредить вашей эфирной форме, поэтому вы смело идете вперед. Но чем дальше, тем толще она становится. Липкая завеса становится совсем плотной, и вы совсем не удивлены, когда монстр-паук опускается с потолка. Но вы по-настоящему пугаетесь, когда видите лицо монстра. Вы ожидали увидеть обычную голову паука с бесчисленными черными глазами бусинами и истекающими ядом клыками, но на ее месте - злобная пародия на человеческое лицо. Шипящий ужас, демонический Паук Смерти преследует вас, стремясь опутать вашу душу потусторонней паутиной и перетащить вас в свое адское измерение.

Паук Смерти: Мастерство 12, Выносливость 9

Если Паук Смерти выигрывает два раунда подряд - 177. Если вы проиграете, запишите 445 на листе персонажа и перейдите на 100. Если это демонический дух возвращается в Царство Проклятых - 207.

**159**

Воля Короля Теней, одного из Лордов Смерти, действительно мощная сила, она физически осязаема, подобно злобному щупальцу сжимающего вас. Но вы пробились через полчища нежити, столкнулись с невыразимыми опасностями, воскресли из мертвых не для того чтобы уступить вражеской воле. Может быть, кастелян Унтханк и мертв, и ваша жажда возмездия удовлетворена, но теперь еще большее зло угрожает будущему этих земель, гораздо большее зло, чем то, что было побеждено силами Крестового похода против Зла, который очистил Баторию.

«Я не склонюсь перед тобой! - кричите вы, бросая вызов лорду нежити. - Твой слуга Унтханк Некромант не смог уничтожить меня, хотя и пытался, и ты тоже проиграешь!»

Гром грохочет снова и снова над каменным кругом, и вы понимаете, что Король Теней смеется над вами. Если у вас записано кодовое слово *Retribution* - 419. Если нет - 375.

**160**

Вы поднимаетесь в грязную, продуваемую сквозняком, комнату, в которой пахнет застарелым пометом, который покрывает каждый насест и каждую нишу. Вы находитесь в том, что раньше было птичьим двором, местом, где ваш сокольничий держал обученных ловчих птиц. Но сокольничего теперь нет, от него остался только человеческий скелет, очищенный от мяса и наполовину погребенный в птичьем помете. И нет никаких признаков его птиц, вы не удивитесь, если все они оказались сожраны той богохульной мерзостью, которая сейчас клюет тушу ягненка, зажатую в своих когтях. При жизни это должно было быть чем-то размером с Птицу Рух или с Гигантского Стервятника, у нее есть признаки обоих, но трудно быть уверенным, тело твари подверглось разложению: ее плоть клочьями свисает с костей, желтушно-желтые глаза вращаются в орбитах ее бескровного черепа. Что бы это ни было при жизни, теперь, когда оно мертво, его голод ненасытен. Дико визжа, птица нежить бросается на вас, размахивая бесформенными остатками крыльев.

Гниющая птица: Мастерство 7, Выносливость 7

Если птица нежить «убивает» вас, запишите 20 на листе персонажа и перейдите к 100. Если разделаетесь с этой дохлятиной, то вы ничего не найдете в этом вонючем птичьем вольере, и поэтому возвращаетесь обратно к входу в барбакан (20).

**161**

«Если бы Арамант был еще жив, - мрачно говорит Бертильда, - он мог бы помочь вам, я в этом уверена. Я не знаю, кому можно доверять здесь, в эти дни. Капитан стражи хороший человек, но он стал очень недоверчив. Подобное я слышала и о священнике, он по-прежнему делает все возможное, чтобы остановить распространение зла, но почти никогда не покидает свою часовню из страха перед тем, что лежит за ее пределами. Бард неразлучен с кастеляном Унтханком и, кажется, один из немногих привилегированных придворных. Привратник сейчас мертвецки пьян. Давайте просто скажем, что у него проблемы со своими собственными призраками. Но моя информация немного устарела, передвижение между дворами ограничено. И больше никто не может войти в донжон». (140).

**162**

Когда вы произносите слова призыва, рожденные тенью, сумеречные существа кричат от боли и растворяются в темноте, из которой они были изначально призваны. Восстановите 1 очко Удачи и добавьте 1 к вашему счету Бытия - 132.

**163**

Вы направляетесь в деревню Слейт и в лежащий за ней дом своих предков, впереди виден перекресток, а также виселица, стоящая перед ним на вершине крутого кургана на пустошах. Поднимается ветер, он дует на восток в сторону укутанного тьмой Алмазного моря. На виселице в петле раскачивается разлагающееся тело, длинные волосы скрывают лицо трупа. Рядом, накинув на плечи платок, и отвернувшись от ветра, который раздувает ее рваное платье, стоит и смотрит на море рыжеволосая женщина. Вы не можете не задать себе вопрос, кем был покойник при жизни. Возможно, эта женщина знает. Когда подходите ближе, вы видите, что мерцающая зеленая аура окружает ее тело. Вы:

Подойдете к женщине -133

Осмотрите тело на виселице - 92

Пойдете по дороге дальше к перекрестку - 52

**164**

Войдя в конюшню, вы ощущаете терпкий запах лошадей, привязанных внутри. Животные тихо ржут и топчут копытами, пока вы проходите мимо них. Вы замечаете, что одно животное оседлано, а затем, подойдя ближе, с удивлением, видите, что это конь, на котором вы ехали обратно в замок. Вы забыли о нем до сих пор, но теперь задумались ... Если ваша лошадь вернулась сюда, то, что случилось с вашим трупом?

Когда вы размышляете о судьбе своего мертвого тела, конюшни озаряются жутким зеленым светом, когда что-то появляется внутри пустого стойла напротив вас. Вы наблюдаете, как там материализуется лошадь. Ее глаза пылают колдовским огнем, эктоплазма капает с покрытых пеной губ. Лошадь кажется безумной, и она полностью перегородила проход. Если хотите выбраться из конюшен, вам сначала нужно пройти мимо этого призрачного существа.

Лошадь поднимается на дыбы, готовая обрушить копыта вам на голову, вы должны быстро решить, как реагировать. Если хотите взяться за меч, чтобы защитить себя - 96. Если предпочли бы успокоить коня-призрака - 143.

**165**

В последний момент заряд черной молнии врезается в зеркальный щит на вашей руке и безвредно рассеивается. Теперь между вами и вашей жаждой мести ничто не стоит, кроме жизни самого Унтханка Некроманта. Если у вас есть черные песочные часы, и вы хотите использовать их - 410. Если нет - 428.

**166**

Лестница заканчивается перед огромной дубовой дверью, выкрашенной в черный цвет и инкрустированной серебряной филигранью, с помощью которой на дереве выложен орнамент из эзотерических символов. У двери есть ручка, но нет замочной скважины. Вместо этого в середине двери находятся три вращающихся барабанчика, на гранях которых нарисованы цифры от 0 до 9. Очевидно, чтобы открыть дверь, нужно знать код для замка. Но даже если вы обладаете такими знаниями, это бесполезно, если вы не можете вращать барабанчики.

Если вы считаете, что знаете комбинацию, и у вас есть специальная способность *Полтергейст -* 411. Если у вас есть комбинация, но нет способности, а вы хотите попытаться заставить тумблеры двигаться, бросьте два кубика. Если результат меньше или равен вашему Бытию, бросьте еще три кубика. Если результат второго броска меньше или равен вашей Выносливости, запишите число 411 на листе персонажа и перейдите на 120. Если одна из проверок была неудачна, вы не можете открыть кодовый замок. Вам придется либо вернуться к подъемной решетке (20), либо воспользоваться специальной способностью *Привидение*, если она у вас есть,чтобы попытаться обойти эту преграду (181).

**167**

«Но что такое справедливость? - восклицает Страж. - Ответь мне». Если вы отвечаете, что справедливость означает месть - 226. Если хотите сказать, что вам нужен второй шанс, чтобы добиться справедливости для себя - 127.

**168**

Вы стоите на берегу замерзшего озера, на далеких, окруженных льдами арктических Алмазных островах. В центре покрытого льдом озера расположен скалистый остров, а на нем возвышается колоссальная башня из синего льда и черного камня. Ее окруженный зубцами шпиль, кажется, доходит до царства богов, так он высок. Это Ледяной Палец, башня Зимнего Короля, легендарное место, проклятое демонами, но если информация, которую вы услышали, верна, то это также место, где хранится таинственный Камень Духов. Прежде чем вы сможете начать поиск этого артефакта, вам нужно пересечь озеро, чтобы добраться до острова. Если у вас есть специальная способность *Ду*х и вы хотите ее использовать - 126. Если нет, вы отправляетесь по замерзшему озеру пешком (144).

**169**

Вы отворачиваетесь от Дикой Охоты, несущейся на вас с неба, и бежите глубже в лес. Вы ищете укрытие в зарослях папоротника вокруг ствола развесистого старого дуба, а тем временем гончие и лошади охоты приземляются на поляне между деревьями. Потусторонний лай собак перекликается между пепельно-черными стволами, и вы слышите, как предводитель охоты командует стае: «Ату его! Разыщите его, где бы он ни был!»

Пока прячетесь в густом подлеске, вы слышите, как сопя носами, быстро приближаются собаки. А потом они находят вас. (Потеряйте 1 очко Удачи.) Бешено рыча, призрачные псы бросаются на вас. Сразитесь со всеми Призрачными Гончими одновременно.

Первая Призрачная Гончая: Мастерство 7, Выносливость 5

Вторая Призрачная Гончая: Мастерство 6, Выносливость 5

Третья Призрачная Гончая: Мастерство 6, Выносливость 6

Если гончие разорвут вас на части в течение 4 раундов боя, запишите число 290 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы все еще «живы» после 4-х раундов боя, предводитель Дикой Охоты отзывает собак - 220.

**170**

Когда вы идете через зал, внезапно вас ослепляет яркий холодный свет, который лишает вас возможности двигаться. Вы ничего не видите вокруг кроме ослепительной белизны. И тогда из-за света раздаётся скрежещущий нечеловеческий голос.

*Каждая вещь имеет свой отведенный промежуток,*

*Но сколько лет длится жизнь человека?*

Если вы думаете, что знаете ответ на загадку, перейдите к параграфу с тем же номером. Если не знаете, или если параграф, к которому вы обратились, не имеет смысла – 372.

**171**

Избавившись от Черной Собаки Курганов, вы снова отправляетесь к морским утесам. Вскоре вы наталкиваетесь на козью тропу, ведущую с пустоши на продуваемый ветром галечный пляж и к темному морю внизу.

Ваши ноги не издают ни звука, когда вы ступаете по камням, слышен только шум прибоя и треск камней, передвигаемых волнами. Впереди, дальше на мысе, вы видите зев пещеры, рядом с полосой водорослей, оставленной приливом, слышен треск костра и видны отблески пламени. Должно быть, это дом отшельника. Вы надеетесь, что он сможет вам помочь.

А потом он появляется у входа в свою пещеру, глядя в ночь на освещенные лунным светом камни. «Здравствуйте? Тут есть кто-нибудь?»

Он одет в серую хламиду, перепоясанную веревкой, у него длинная всклокоченная седая борода, обрамляющая худое от голода лица, и совершенно лысая голова. Затем он видит вас, и бледнеет. Проверьте свою Удачу. Если повезет - 131. Если не повезло - 447.

**172**

Ваш разум и знания, которые вы приобрели, вместе с хорошо тренированным телом капитана Кадора весьма эффективное сочетание. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите на лист персонажа текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их в дальнейшем. Пока вы контролируете тело Кадора, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 12, Выносливость 20.

Если вы получите раны, пока носите тело Кадора, то можете использовать пищу, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция восстанавливает до 4 очков Выносливости, у Кадора с собой достаточно еды на два приема пищи. Капитан вооружен благословенным клинком, он не такой мощный, как ваш Ночной Убийц, но способен нанести урон нежити, демонам и волшебным существам.

Если Выносливость капитана Кадора уменьшается до 2 очков или ниже, он потеряет сознания, вынуждая вас покинуть его тело. Однако вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которые только что записали - 429.

**173**

Вы уже знаете, что для продолжения поисков вам понадобится физическое тело, необходимо найти замену только что потерянному. Но знаете ли вы еще один способ его приобретения? Если у вас записана фраза *Rest in Peace* - 369. Если у вас записано кодовое слово *Automaton* - 427. Если у вас есть специальная способность *Spook* и вы хотите ей воспользоваться - 13. Если у вас ничего этого нет - 152.

**174**

Костяной зверь был создан из костей легендарных зверей, таких как мантикора, химера и василиск, так что битва, которая вам предстоит, будет поистине легендарной!

Костяная химера: Мастерство 9, Выносливость 11

Если химера выигрывает раунд, бросьте кубик, чтобы узнать, какой урон он нанес вам.

1-3 - Ужасные когти – зверь наносит вам удар острыми когтями. Потеряйте 2 пункта Выносливости.

4-5 – Удар хвостом – дракон хлещет вас хвостом как плетью и сбивает с ног. Потеряйте 2 пункта Выносливости и уменьшите в следующем раунде свою силу атаки на 1 пункт, пока встаете на ноги.

6 – Страшная пасть - монстр хватает вас зубами и вонзает свои клыки. Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если вам удастся победить костяного зверя - 236. Как вариант, после трех раундов боя, вы можете попытаться сбежать по лестнице, ведущей вниз. Если хотите сделать это, вы должны проиграть один раунд и пострадать от последствий, но если уцелеете - 205. Однако если ваша битва с костяным зверем закончится уничтожением вашей призрачной формы, запишите число 110 на листе персонажа и перейдите на 100.

Костяной зверь был создан из костей легендарных зверей, таких как мантикора, химера и василиск, так что битва, которая вам предстоит, будет поистине легендарной!

Костяная химера: Мастерство 9, Выносливость 11

Если химера выигрывает раунд, бросьте кубик, чтобы узнать, какой урон он нанес вам.

1-3 - Ужасные когти – зверь наносит вам удар острыми когтями. Потеряйте 2 пункта Выносливости.

4-5 – Удар хвостом – дракон хлещет вас хвостом как плетью и сбивает с ног. Потеряйте 2 пункта Выносливости и уменьшите в следующем раунде свою силу атаки на 1 пункт, пока встаете на ноги.

6 – Страшная пасть - монстр хватает вас зубами и вонзает свои клыки. Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если вам удастся победить костяного зверя - 236. Как вариант, после трех раундов боя, вы можете попытаться сбежать по лестнице, ведущей вниз. Если хотите сделать это, вы должны проиграть один раунд и пострадать от последствий, но если уцелеете - 205. Однако если ваша битва с костяным зверем закончится уничтожением вашей призрачной формы, запишите число 110 на листе персонажа и перейдите на 100.

**175**

«Вы не пройдете так легко мимо сэра Калормейна из Равенскара, - кричит рыцарь, пришпоривая коня и посылая его в галоп. - Приготовьтесь встретить свою погибель!» Его скакун мчится к вам, но внезапно старый рыцарь кажется совсем слабым и дряхлым. Вы вынуждены взяться за меч, чтобы защитить себя.

Призрачный рыцарь: Мастерство 10, Выносливость 10

Если победите рыцаря в поединке, то сможете беспрепятственно пересечь мост, а также получить часть его силы, (восстановите до 5 очков Выносливости) – 6. Если рыцарь превзойдет вас в схватке, запишите число 6 на листе персонажа и перейдите на 100.

**176**

Со странным, почти мелодичным криком сознание барда бежит в самый дальний уголок его разума, когда вы захватываете его тело. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите на лист персонажа текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их в дальнейшем. Пока вы контролируете тело Блонделя Барда, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 8, Выносливость 15.

Если вы получите раны, пока носите тело Блонделя, то можете использовать пищу, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция восстанавливает до 4 очков Выносливости. Вы спешно собираете остатки после необычного полуночного пиршества Унтханка и собираете достаточно для 4-х трапез. У Блонделя есть с собой короткий меч в ножнах на поясе, самое обычное оружие, и лира. (Запищите это на листе персонажа.)

Если Выносливость Блонделя уменьшается до 2 очков или ниже, он потеряет сознания, заставляя вас покинуть его тело. Однако вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которые только что записали - 429.

**177**

Паук Смерти хватает вашу эфирную форму своими адскими клыками и, используя ваше уязвимое состояние, пытается затащить вас в середину своей паутины, которая является порталом, связывающим его с Царством Проклятых. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, возвращайтесь на 158 и продолжайте сражаться до тех пор, пока вы или монстр не будете уничтожены. Если не повезло, Пауку Смерти удается затащить вас в центр паутины. Запишите 445 на листе персонажа и перейдите на 100.

**178**

Вы пролетаете над крепостной стеной, над морским рвом и приближаетесь к южной стороне неприступного черного донжона. Вы слышите треск разбитого камня, сопровождаемый хлопаньем кожистых крыльев. Горгульи, установленные для охраны башни от атак с воздуха, покидают своих постаменты среди зубцов стены и пикируют к вам, вытянув острые когти.

Невероятно, ваш призрачный меч не может пробить каменные шкуры этих заколдованных монстров. А твердые как алмаз когти легко вонзаются в ваше призрачное тело, как будто оно все еще из плоти и крови. Все, что вы можете сделать, это попытаться отразить их неистовые атаки, и снова приземлиться. После этого они снова вернутся на свои посты. Вы должны сражаться с горгульями, как если бы они были одним существом.

Стая горгулий: Мастерство 9

Бросьте один кубик и добавьте к результату 1. Это число раундов, на протяжении которых вам предстоит сражаться с монстрами, прежде чем вы сможете снова добраться до земли, по ту сторону моста. Если горгульи «убьют» вас, запишите число 337 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы выживете в этом бою, восстановите 1 очко Удачи - 337.

**179**

С осторожностью вы ступаете по обломкам колонны, пересекая гниющий бассейн. Если вы находитесь в эфирной форме, то легко переходите на другую сторону, без каких-либо неприятностей (421). Если вы в физическом теле, то должны проверить свою Удачу. Если вам повезет, вы также благополучно переберетесь на другую сторону (421), но если не повезет, один из обломков колонны провернется под вашим весом и отправит вас прямо в мерзкий бассейн (222).

**180**

Свет и тепло работающей кузницы притягивает вас из темноты к мастерской. Кузнец оставила дверь открытой, как всегда, чтобы выпустить излишки тепла. Жар ощущает даже ваша призрачная форма. Вы осторожно всматриваетесь внутрь.

Все как вы помните. У вас много приятных воспоминаний об этом месте, ребенком вы часто наблюдали, как Бертильда работает с металлом, придавая форму деталям брони на наковальне или совершенствуя заточку оружия.

Бертильда и сейчас здесь, работает у кузнечного горна. Бертильда высокая грузная женщина с мускулистыми руками и широкими плечами, левый глаз скрывает нашлепка, которую она носит с тех пор, как раскаленный кусочек железа однажды попал ей в глаз. На ней толстый кожаный фартук и толстые перчатки, в одной руке тяжелый молот, в другой пара щипцов с зажатым в них куском металла.

Вы собираетесь войти в кузницу, когда замечаете, что на пороге насыпана соль. Если хотите пересечь линию из соли - 231. Если предпочитаете сначала подозвать кузнеца - 14.

**181**

Инстинктивно закрыв глаза, вы уверено делаете шаг вперед. Чудовищная и необъяснимая боль пронзает ваше тело, как разряд молнии, и вас отбрасывает назад, вы не в силах пройти сквозь эту дверь. Бросьте один кубик и добавьте 1, это число равно количеству очков Выносливости, которые вы теряете. Если это прикончило вас, запишите число 20 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы все еще живы и думаете, что знаете комбинацию и хотите попробовать открыть дверь (166). В противном случае можете покинуть башню (20) или спуститься по лестнице в подвал, если еще этого не делали - 115.

**182**

Проход приводит вас к спускающимся во тьму каменным ступеням. Учитывая то, с чем столкнулись до сих пор в подземельях, следуя по ступеням во мрак, вы задаетесь вопросом, какие ужасы ждут вас еще глубже под Вальсинором.

Лестница заканчивается, и вы оказываетесь в другом коридоре с каменными стенами. Звук, похожий на треск погремушки на хвосте у гремучей змеи, заставляет вас застыть на месте и тщательно вглядеться в сумрак перед вами. Чуть дальше в стене слева начинается новый проход. Туннель впереди перекрыт мерзким чудовищем, которое висит в воздухе, цепляясь своими длинными когтями цвета слоновой кости наполовину за стену наполовину за потолок. Это отвратительное создание похоже на крупную ящерицу с хвостом как у гремучей змеи, у нее пестрая чешуйчатая кожа - зеленая и коричневая, ее голова выглядит как человеческий череп, лишившийся плоти, но золотистые глаза, несомненно, принадлежат рептилии, раздвоенный язык показывается из ее открытого рта, пробуя затхлый воздух подземелья. Если вы хотите продолжить идти по коридору, вам придется сразиться с чудовищем из катакомб. Если хотите сделать это - 219. Если нет, вы можете попробовать повернуть налево, прежде чем существо узнает о вашем присутствии (203).

**183**

Вы не можете использовать свою сестру, чтобы отомстить! Она последний живой член вашей семьи. Если она умрет, то ваш род пресечется вместе с ней, а это то, что вы изо всех сил пытаетесь предотвратить. Леди Ориана не является подходящим кандидатом, вы отказываетесь от идеи использовать ее тело. Потеряйте 1 очко Удачи и l очко Бытия. Попробуйте кого-нибудь или что-нибудь еще - 13.

**184**

Холодный пот выступает на лбу, и вы, стиснув зубы, изо всех сил пытаетесь заставить те самые силы, которые пытаетесь уничтожить, помочь вам в своем собственном разрушении. Но каким-то образом, несмотря, ни на что вы справляетесь с этим.

Когда вы заканчиваете читать заклинание изгнания, найденное вами в кодексе, завеса между мирами разрывается, и призраки тысячи проклятых душ прорываются сквозь ткань реальности и окружают Короля Теней вращающимся вихрем призрачного света. Вы с дрожью смотрите, как духи разрывают призрачную фигуру Короля Теней, терзая его своими спектральными когтями. Лорд Смерти делает все возможное, чтобы защитить себя от этого беспощадного нападения, но, в конце концов, его просо давят числом. Скоро от Короля Теней не остается ничего, кроме нескольких пятен чернильной тьмы в центре кружащегося призрачного вихря, и затем с последним воплем ярости и отчаяния, даже это исчезает, когда злую сущность утаскивают обратно в Царство Проклятых. С ударом грома разрыв в ткани миров закрывается снова - 450.

**185**

Вы попадаете в совершенно жуткое помещение. Это камера пыток - в этом не может быть никаких сомнений. Орудия пыток повсюду - жаровни, стулья, покрытые железными шипами, и всевозможные цепи и кандалы навалены грудами в комнате или свисают с потолка. Но самый впечатляющий предмет это двухметровая железная дева, стоящая в центре комнаты. Он имитирует форму человеческого тела, две руки, две ноги, туловище и голова. Но вы замечаете еще большее сходство с человеком, когда, визжа ржавыми суставами, это ужасное орудие пытки оживает. Пробежав через комнату на своих железных ногах, она блокирует выход из камеры пыток. Если у вас есть *Погибель металла* и вы хотите использовать ее - 128, иначе у вас нет выбора, кроме как сражаться с оживленной волшебством железной девой, которая также способна нанести вам вред, как и вы ей.

Железная дева: Мастерство 8, Выносливость 10

Если вы сражаетесь с магической металлической конструкцией дробящим оружием - например, молотом или своими железными кулаками - или волшебным оружием, каждый удачный удар, наносит 2 очка урона ее Выносливости. Обычное клинковое оружие (например, боевой топор или кинжал) наносит только 1 очко урона. Если вы уничтожите стража камеры пыток, то покидаете ее как можно быстрее (56). Если во время битвы ваша призрачная форма погибнет, запишите число 56 на листе персонажа и перейдите на 100.

**186**

Вместо того, чтобы использовать обычное оружие, Прислужник бросает вас заряды черной энергии. Один из них поражает вас, и вы корчитесь от боли. Это заклинание обожгло вашу эфирную форму и причинило вам 2 очка урона.

Продолжайте сражение с Прислужником Смерти. Как только вы уменьшите Выносливость злого волшебника до 3 очков или меньше - 123. Однако, если ваша Выносливость упадет до нуля, запишите число 288 на листе персонажа и перейдите на 100.

**187**

Сопротивляясь магической силе волшебной лиры барда, вы снова быстро становитесь невидимым и отходите прочь. Добавьте кодовое слово *Bard* на лист персонажа - 227.

**188**

И деревня Фэчфен, и Ледяной Палец, башня Зимнего Короля, находятся за много лиг от замка Вальсинор. Путешествие туда пешком потребует нескольких дней, которых у вас просто нет. Но это если не прибегнуть к необычным способам передвижения. Если у вас есть специальная способность *Дух* - 218. Если ее нет, но у вас записано кодовое слово *Steed* - 7. Если у вас нет ни того, ни другого, вы не можете отправиться в путешествие и вернуться обратно до рассвета, а у вас есть твердое ощущение, что все, что здесь случиться, произойдет до того, как замок Вальсинора увидит восход солнца. Потеряйте 1 очко Удачи (117).

**189**

«Повар сейчас на кухне занят приготовлениями к полуночному празднеству Унтханка, священник почти не покидает часовни, и, конечно же, кузнец все еще здесь, работает у себя на другой стороне двора. Бард единственный кто все еще поддерживает отношения с Унтханком. По какой-то причине он все еще держит его при себе.

Дурак давно сошел с ума. Унтханк запер его в камере в барбакане. Я слышу, как он истерически смеется по ночам, когда наступает полнолуние. Старый могильщик все еще здесь. Наверняка в эти дни ему есть чем заняться.

Но если ты собираешься отомстить кому-нибудь, может быть, вам пригодится эта информация». (269).

**190**

Не оглядываясь назад, вы бежите, поджав хвост. Ваши призрачные ноги едва касаются земли, когда вы проноситесь мимо черных стволов деревьев. Позади вас отчетливо слышен стук копыт лошадей и прерывистое дыхание призрачных собак. А потом они вас настигают. Призрачный сапог врезается вам посредине спины, и вы летите на землю под копыта призрачных коней.

Бросьте один кубик и добавьте 2 к результату. Это количество очков Выносливости, которое вы теряете. Если вы все еще живы - 220. Если копыта коней растоптали вас насмерть, запишите число 290 на листе персонажа и перейдите на 100.

**191**

(Если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не сможете пользоваться преимуществами, которые она дает, пока не вернетесь во внутренний двор.)

Когда вы приближаетесь к черным стенам донжона, то видите гротескных горгулий с хитрыми физиономиями, которых раньше здесь не было. Заметив вас, они взлетают с резных каменных карнизов, которые как наблюдательные посты расположены на четырех углах донжона. Они нападают на вас, размахивая каменными когтями. Отбиваясь от стаи монстров, вы делаете все возможное, чтобы защитить себя, но скоро обнаруживаете, что их каменные шкуры неуязвимы для вашего эфирного клинка. К сожалению, этого не скажешь о вашей призрачной форме и их твердых как алмазы когтях. Бросьте один кубик и добавьте 1, это количество очков Выносливости, которое вы теряете во время атаки горгулий. Если переживете схватку, то понимаете, что не сможете добраться до цитадели по воздуху и быстро спускаетесь во внутренний двор внизу, где с облегчением наблюдаете, как горгульи возвращаются на свои посты на вершине донжона (445). Если вы не переживете нападение горгулий, запишите номер 445 на листе персонажа и перейдите на 100.

**192**

С яростным криком вы заносите свой мерцающий эфирный клинок над монстром, некромантское заклинание, оживившее его, теперь уничтожено. Тело голема разваливается на части, рассыпав вокруг липкую грязь, человеческие останки и гниющие доски гробов. В то же время души тех, кто был заключен в нем, получают свободу. Когда они поднимаются в ночное небо, они благодарят вас и воздают хвалу за то, что вы освободили их от этого потустороннего кошмара.

Ваше доброе дело не остается без награды. Когда они покидают земное измерение, призраки делятся с вами частью своей силы. Бросьте один кубик и добавьте к результату 6, получившееся число (от 7 до 12) равно количеству очков Выносливости, которое вы можете восстановить. Вы также можете добавить 1 к своей оценке Бытия и 1 очко к вашей Удаче.

Призраки Слейта свободны, вы тоже можете продолжить свои поиски. Выйдя за ограду кладбища, вы оказываетесь на дороге, ведущей в деревню - 61.

**193**

Чтобы добраться до крутых скал, которые тянутся вдоль берега, вы должны сначала пересечь холмистую местность известную как Курганная пустошь, она названа так из-за множества древних курганов, которые усеивают землю в этом отдаленном уголке королевства. Луна неуклонно поднимается в небо, ночь опускается на землю.

Ужасный вой внезапно нарушает жуткую тишину пустошей, его несет к вам холодный ветер, дующий с моря. Вам сразу вспоминается история, которую отец рассказывал вам с сестрой, когда вы оба были еще детьми - легенда о Черной Собаке Курганов. Чёрная собака - или Баргест, как легенда называет ее - это призрачная собака, вой которой предшествует смерти в семье. Но в эту ночь, кажется, что она немного опоздала. В конце концов, вы уже мертвы!

С диким рычанием, щелкая призрачными челюстями, с горящими как угли глазами Баргест материализуется в ночи перед вами в надежде пожрать вашу душу. Вы думали, что эта адская гончая - всего лишь сказка, предназначенная пугать непослушных детей. Ну что ж, если вы призрак, то добро пожаловать в историю с привидениями!

Баргест: Мастерство 7, Выносливость 6

Призрачные когти черной собаки могут навредить вам так же, как если бы вы и собака оба были живыми существами. Если неистовые атаки Баргеста убьют вас, запишите число 171 на листе персонажа и переходите на 100. Если вам удастся победить собаку, ее дух рассеивается на ветру, и вы чувствуете, что ваше собственное призрачное тело поглощает часть силы Баргеста. Восстановите до 3 очков Выносливости - 171.

**194**

Скрипя поршнями, Голем Адского Огня шагает к вам, протягивая кулаки-рукавицы размером с наковальню, чтобы превратить вас в лепешку. Волшебная машина открывает свой рот, чтобы выдохнуть огонь, и вы видите бушующее как ярость пламя в ее глубинах. Единственный способ пройти мимо Голема - победить его в битве! (Если вы уже сражались с Големом, но он остался непобежденным, измените его характеристики соответствующим образом, прежде чем бороться с ним снова.)

Голем Адского Огня: Мастерство 9, Выносливость 12

Если вы не используете какое-нибудь магическое оружие, нанеся удачный удар по магическому механизму, бросьте кубик, если выпало 4-6, то Голем теряет только 1 очко Выносливости. Если вы проиграете раунд, бросьте кубик, чтобы узнать, какой урон вам нанесли. (Вы можете использовать Удачу, чтобы уменьшить любой урон, нанесенный обычным способом.)

1-3 - Кулаки ярости - Голем бьет вас кулаком как кувалдой. Потеряйте 2 очка Выносливости.

4-5 - Машина Разрушения - Голем приходит в ярость, его кулаки кружатся как ветряные мельницы, а удары наносят двойной урон. Потеряйте 4 очка Выносливости.

6 - Адский Огонь – Голем выдыхает жгучее адское пламя, достаточно горячее, чтобы расплавить железо. Вы обожжены, бросьте один кубик и потеряйте количество очков Выносливости равное результату броска.

Если Голем уничтожит вашу физическую форму, вычеркните соответствующее кодовое слово - 173. Если вам удастся одолеть неистового Голема, восстановите 1 очко Удачи и добавьте кодовое слово *Hellfire* на лист персонажа - 122.

**195**

Сопротивляясь притяжению могилы, вы поворачиваетесь к человеку, работающему с надгробием. Внезапно, почувствовав ваше присутствие, он бросает инструменты и поворачивается к вам лицом. Но вместо того, чтобы испугаться, он доброжелательно улыбается вам.

«Я все думал, не появитесь ли вы», - говорит он, сверкая глазами. «Все в порядке, - добавляет он. - Я привык видеть здесь мертвецов».

Вы знаете этого беззубого старого плута. Йоррик - главный крысолов, чистильщик стоков и могильщик.

«Я готовлю это для вас», говорит Йоррик, указывая на надгробный камень.

Он подбирает череп из кучи земли, которую он выкопал, когда рыл новую могилу. Держа его в одной руке, он пристально вглядывается в пустые глазницы черепа, а затем вторую рукой берется за нижнюю челюсть, и качает ее, открывая и закрывая рот черепа: «Gottle-a-gear! Gottle-A-передач! '

«Я знаю», говорите вы, не отводя глаз от открытой могилы, ее вид пробирает вас до самых костей – то есть пробирал бы, если бы у вас еще были кости.

«Ужасно, ужасно и позорно. Так что вы вообще здесь делаете? - спрашивает могильщик. – Месть, не так ли? Черное и страстное желание отомстить за зло, причиненное вам, и узреть справедливость?»

Вы рады, что встретили кого-то, кто понимает ваше затруднительное положение, вы и Йоррик быстро вступаете в разговор о различных достоинствах мести и борьбы за справедливость.

«Поэтому я думаю, вам понадобится помощь, - говорит он, наконец, с торжественным выражением на своем испещренным морщинами лице. - Я не могу предложить вам многого, но некоторые говорят, что знания стоят больше, чем золото. И хотя они также говорят, что мертвые не болтают, я не был бы так уверен в этом на их месте. Я провожу большую часть времени в обществе мертвых, и они многое мне рассказывают. Итак, что вы хотите знать?»

Спросите Йоррика:

О призраках в замке, которые могут вам помочь - 87

Какие из призраков могут навредить вам - 63

О духах ваших предков – 41

**196**

Вы скрещиваете мечи с Рыцарями Ужаса Ордена Черной Плащаницы, общество, в которое принимают только нежить. Их будет нелегко победить, вам придется сражаться с этими воинами одновременно.

Первый Рыцарь Ужаса: Мастерство 9, Выносливость 9

Второй Рыцарь Ужаса: Мастерство 8, Выносливость 9

Лезвия воинов нежити дымятся от темной энергии, руны, выгравированные на них, пылают как раскаленные угли. Если рыцарь ранит вас, бросьте один кубик, если выпадет 5 или 6, проклятый клинок нанесет 3 очка урона, вместо обычных 2. Если рыцари одолеют вас, запишите 20 на листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вам удастся их победить - 323.

**197**

В вашей призрачной форме, вы не можете принести жертву, которую требуют демонические врата. Гниющий бассейн полон разлагающейся плоти, но в вашем состоянии вы не можете использовать это. У вас нет другого выбора, кроме как пройти обратно через подземелье, чтобы найти другой способ заполучить плоть, необходимую для открытия ворот. Но когда готовитесь снова пересечь бассейн, его поверхность вдруг вздымается, и что-то действительно ужасное поднимается из его глубин - 430.

**198**

Ваше внимание теперь привлекает не повар, судорожно сжимающий в руке тесак для мяса, а два рыцаря в черной одежде, вбежавших на кухню. Сквозь забрала их шлемов вы мельком видите лица, тронутые гниением. Они принадлежат к Ордену Черной Плащаницы, который многие считают легендой, потому в его ряды вступают только те, кто уже мертв! Но они здесь и сейчас, перед вами, и вы должны сражаться с ними обоими одновременно.

Первый Рыцарь Ужаса: Мастерство 8, Выносливость 9

Второй Рыцарь Ужаса: Мастерство 8, Выносливость 9

Лезвия воинов нежити дымятся от темной энергии, и если кто-то из них ранит вас, вам придется худо. Бросьте один кубик, и, если выпадет 5 или 6, проклятый клинок нанесет 3 очка урона, вместо обычных 2. Если рыцари одолеют вас, запишите 445 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вам удастся победить их, то вам нужно как можно скорее выбираться отсюда, пока не появились новые рыцари. Но куда вы пойдете? Если через дверь во двор (445), если по коридору, по которому вошли рыцари (95)?

**199**

Вы снова смело подходите к дверям. Боль пронзает ваше тело во второй раз. Потеряйте еще 2 очка Выносливости, и если это уменьшит ваш счет нуля или ниже, отметьте число 259 на вашем листе персонажа и перейдите на 100. Однако, если вы все еще в этом мире, бросьте два кубика и добавьте 2. Если сумма меньше или равна вашему счету Бытия - 149. Если больше, то вы не можете проникнуть в Круг Защиты, который окружает святилище - 259.

**200**

Не в силах оторвать глаз от видения, вы наблюдаете, как призрачное свечение принимает форму пожилого человека в рыцарских доспехах. Вы узнаешь их, это доспехи вашего покойного отца, но тогда призрак - это ваш отец.

«Мое дитя, - бормочет призрак, - мне грустно видеть тебя в таком же состоянии, как и я, но, хотя мое время истекло, все еще не слишком поздно для тебя. Я пришел предупредить. Не доверяй доверенным, не прислушивайся к советчикам, Опояшь себя мечом в ночь когда Владыка Теней встанет у ворот и смерть будет следовать за ним».

Ошеломленный туманным предупреждением отца, вы не знаете, что ответить, а тем временем его эфирная форма начинает растворяться в воздухе и уносится прочь порывом ветра. Последнее, что вы слышишь до того, как он уйдет навсегда, это слова: «Ищи меч под священной землей и щит за дверью». И все, больше ничего.

Ну что ж, ваш отец помог вам, вы должны сделать все, чтобы предатели предстали перед судом, а ваша смерть была отомщена. Добавьте 1 к вашему счету Бытия и восстановите 1 очко Удачи - 445.

**201**

Вы поднимаетесь на зубчатые стены и любуетесь прекрасным видом на холодное черное пространство Алмазного моря. Стены замка Вальсинор, кажется, продолжением утесов полуострова Сурстоун. Человек, шагнувший с украшенной горгульями зубчатой стены крепости, упадет прямо в море.

«Там есть один!» внезапно вскрикивает испуганный голос, вы отворачиваетесь от пейзажа и сталкиваетесь лицом к лицу с двумя стражниками, патрулирующими стены. Двое мужчин вооружены топорами, которые крепко держат в руках. Если у вас есть одно или несколько кодовых слов *Bell, Barking, Barracks* или *Blacksmith,* записанных на листе персонажа - 223. Если нет, то, что будете делать?

Попробуете поговорить с ними - 253

Попробуете отпугнуть их - 239

Вступите в бой – 223

**202**

Скелетный червь хватает вашу эфирную фигуру своими челюстями и вонзает полуметровые клыки в ваше призрачное тело. Клыки причиняют такой же вред, как если бы вы все еще были из плоти и крови, поскольку ядовитый укус монстра поражает вашу душу. Потеряйте 4 пункта Выносливости и 1 очко Бытия. Если вы все еще способны сражаться, вернитесь на 232 и закончите битву с червем из легенды. Если ядовитый укус червя прикончил вас, запишите 88 на листе персонажа и перейдите на 100.

**203**

Пытаясь двигаться быстро и одновременно незаметно, вы бросаетесь к повороту налево. Проверьте Мастерство или испытайте Удачу, на ваш выбор. Если проверка прошла успешно - 154. Если нет - 219.

**204**

Вы будите бургомистра, как только можете, стеная и вопя как банши. Храпящий бургомистр фыркает и приоткрывает глаза. Через секунду он вскакивает с постели и кричит от ужаса.

«Убийство! – орет он. - Убийство! Пошлите за охотником за призраками! Пошлите за Ван Рихтеном, здесь еще один! Помогите! О, ужас! Помогите мне, пожалуйста!»

Вы не можете успокоить несчастного Юргена, зато слышите приглушенные голоса и топот бегущих ног внизу. Поскольку бургомистр поднял тревогу, вы чувствуете, что у вас нет иного выбора, кроме как покинуть дом как можно быстрее. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 406. Если не повезло - 101.

**205**

Спустившись по лестнице, вы попадаете в подземелья, лежащие под цитаделью. Когда вы были живы, то почти не посещали их, но теперь, когда вы мертвы, вам придется исследовать эти подземелья получше. Ваше возмездие ждет вас где-то в темных коридорах и полузаброшенных камерах.

Вскоре вы подходите к простой деревянной двери в правой стене прохода. Единственное, что необычно - это надпись на рваном клочке пергамента, пригвожденная к двери, она сделана красными чернилами - хотя это вполне может быть и кровь. Она гласит: «НЕ ВХОДИТЬ!». Но вы не можете не заметить, что дверь слегка приоткрыта. Если вы хотите зайти в комнату за дверью - 185. Если предпочитаете продолжить свой путь - 56.

**206**

Когда вы концентрируете свою волю на старике, происходит любопытная вещь. Вы все больше и больше проникаете в сознание привратника, пока внезапно не начинаете смотреть на мир его глазами. Вы действительно смогли завладеть телом привратника. Он все еще внутри вместе с вами, испуганный и смущенный, но его тело подчиняется вашим приказам - по крайней мере, пока. Добавьте 1 к своему Бытию и запишите номер этого параграфа, а затем немедленно перейдите на 343.

Рассматривая мозолистые руки привратника и его обшарпанные лохмотья, вы ощущаете невероятную жажду и почти ошеломлены необходимостью опорожнить свой мочевой пузырь. Это странное ощущение, контролировать чужое тело. Вы наваливаетесь на вымбовку кабестана и, используя всю силу Фальстафа, начинаете поворачивать шпиль.

Медленно, щелкая шестеренками, подъемная решетка поднимается через щель в полу. Как только вы думаете, что она достаточно высока, то блокируете шпиль, чтобы ее нельзя было снова опустить. Как раз вовремя. Вы чувствуете, как ваше сознание сжимается, и, содрогаясь, ваша призрачная форма изгоняется из тела привратника. Вы не можете сказать, что извиняетесь, перед тем, как попрощаться с его телом. Подумать только, вы считали, что быть мертвым плохо! (Добавьте кодовое слово *Gateway* на лист персонажа и восстановите 1 очко Удачи).

Привратник кубарем скатывается по лестнице, крича от ужаса, а вы решаете, что делать дальше. Вы продолжите подъем по лестнице в противоположной стене (160) или вернетесь к воротам внизу (20)?

**207**

Вы чувствуете, что слишком долго пробыли в этих мертвых туннелях, и, в конечном счете, оказываетесь на том месте, с которого начинали. Куда вы пойдете сейчас?

По туннелю впереди - 10

В туннель налево - 235

Из катакомб обратно во внутренний двор - 445

**208**

«Скорее Силач», кричит Ван Рихтен своему помощнику. Бросай капкан!» Его приспешник немедленно швыряет капкан на цепи в вас.

Сначала вы думаете, что капкан пройдет сквозь вас, но затем он захлопывается и его посеребренные зубья вонзаются в вашу эфирную форму. Вы издаете страшный крик агонии, такую боль вы испытывали только раз - когда умирали.

«У меня есть подходящий сосуд, для него», - говорит охотник на привидений.

Пока вы изо всех сил пытаетесь освободиться из ловушки для призраков, Ван Рихтен откупоривает посеребренную фляжку и бормочет что-то непонятное внутрь нее. Вы внезапно чувствуете, как мир вокруг вас, без всякой причины, разрастается в размерах, затем раздается хлопок, это пробка возвращается обратно на место.

Ван Рихтен держит флягу перед лицом и смотрит на вас с неприкрытым отвращением. «Еще одно дело сделано», - говорит он, прежде чем уложить флягу в свой крепкий сундук у себя в комнате. Для вас нет выхода из этой ловушки для призраков, поэтому ваше приключение должно закончиться здесь.

**209**

Вы благополучно добираетесь до берега, и потом раз и навсегда покинете замороженные владения Зимнего Короля - 29.

**210**

Слабое фосфоресцирующее свечение, исходящее от вашей призрачной фигуры, освещает внутренности кургана. Здесь холодно и сыро, и вы можете видеть червей, многоножек и личинок, извивающихся в жирном суглинке, в котором прорезаны стены подземного прохода. Присутствие зла, которое вы чувствовали еще за пределами кургана, пронизывает атмосферу, словно туман. Но, несмотря на его природу, оно все равно притягивает вас, заставляя идти вперед, глубже под насыпь.

Вы выходите из туннеля в погребальную камеру. Гнетущее зловоние висит в затхлом воздухе камеры и, кажется, исходит от предмета лежащем на каменном троне у противоположной стены камеры. Это серо-зеленый гниющий труп древнего короля, который был похоронен здесь сотни лет назад вместе со всеми своими мирскими богатствами.

Вы не можете не заметить, что большая часть имущества мертвого короля с годами сгнила и то, что осталось от сокровищ со временем потускнело и покрылось патиной. Вы также не можете не заметить груды разлагающихся костей, окружающих царский трон. Кости, похоже, человеческие, и некоторые из них были расколоты, кажется, чтобы добраться до мозга.

Внезапно глаза мертвого короля распахивается. «Нарушитель! - шипит труп, между губ появляется раздвоенный язык. - Злодей, ты пришел, чтобы украсть мою корону?»

Гуль поднимается на ноги, он удивительно проворен для разлагающегося трупа. Мертвый царь впивается в вас взглядом своих гниющих зелёных глаз.

«Нет, не обычный вор, - шипит он, - но благородный рыцарь, рыцарь живой мертвец». Осторожно вы обнажаете свой призрачный меч. «Мстительный призрак, тот, кто избавит мир от себя самого, - продолжает омерзительное существо. - Но ты опоздал, благородный рыцарь. Грядет пришествие Владыки Теней, и никто не встанет на его пути. Он пожнет такую жатву душ, что вскоре весь мир узнает его имя».

О чем говорит мертвый король? Его предсказание наполняет вас сомнением и дурным предчувствием. (Потеряйте 1 очко Удачи и уменьшите показатель Бытия на 1.)

«Замолкни, червь! - кричите вы, поднимая свой меч высоко над головой. - Забери свои мерзкие пророчества с собой в следующий мир». После этих слов король-гуль прыгает на вас, подняв руки с грязными когтями.

Король-гуль: Мастерство 9, Выносливость 8

Если гуль успевает ударить вас, он наносит 2 очка урона. Он также высасывает часть вашей души, чтобы получить большую силу. За каждые три раны, которые нанесет король-гуль, вы должны потерять 1 пункт Мастерства и повысить его Мастерство на 1 балл. Если король убьет вас, уменьшив ваш счет Выносливости до нуля, запишите число 295 на листе персонажа и перейдите на 100. Если убьете короля-гуля, то вы не захотите искать ничего полезного в этой вонючей гробнице мертвого короля, и сбежите из кургана так быстро, как только можете - 295.

**211**

Под покровом тьмы, вызванной затмением, вы ползете через вереск к каменному кругу, но есть существа, которые не нуждаются в свете, чтобы обнаружить жизненную силу других, безразлично живое перед ними существо или эфирное. Двое из теневых существ, наблюдающих за церемонией, покидают круг и скользят к вам, готовые пожрать то, что осталось от вас. Если у вас есть специальная способность *Изгнание Духов,* и вы хотите использовать ее сейчас - 162. Если нет - 124.

**212**

Возникший перед вами костяной зверь, похож на какую-то давно вымершую рептилию. Хотя его предки давно мертвы, ожившее ископаемое является грозным противником.

Костяной зверь: Мастерство 10, Выносливость 10

Если костяной зверь выигрывает раунд, бросьте один кубик, чтобы узнать, какой урон он наносит вам.

1-3 - Ужасные когти – зверь наносит вам удар острыми когтями. Потеряйте 2 очка Выносливости.

4-5 – Удар хвостом – зверь хлещет вас хвостом как плетью и сбивает с ног. Потеряйте 2 пункта Выносливости и уменьшите в следующем раунде свою силу атаки на 1 пункт, пока встаете на ноги.

6 – Страшная пасть - монстр хватает вас зубами и вонзает свои клыки. Потеряйте 6 пункта Выносливости.

Если вам удастся победить костяного зверя - 236. Как вариант, после трех раундов боя, вы можете попытаться сбежать по лестнице, ведущей вниз. Если хотите сделать это, вы должны проиграть один раунд и пострадать от последствий, но если уцелеете - 205. Однако если ваша битва с костяным зверем закончится уничтожением вашей призрачной формы, запишите число 110 на листе персонажа и перейдите на 100.

**213**

Ваш разум и могучее тело Маррока Крестоносца это весьма эффективная комбинация. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их в дальнейшем. Пока управляете телом Маррока, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 11, Выносливость 22.

Если вы ранены, пока носите тело крестоносца, вы можете съесть пищу, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция еды восстанавливает до 4 очков Выносливости, а в пиршественном зале осталось достаточно еды на 6 порций, вы кладете ее в рюкзак Маррока. Он вооружен благословенным клинком Смертельная Погибель, который как и ваш собственный клинок Ночной Убийца способен наносить урон нежити, демонам и волшебным существам.

Если Выносливость Маррока уменьшится до 2 очков или меньше, он потеряет сознание, вынудив вас освободить его тело. Однако вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которые вы только что записали - 429.

**214**

Также внезапно, как он вспыхнул, свет гаснет, снова погрузив прихожую в темноту. Неустрашимый вы продолжаете свой путь, пока не входите в обширное помещение, и только тут начинаете понимать, насколько цитадель изменилась за время вашего отсутствия.

Огромная башня теперь не более чем пустая скорлупа. Верхние этажи и внутренние перегородки были снесены, от внутренних помещений остались только груды щебня и большие завалы из кирпича и камня вдоль стен созданного таким образом обширного помещения. Там, где когда-то были выставлены скелеты различных зверей, убитых владыками Вальсинорского замка, теперь только груда сломанных костей. На другой стороне помещения в северо-западном и северо-восточном углах донжона, вы видите две винтовые лестницы, первая ведет вверх к зубчатой вершине башни, а вторая вниз в подземелья.

Но, похоже, что в этих поверженных останках еще есть жизнь. Когда вы входите в комнату, часть костей начинает двигаться, они с грохотом ползут по каменному полу друг к другу, словно еще помнят, что при жизни были единым целым. Кости различных разбитых скелетов соединяются вместе, нечто чудовищное формируется внутри пустой оболочки донжона. Как вы справитесь с этой проблемой?

Побежите к северо-западной лестнице - 69

Попытаетесь добраться до северо-восточной лестницы - 137

Приготовитесь к бою – 110

**215**

Вы снова подходите к кузнице. Несмотря на поздний час, Бертильда Кузнец все еще трудится у своей наковальни, придавая форму новому клинку, когда вы входите в ее святилище, чтобы завладеть ее телом. Если у вас на листе персонажа записано кодовое слово *Ironheart* - 119. Если нет, бросьте два кубика и вычтите из результата 1. Если итоговое значение меньше или равно вашему счету Бытия - 119. Если больше разум кузнеца успешно сопротивляется вашей попытке завладеть ее телом. Вернитесь на 13 и попробуйте кого-нибудь или что-нибудь еще.

**216**

Внезапно огромное количество плотоядных личинок извергается из плоти нежити привратника и пытается прогрызть себе дорогу в ваше тело. Если у вас записано кодовое слово *Host* или *Revenant*, бросьте один кубик и потеряйте количество очков Выносливости равное результату броска, когда голодные личинки впиваются в вашу плоть. Затем вернитесь к 243 и доведите битву до конца.

**217**

Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему счету Бытия - 228. Если больше - 257.

**218**

Гравитация вам больше не помеха, вы взлетаете в холодный воздух навстречу ветру. (Если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не будете пользоваться преимуществами, которые она давала, пока вы не вернетесь в замок Вальсинор.) Мыс Сурстоун проносится мимо вас, а затем вы покидаете пределы королевства Раддлстоун, города, деревни, реки, леса, холмы и пустоши, все проносится мимо размытым пятном. Прибываете в пункт назначения почти мгновенно, но куда вы направлялись?

В Фэчфен, Деревню Проклятых - 441

В Ледяной Палец, башню Зимнего Короля - 168

**219**

Монстр двигается на удивлении быстро, но вы успеваете выхватить оружие, прежде чем существо успевает укусить или ударить вас своими одинаково острыми зубами или когтями.

Чудовище катакомб: Мастерство 9, Выносливость 7

Несмотря на свой внешний вид, рептилия не нежить, а живое существо. Это означает, что если вы находитесь в своей призрачной форме, она не может навредить вам, и вы легко убьете ее. Она может причинить урон только вашему физическому телу, если оно у вас есть. После гибели чудовища, вы теперь хотите продолжить идти по туннелю вперед (111) или предпочитаете повернуть налево (154)?

**220**

Внезапно вы оказываетесь в окружении призрачных участников Дикой Охоты. Бежать некуда. Их одетый как дворянин предводитель указывает на вас своим призрачным арбалетом и заявляет: «Я - Барон Блад, Повелитель Дикой Охоты, и я собираюсь устроить состязание!»

Он прицеливается и стреляет, стрела из арбалета пролетает в воздухе и врезается в расщепленный дуб в сотне метров у вас за спиной.

«Ты видишь это дерево?» спрашивает он. Вы киваете. «Добеги до него, прежде чем мои собаки поймают тебя, и ты получишь свободу. Не успеешь сделать это вовремя, и твоя душа будет принадлежать мне! Все понял?» Вы снова киваете. «Тогда беги!»

Нет времени думать или что-то планировать; Все, что вы можете сделать, это бежать, что есть сил. Вы мчитесь вперед, ваши легкие задыхаются от усилий, хотя вам и не нужно больше дышать. Вы бежите, как если бы спасение вашей душа зависело от этого, хотя так оно и есть. Но как вы можете обогнать призрачных собак Барона Блада?

Если вы хотите положиться на хитрость и удачу, чтобы получить преимущество над гончими - 270. Если предпочли бы полагаться на силу и вашу неустанную решимость - 310.

**221**

Невероятно, хотя адские собаки хватают вас за пятки, вы успеваете добраться до дерева и обхватываете руками ствол расщепленного дуба. Вы с удивлением видите, как арбалетный болт, торчащий из дерева, рассыпается в серебряную пыль. С леденящим кровь воплем призрачная фигура барона растворяется как туман на ветру. (Добавьте 1 к вашему показателю Бытия.)

Вы внезапно оказываетесь в центре настоящего водоворота, когда с ржанием, лаем, неземными воплями и отчаянными криками, остальные участники Дикой Охоты снова возвращается в Царство Проклятых. Восстановите 1 очко Удачи.

Как и обещал охотник, одолев его Дикую Охоту, вы можете продолжать свои поиски в земном измерении - 290.

**222**

Вы стоите по колено в гниющих человеческих останках. Несмотря на все, чему вы были свидетелем этой ночью, нынешняя ситуация вызывает у вас глубокое отвращение, просто жить не хочется. (Потеряйте 1 очко Бытия.) Как только вы подумали, что хуже быть уже не может, поверхность бассейна вспучивается и что-то действительно ужасное поднимается из смердящих разлагающихся останков - 430.

**223**

Оружие стражников не может причинить вам вреда, они беззащитны перед вами. Но их крики мешают вам, и вы заставляете их замолкнуть - навеки! Но они были хорошими людьми, просто выполняли свою работу и не заслуживали такой позорной смерти. Потеряйте 1 очко Удачи - 434.

**224**

Вы недостаточно быстры. Чудовищный кальмар разбивает лед на озере вдребезги, заставляя вас снова вернуться на остров. Не имея возможности пересечь водяной барьер, вы обречены, бродить по острову до тех пор, пока поверхность озера не замерзнет снова, но к тому времени будет слишком поздно, чтобы помешать зловещим планам вашего заклятого врага. Ваше приключение закончилось.

**225**

Когда вы приближаетесь к человеку, он от неожиданности громко рыгает, и зловоние перегара заставляет вас даже в призрачной форме отшатнуться назад. Но вам надо подчинить его, если хотите поднять эту решетку. «Э-э, что ты делаешь?» пытается отбиваться он, когда вы нависаете над ним, лицом к лицу, глаза в глаза, его воля должна подчиниться вашей. Бросьте два кубика. Если результат меньше или равен вашему счету Бытия - 206, если больше - 247.

**226**

«Я был жестоко убит, погублен в расцвете сил, прежде чем моя жизнь прошла весь уготованный ей путь», говорите вы.

Страж снова смотрит на песочные часы: «Кажется, ты прав, это не было твоей судьбой. Но кто хотел твоей смерти? Как зовут злодея?»

Если вы знаете злодея, которого ищете, превратите его имя в числа, используя код A = 1, Б = 2, В = 3 ... Я = 33. Сложите числа вместе и вычтите 9, а затем перейдите к параграфу с тем же номером. Если не знаете имя того, кто вас убил, вы вынуждены попросить Стража дать вам второй шанс (127).

**227**

Внезапно двери в пиршественный зал открываются и представление останавливаются. В палату входит высокая внушительная фигура, одетая в плащ и доспехи рыцаря-крестоносца, за ней бежит, пытаясь не отстать взволнованный оруженосец. Кастелян Унтханк немедленно встает на ноги и льстиво улыбается.

«Мой господин, - подобострастно кланяется он, - какой приятный сюрприз. Мы не ожидали гостей на нашем скромном пиру».

«Тогда для кого это все?» - крестоносец указывает на стол, ломящийся от еды.

«Ах, это все должно было почтить возвращение нашего хозяина из Темного Крестового похода».

Вам кажется, что вы знаете этого человека!

«Вот я и пришел сюда, чтобы выразить свое почтение, - объявляет крестоносец. - Мы сражались вместе с ним при осаде Санктифракса. Я предпринял паломничество, чтобы очистить свою душу после тех ужасов, что увидел и совершил в Батории. Я был поблизости, вспомнил о старом друге и подумал, что должен навестить его».

Вы были правы! Это Маррок из Элдермарка. Ваша дружба была выкована в бою. Вы спасли ему жизнь, когда волк-нежить попытался вытащить его с поля битвы, а он спас вас от стаи бешеных оборотней.

«Тогда мне очень жаль сообщить вам, что ваше путешествие не достигло своей цели», многозначительно говорит Унтханк. Затем он рассказывает крестоносцу о том, как вас убили уже в виду замка банда кровожадных головорезов.

«Чума на это место! - вскрикивает Маррок от горя и гнева. - Что случилось с этим проклятым замком? По пути сюда моего оруженосца и меня окружила шайка немертвых големов, мы едва отразили их силой нашей святой веры».

Вы очень счастливы снова увидеть своего брата по оружию, но также, полностью осознаете все неудобства своего положения. Вы хотите открыться ему и привлечь к своему делу, чтобы он мог помочь узнать, что здесь происходит (267), или предпочитаете продолжить наблюдение (298)?

**228**

Сопротивляясь странному потустороннему притяжению каменного круга, вы отправляетесь сквозь ночь на север. Ваши ноги несут вас вперед так же, как они делали это при жизни, и вы даже можете чувствовать каменистую поверхность дороги под собой. Но куда вы направитесь?

На север к деревне и замку Вальсинор - 163

На северо-запад к Призрачному лесу - 3

На северо-восток к морским утесам – 193

**229**

Каменная часовня когда-то была впечатляющим сооружением, богато украшенным каменной резьбой – на стенах изображены всевозможные сюжеты, начиная от благородных рыцарей, сражающихся с драконами, и заканчивая хищными ангелами смерти, - но теперь здание заросло шиповником, и похоже уже давно никто не заходил внутрь, даже при том, что одна из прогнивших дверных створок висит только на одной петле. Приблизившись к открытой двери, вы переступаете порог.

Боль пронзает ваше призрачное тело, и вас с силой отбрасывает назад от входа. Кажется, что молния только что прошла сквозь вас. (Потеряйте 2 очка Выносливости, и если это уменьшит ваш показатель до нуля или ниже, запишите число 259 на вашем листе персонажа и перейдите на 100.)

Теперь, вы хотите попробовать еще раз войти в часовню (199), или хотите поскорее уйти (259)?

**230**

Вы можете сделать вашу бестелесную форму невидимой для человеческого глаза, по своему желанию сливаясь с тенями. Запишите специальную способность *Тень* на листе персонажа и перейдите к параграфу с тем же номером, что и тот, который вам только что было поручено записать.

**231**

Соль с давних времен считается эффективным защитным средством против ведьм и нежити, а вы, как бы вам это не нравилось, теперь нежить. Когда вы приближаетесь к барьеру, то чувствуете, что врезались в невидимую энергетическую стену, магический барьер душит вашу эфирную форму. Потеряйте 4 очка Выносливости, 1 очко Мастерства, 1 очко Удачи и 1 Бытия. Если вы все еще «живы» - 14. Если нет, запишите число 434 на листе персонажа и перейдите на 100.

**232**

Вглядываясь в колодец, вы можете почти разглядеть далеко внизу лунный свет на черном зеркале воды. Предположительно можно попасть в катакомбы замка через пещеру на дне колодца. Есть легенда о том, как ваш предок Агравейн смертельно ранил Червя Сурстоуна, который терроризировал округу в течение нескольких месяцев, он проскользнул в замок и, умирая, загрязнил воду, которую потом с помощью заклинания очистила жрица. (Если у вас записана кодовая фраза «*Best Friend*», то до тех пор, пока находитесь в подземелье, вы должны потерять выгоды, полученные после записи этой фразы.)

Осторожно вы забираетесь в колодец, держась за покрытые мхом и слегка фосфоресцирующие поручни, которые встроены во внутреннюю часть стены колодезной шахты. В конце концов, колодец приводит в большую естественную пещеру, расположенную в глубине утеса Сурстоун, на котором стоит Вальсинор. Используя расселины в скале, вам удается добраться до края бассейна, из которого забирается вода в колодце, и вы останавливаетесь, ошеломленный увиденным.

Северный край бассейна усеян миллионами выбеленных временем костей. Они сложены в огромные насыпи у кромки воды, их так много, что некоторые упали в бассейн, образовав костяные острова. Здесь множество скелетов: человеческие, собачьи, коровьи, даже лошадиные. За усыпанной костями площадкой в темноту уходит проход, который действительно поворачивает в сторону фундамента замковой часовни.

Шипение и треск, похожие на звук воспламенившегося черного порох гномов, распространяются по пещере, одновременно искрящиеся зеленые огни, поднимаются из-под черных вод, а затем стремительно исчезают под грудами костей, окружающих бассейн. С грохотом, достаточно громким, чтобы разбудить мертвых, массивная скелетная фигура поднимается из груды разбитых костей перед вами. Она имеет вид чудовищного змея, образованного сцепившимися друг с другом костями, а его голова - череп какой-то огромной змеи или, возможно, даже василиска. В его глазницах горит зелёный колдовской огонь, вы понимаете, что перед вами дух Червя Сурстоуна.

Скелетная змея: Мастерство 9, Выносливость 12

Если змей выигрывает раунд, бросьте два кубика и, если выпадет дубль - 202. Если призрак Червя Сурстоуна «убьет» вас, запишите число 88 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вам удастся победить это чудовищную нежить - 292.

**233**

Схватив бутыль, вы бросаете ее в наступающего Короля Теней. Эффект мгновенный. Там, где масло попадает на ночное тело Лорда Нежити, оно шипит как кислота и разъедает плоть Короля Теней. Король Теней рычит от боли и ярости, и вы едва успеваете обнажить свое оружие, прежде чем он оказывается рядом с вами. Когда вы сразитесь с Королем Теней, уменьшите его Выносливость на 6 пунктов, а Мастерство на 2 - 249.

**234**

Поднявшись по лестнице, вы подходите к спальне бургомистра, вам везет, дверь приоткрыта. Вы проскальзываете внутрь и при фосфоресцирующем свете, излучаемым вашей призрачной фигурой, видите, что бургомистр крепко спит в постели. Слух подтверждает это, он громко храпит. Рядом на тумбочке стоит пустой графин из-под вина. Пока он не знает, что вы здесь. Если вы хотите рискнуть и разбудить бургомистра - 204. Если предпочитаете не будить спящую собаку, и хотите осмотреть первый этаж - 325.

**235**

Дверь в конце коридора представляет собой настоящее произведение искусства, она украшена сложным рисунком, выложенным золотом. На ней начерчен следующий стих:

*Волшебник великой силы и могущества,*

*Спит здесь вечным сном*

*Если вы хотите получить его совет,*

*И попытайтесь войти в этот каменный склеп,*

*Если вы хотите увидеть волшебника,*

*Ответьте на эту загадку.*

*Вы можете потратить впустую это, уделять это, убить его, взять его,*

*Но, подобно приливу, ни один король не может остановить его.*

Если вы знаете ответ на загадку, превратите буквы в числа, используя код A = 1, B = 2, С = 3 ... Z = 26. Сложите числа вместе и перейдите к параграфу с тем же номером. Если вы не знаете ответа, или параграф, к которому вы обращаетесь, не имеет смысла, вы не можете открыть дверь. Если у вас есть специальная способность *Привидение,* и вы хотите использовать ее - 284. Если вы не можете пройти, вам придется продолжить поиски в другом месте (264).

**236**

Вы наносите смертельный удар, и некромантская магия, создавшая костяного зверя, рассеивается во вспышке вредоносной энергии, и монстр снова рассыпается в кучу скелетных останков. Среди костей и щебня, которыми заполнены внутренности башни, вы замечаете остатки сокровищ и несколько других интересных предметов, которые могут вам пригодится, если у вас все еще есть физическое тело, которое сможет их применить. Если вы хотите потратить немного времени на охоту за сокровищами - 273. Если нет, то куда вы пойдете, вверх по северо-западной лестнице (294) или вниз по северо-восточной (205)?

**237**

Вы находите Маррока там, где его оставили в пиршественном зале замка. Он заснул, его оруженосец спит рядом в углу зала, который теперь опустел. Воспользовавшись этой возможностью, вы направляете свою волю против него, пытаясь захватить его тело. Бросьте два кубика и добавьте к результату 2. Если сумма меньше или равна вашему счету Бытия - 213. Если больше, Маррок просыпается и, увидев вашу призрачную форму, парящую перед ним, вскакивает на ноги.

«О могучий Телак!» - восклицает он. - Принять вид великого и благородного воина, чтобы творить зло под его личиной, за это ты будешь уничтожен. Я проклинаю тебя адом во все времена! За Телака и Вальсинор!» Маррок не верит, что это действительно вы и нападает на вас с обнаженным клинком в руке. Если вы позволите благородному рыцарю зарубить вас, запишите 13 на листе персонажа и перейдите к 100. Если, несмотря на весь ужас от происходящего, вам придется сражаться.

Крестоносец: Мастерство 11, Выносливость 11

Меч Маррока Смертельная Погибель, как и ваш собственный клинок, Ночной Убийца - это благословенное оружие, которое способно наносить урон нежити. Если крестоносец ранит вас, бросьте один кубик, если выпадет 5-6, вы теряете 3 пункта Выносливости вместо обычных 2. Если Маррок одолеет вас, запишите 13 на листе персонажа и перейдите к 100. Если вы его убьете, то должны потерять 1 пункт Удачи и 1 очко Бытия за то, что вынуждены были убить собрата по оружию - 13.

**238**

Разряд черной молнии бьет вас прямо в грудь. В одно мгновение воющий ветер, состоящий из миллиона кричащих душ, подхватывает вас и уносит вашу призрачную форму в преисподнюю. (Если у вас записано кодовое слово *Revenant*, или *Host*, или *Armored* вычеркните его.) Запишите число 132 и перейдите на 100,

**239**

Крича от ужаса, стражники обращаются в бегство. «Тревога! – вопят они. - Мы атакованы нежитью!» В казармах раздаются сигналы тревоги, и вы знаете, что через некоторое время вся стража во внешнем дворе будет предупреждена о вашем присутствии. (Добавьте кодовое слово *Battlements* на лист персонажа.)

Вы чувствуете, что единственное, что можно сделать, чтобы избежать обнаружения, - это покинуть внешний двор - 317.

**240**

Как раз тогда когда вы думаете, что избежали столкновения с адской машиной, Голем поворачивается к вам и, открыв свой рот-печь, выдыхает огромный сгусток пламени. Его адское дыхание обжигает вас так же, как если бы вы все еще были из плоти и крови. Бросьте один кубик и добавьте к результату 1, полученное число равно количеству очков Выносливости, которые вы теряете. Если эта атака снижает ваш показатель Выносливости до нуля или ниже, запишите число 134 на листе персонажа и перейдите на 100. Если нет - 278.

**241**

Определенно ритуал движется к завершению, если вы не будете действовать быстро, то погубите жизнь своей сестры. Но что вы можете сделать, чтобы нарушить богохульный обряд? Вы:

Попытаетесь скрытно проникнуть в каменный круг - 211

Используете амулет из черного янтаря, если он у вас есть - 258

Используете черные песочные часы, если они у вас есть - 296

Используете Камень Духов, если он у вас есть - 104

Используете Кодекс Мортиса, если он у вас есть - 135

**242**

Главный вход в замок Вальсинор находится во внушительном здании Внешней Воротной башни. Его охраняют двое стражников, но помимо них есть и другие препятствия: прочные ворота, тяжелая железная решетка, бойница, через которую нацелена осадная баллиста и вторая решетка. Никто не может войти или выйти, если кастелян не захочет этого. Но этого человека здесь нет, и сейчас вы находитесь не на той стороне ворот.

Когда приближаетесь к воротам, то раздумываете над лучшим способом пройти внутрь. Если у вас есть специальная способность *Спектр,* и вы хотите ее использовать - 272. Если у вас есть специальная способность *Тень,* и вы хотите ее использовать - 334. Если вы не обладаете ни одной из этих способностей или не хотите их использовать, то просто идите к сторожевой башне (395).

**243**

За демоническими вратами еще один лестничный пролет, спустившись по нему, вы входите в скальный туннель, который укреплен костями, которые раньше были ребрами какого-то огромного существа – возможно гигантского кита - вам кажется, что вы идете прямо в глотку какого-то хищного чудовища. В конце концов, он тоже заканчивается, и вы попадаете в почти круглую подземную пещеру. Перед вами за узкой каменной насыпью находится скальная колонна, на которой стоит круглый портал из черного камня. Колонну окружает огненная яма, голодное пламя наполняет пещеру адским светом. Вы уверены, что теперь добрались до самой глубокой части подземелья, но нет никаких признаков того, кого вы преследуете. Единственный кто здесь есть - это большой гниющий труп, стоящий рядом с черными воротами, одетый в древнюю ржавую броню и держащий в руках булаву в виде черепа - могущественное оружие и против живых и против мертвых. Вы догадываетесь, что, чтобы найти своего заклятого врага, надо пройти через портал - куда бы он вас не отправил, - но чтобы сделать это, вам сначала предстоит сразиться с ужасным привратником. Подойдя к мосту, вы готовитесь встретить свою судьбу.

Привратник: Мастерство10, Выносливость 10

Если привратник ранит вас, бросьте один кубик. Если выпало 6 - 216. Если выпало любое другое число, продолжайте бой. Если вам удастся одолеть привратник - 309. Если он победит вас и ваша призрачная форма будет уничтожена, запишите 309 на листе персонажа и перейдите на 100.

**244**

По мере того как вы произносите слова, воздух вокруг вас заметно сгущается. Наверное, из-за затмения не может стать темнее, но именно такое у вас ощущение. Вам это неизвестно, но ваше заклинание увеличило силу сумеречных существ, которые вот-вот нападут на вас. (Потеряйте 1 очко Удачи.) Прежде чем сражаться с сумеречными существами, увеличьте их оценки Выносливости на 2 балла, а их Мастерство на 1. (124),

**245**

Просто невероятно, но неожиданно камень сдвигается с места. Только благодаря силе воли вам удалось воздействовать на неодушевленный предмет в физическом мире, несмотря на то, что вы сами являетесь призраком. Запишите 210 на листе персонажа, а затем - 120.

**246**

«Очень хорошо, - говорит королева, по-прежнему зловеще улыбаясь, ее глаза сверкают изумрудным колдовским огнем. «Тогда адским огнем, серой и мором, я повелеваю тебе умереть второй смертью здесь и сейчас. Но что это будет? Выберите способ вашего уничтожения!» Как вы ответите?

Адский огонь! - 340

Сера! - 262

Мор! - 283

Делай все самое худшее! Я больше не собираюсь умирать! - 305

**247**

Вы вплотную подходите к старику, ваше лицо искажено адской гримасой. «Послушай меня, старик, и слушай внимательно», - рычите вы звериным голосом, который мало похож на ваш собственный. Но прежде чем вы успеваете продолжить, привратник приглушенно вздыхает, его глаза закатываются под лоб, и он мешком падает по пол, но не мертвецки пьяный как обычно, а просто мертвый. Какая вам польза от еще одного покойника? (Потеряйте 1 очко Удачи).

Теперь вы не в силах сделать что-либо с подъемным механизмом решетки. Продолжите путь наверх через арку напротив (160) или вернетесь на первый этаж (20)?

**248**

Когда охотник за привидениями и его помощник падают замертво, и жизнь покидает их, в таверне снова начинается паника. Но людской страх вызывает в вас отвратительную трансформацию. Ваша эфирная форма искажается и увеличивается в размерах, теперь вы больше похожи на ужасного демона, чем на человека. Это еще больше усиливает страх селян, и они с криками бегут в ночь прочь из здания.

Но вы не этого хотели! (Если у вас еще нет этого навыка, запишите специальную способность *Спектр* на листе персонажа и потеряйте 1 очко Удачи.) Наконец, вернув контроль над своим телом, вы мчитесь через открытую дверь и покидаете деревню Слейт - 6.

**249**

Вы сражаетесь с Королем Теней магическим или освященным оружием? Если да - 113. Если нет - 346.

**250**

«Итак, дело сделано?» спрашивает Унтханк у Прислужника Смерти.

«Дело сделано», мрачно отвечают он.

«И не было ... осложнений?»

Прислужник отвечает не сразу. «Дух был силен, хотя плоть была слаба, но я с этим справился».

«Хорошо, - говорит кастелян, сложив пальцы домиком у себя перед лицом. - Ничто не может нарушить мои планы. Они создавались годами, с тех пор, как я поклялся своей душой в верности Тьме многие десятилетия назад в Фэчфене, месте моего рождения. Сегодня вечером восстанет наш господин, и тогда все узнают имя Унтханка и преклонятся предо мной, или же будут страдать от моего гнева. Когда затмение придет, мне будет предоставлена абсолютная власть, и тогда мертвые со всего королевства ответят на мой призыв к войне».

«Все готово, милорд?» - спрашивает культист.

«Почти все. Мне все еще нужна подходящая жертва, но у меня есть кто-кто на примете. И мы добьемся успеха, не бойся этого. Единственное, что сделало бы меня абсолютно уверенным в нашем успехе, если бы прямо сейчас я держал в руках Камень Духов. Орден Черной Плащаницы долго и упорно искал его, но подданные Зимнего Короля помешали им разыскать свою башню, Ледяной Палец. Но неважно, приближается затмение и вместе с ним моя окончательная победа над уготованной мне могилой!»

Вы не можете поверить в услышанное! И это кастелян Унтханк, тот, кому вы поручили охранять дом ваших предков и обеспечить безопасность вашей сестры, так это он стоял за вашим убийством. И все это звучит так, как будто ваша смерть была лишь началом его гнусных планов. Его необходимо остановить, иначе он завладеет не только замком Вальсинор, и на его руках будет не только ваша кровь.

«Мы открыты! - внезапно шипит Унтханк, его тревожный взгляд устремлен прямо на вас. - Здесь среди нас шпион. Кто-то подслушивает наш разговор. Но неважно, одним словом дело сделано».

Унтханк бормочет что-то едва слышимое и совершенно чуждое человеческому языку, а затем кидает заклинание, искажая реальность вокруг вас. Противоестественная буря, возникшая из ниоткуда, завывает в комнате, в ту же секунду предатель взывает: «Дух, изыди!».

Воющий магический ветер все быстрее и быстрее кружится вокруг вас, создавая могучий вихрь. В тот миг, когда вы, наконец, настигаете своего заклятого врага, завеса между мирами разрывается в клочья, и вас уносит прочь. Запишите число 58 на листе персонажа, а затем перейдите на 100.

**251**

Плененный Дикой Охотой Барона Блада, вы ничего не можете сделать, когда егеря барона перебрасывают вас через круп одного из коней. С воем и криками, охотники устремляются в ночь и пересекают завесу между миром живых и Царством Проклятых, где должна решиться судьба вашей души. Запишите число 290 на листе персонажа и перейдите на 100.

**252**

Вы на полпути к берегу, когда замерзшая поверхность озера трескается и сквозь нее пробивается толстое упругое щупальце. Щупальце взмывает в воздух навстречу ветру, как будто что-то ищет, а затем снова опускается. Вы видите что-то движущееся там подо льдом - что-то большое. Вы бежите как можно быстрее. Еще одна трещина, и второе щупальце появляется из-подо льда, а затем третье, в результате образуется большая полынья с проточной водой. Проточная вода враждебна к нежити вроде вас, и если вы не поторопитесь, то из-за озерного монстра можете остаться в ловушке между островом и берегом, естественный магический барьер из воды не пропустит вас. Ваш судьба зависит от того, как быстро вы бежите. Бросьте три кубика. Если результат меньше или равен вашей Выносливости - 209. Если больше - 224.

**253**

Вы пытаетесь сказать стражникам, что не причините им вреда, на самом деле вам нужна их помощь, но двое мужчин практически обезумели от страха и не слышат, ни одного вашего слова. Непонятно, как они отреагируют. Бросьте один кубик. Если выпало 1-3 – 223, если 4-6 - 239.

**254**

Вы изо всех сил пытаетесь сопротивляться хватке Могильного Голема, но монстр слишком силен, он поглощает вашу душу, как и души тех, кого он уже поработил. Вы становитесь рабом Голема и больше не можете продолжать свои поиски и даже не можете попасть в Земли Мертвых. Итак, ваше приключение заканчивается здесь, в вечных муках.

**255**

Вам не требуется много времени, чтобы снова найти могильщика, он все еще трудится над надгробием за часовней. Не теряя времени, вы пытаетесь объединить свой разум с сознанием Йоррика и взять под контроль его жилистое тело. Бросьте два кубика и вычтите два из результата. Если это новое число меньше или равно вашему счету Бытия - 357. Если больше, то, несмотря на все ваши усилия, вы не можете взять под контроль тело Йоррика - 13.

**256**

«Месть - это черное и глубокое желание, - произносит Страж. - Месть - это блюдо, которое лучше всего подавать холодным, холодным как могила. Действительно ли месть это то, чего ты желаешь? И помни, ты должен быть осторожен, чего бы ты ни пожелал, потому что ты можешь легко получить это». Если вы передумали - 102. Если хотите придерживаться своего первоначального ответа - 226.

**257**

Не в силах противостоять любопытству, подталкивающего вас войти в круг Девяти Дев, вы приближаетесь к стоящим камням, с каждым шагом в эфире ощущая землю под вашими ступнями, вереск при этом проходит сквозь вас, как будто ваше тело всего лишь дым. Когда вы смотрели на Девять Дев смертными глазами, они выглядели не более, чем кругом выветренных камней, испещренных мхом и лишайником, теперь же вы можете видеть усики сверхъестественной энергии, поднимающиеся в ночное небо, как сверкающие следы разноцветного пламени. И вы можете слышать жалобное пение женщин, хотя и не можете их увидеть.

Вы останавливаетесь в центре каменного круга, перед горизонтальным алтарным камнем, дивясь искривленным завиткам эфирной энергии. И пока вы стоите там, слушая скорбные голоса невидимых женщин, энергетические усики неумолимо тянутся к вам. Вы чувствуете, как вас пропитывает потусторонняя сила. Девять Дев выбрали вас своим защитником и усилили вас. (Добавьте 1 очко к вашим начальным показателям Мастерства и Выносливости, а затем поднимите их текущие уровни до новых начальных оценок. Восстановите 1 очко Удачи и добавьте 1 к вашему счету Бытия).

Рядом с Девятью Девами, на вершине холма, расположены три камня, образующие каменную арку. Внутри портала, образованного этими монолитами, вы видите спиралевидный вихрь. Врата в другой мир открывается перед вами. Вы:

Пройдете между камнями через этот потусторонний портал - 389

Подождете и посмотрите, что произойдет - 308

Попробуете покинуть каменный круг – 288

**258**

Вы поднимаете в руке амулет из черного янтаря в виде черепа и чувствуете, что он пульсирует злобной энергией. Талисман - это мощный амулет, но он служит злу, и вместо того, чтобы отталкивать силы тьмы, он их притягивает. Теперь вы знаете, что было ошибкой использовать его силу. Потеряйте 1 очко Удачи и 1 очко Бытия и запишите кодовое слово *Talisman* на листе персонажа - 132.

**259**

Вернувшись на деревенскую площадь, вы можете идти в любое место, где не были раньше.

Посетите трактир - 118

Исследуете часовню - 229

Осмотрите шатер Мадам Зельды - 368

Подойдете к дому бургомистра - 437

Выйдите из деревни – 6

**260**

Часовня с пристроенным к ней скромным жилищем священника – на вид довольно безобидное здание, стоит в пределах огражденного стеной кладбища. Холмики земли и участки дерна, это место, которое последние десятилетия используются для захоронения членов вашей семьи. Мерцающие свечи заполняют все пространство за свинцовыми стеклами витражей, свет льется на небольшой участок кладбища и на булыжники внутреннего двора. Кажется, внутри кто-то есть. Вы:

Войдете в часовню - 274

Исследуете кладбище - 319

Оставите эту освященную землю – 445

**261**

Хорошенько разбежавшись и собрав всю свою волю в кулак, вы бежите к спуску в бассейн и, когда ваша нога касается крошащегося бортика ямы, отталкиваетесь что есть силы. Проверьте свое Мастерство. Если успешно, вам невероятно повезло перескочить эту вонючую выгребную яму (421). Если неудачно, вы падаете в самую середину бассейна (222).

**262**

Ужасное зловоние заполняет комнату, когда из рядов нежити позади королевы выходит поистине ужасающая мерзость, чтобы сразиться с вами. Это покрытый невыразимой грязью, с разлагающимся прямо на глазах телом, и распространяющий отвратительный запах могилы, зловонный гуль.

Зловонный гуль: Мастерство 8, Выносливость 9

Если у вас записано кодовое слово *Host*, вы должны уменьшить свою силу атаки на 2 очка на время этой битвы, так как мерзкий запах этой твари ослабляет вас. Кроме того, если у вас записано кодовое слово *Host* или *Revenant*, и гуль ранит вас в третий раза, тело, которое вы носите, будет парализовано, и вам придется покинуть его.

Если зловонный гуль уничтожает (или парализует) ваше физическое тело, вы можете сражаться как призрак, но если призрачное тело тоже будет уничтожено, запишите число 445 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы победите гуля, он быстро растворяется в лужу гниющей слизи на каменном полу перед троном королевы (321).

**263**

Вы можете изменять свою внешность, превращая себя в поистине ужасающего призрака, что позволяет пугать слабые умы почти до смерти. Запишите специальную способность *Спектр* на листе персонажа и перейдите к параграфу с тем же номером, что и тот, который вы только что записали.

**264**

Вернувшись на перекресток, вы должны сделать выбор и пойти туда, где еще не были. Пойдете по коридору слева от вас (235), прямо (10) или справа от вас (109)? В качестве альтернативы, можете вообще покинуть катакомбы (445).

**265**

«Я призрак», говорите вы еще раз, а потом чувствуете, как ваша рука просачивается сквозь каменные двери кургана. Закрыв глаза, вы делаете шаг вперёд - и проходите прямо в подземный туннель. Запишите 210 на листе персонажа, а затем перейдите на 90.

**266**

С криком: «Умри, предатель!», вы сбегаете по склону и даже успеваете проникнуть в кольцо стоящих камней, прежде чем Унтханк успевает начать действовать. Вы почти добежали до злодея, когда он с жестокой улыбкой на лице поворачивается и швыряет в вас заряд темной энергии. Вас отбрасывает назад, и вы врезаетесь в один из стоящих камней. (Потеряйте 3 очка Выносливости, и если это снизило ее показатель до нуля или ниже, запишите число 132 на листе персонажа и перейдите на 100). Если вы все еще живы, то некромант говорит вам злорадным тоном: «Теперь ты можешь понаблюдать за моей окончательной победой!». (132).

**267**

«Во имя Телака?» - восклицает Маррок, когда вы материализуетесь в воздухе перед ним, и сразу же выхватывает свой посеребренный меч.

«Доппельгангер! – выдыхает Унтханк. - Злой дух принял вид нашего усопшего хозяина! О, сэр рыцарь, изгоните его сейчас же, пока он не убил всех нас!»

Маррок не нуждается в дальнейших указаниях и прокричав боевой клич: «За Телака и Вальсинор!», атакует вас. Если вы позволите благородному рыцарю зарубить вас, запишите 445 на листе персонажа и перейдите к 100. Если, несмотря на весь ужас от происходящего, выберите бой.

Крестоносец: Мастерство 11, Выносливость 11

Меч Маррока Смертельная Погибель, как и ваш собственный клинок Ночной Убийца - это благословенное оружие, которое способно наносить урон нежити. Если крестоносец ранит вас, бросьте один кубик, если выпадет 5-6, вы теряете 3 пункта Выносливости вместо обычных 2. Если Маррок одолеет вас, запишите 445 на листе персонажа и перейдите к 100. Если вы его убьете, то должны потерять 1 пункт Удачи и 1 очко Бытия за то, что вынуждены были убить собрата по оружию - 348.

**268**

Обрадовавшись, найдя свою сестру в целости и сохранности, вы спешите к ней, зовя ее по имени. Ориана и отец Умберто поворачиваются к вам, и вы потрясены, увидев на лице сестры страшный испуг. «Нет! Нет, не может быть!» рыдает она.

И тут вы, наконец, разглядели, что лежит на носилках позади них - это ваш собственный труп. Увидеть свой труп в таком месте, это сильное впечатление, вы содрогаетесь от неприятного чувства. (Добавьте фразу *Rest in Peace* на лист персонажа и вычтите 1 из вашей оценки Бытия).

Отец Умберто оказывается между вами и вашей сестрой, святая книга у него в руке открыта на молитве об изгнании нечистой силы, и он начинает петь. Наконец, он взмахивает свободной рукой и кричит: «Во имя Телака, Повелителя Отваги, я изгоняю тебя в адские глубины породившие тебя!»

Внезапно вспыхивает свет, и вы чувствуете, что ваша эфирная форма охвачена священным огнем, который горит с яростью погребального костра. Потеряйте 1 пункт Удачи, запишите 445 на листе персонажа и перейдите на 100.

**269**

«Здесь происходит что-то плохое, и я не знаю, что именно. Возможно, если бы я был сильнее, я бы сделал больше, чтобы выяснить, что происходит, но я думаю, что дела зашли слишком далеко, чтобы я мог вмешаться.

В любом случае, дело в том, что Унтханк велел устроить торжество, чтобы отпраздновать ваше возвращение. Только теперь вы мертвы, и все же приготовления к празднику продолжаются. Мы не приглашены. А я сижу здесь и бездельничаю.

Дело в том, что я кое-что обнаружил, но я не уверен, насколько это важно и к чему оно относится. Это комбинация цифр, я полагаю: четыре-два-один. Вот и все. А теперь идите и пусть вам повезет!»

Капитан Кадор предоставил вам ценную информацию и может стать полезным союзником еще до того, как эта ночь закончится. Восстановите 1 очко Удачи и добавьте кодовое слово *Braveheart* на лист персонажа. Теперь покиньте казармы - 434.

**270**

Пробегая через подлесок, вы изо всех сил петляете между деревьями, чтобы запутать охотничьих собак Барона Блада. Проверьте свое Мастерство и испытайте свою Удачу. Если вы прошли обе проверки – 221. Если не прошли одну из них – 251.

**271**

Поднявшись по каменной винтовой лестнице, вы вскоре оказываетесь у входа в помещение с подъемным механизмом, который используется для подъема и опускания решетки. На полу, прижавшись к стене и сжимая в одной руке глиняную бутылку, сидит Фальстафф – замковый привратник. Вы помните, что он всегда любил выпить - сидр главным образом - но теперь он выглядит просто как обломок кораблекрушения. Клочковатая седая борода скрывает половину его лица, кожа покрыта узорами паутинками фиолетовых вен, он с трудом фокусирует на вас взгляд. «Стой! - рявкает он. - Кто идет?»

Пока он поднимается на ноги, вы снова осматриваете помещение. Глядя на подъемный механизм и вспомнив про значительный вес решетки, вы сомневаетесь, что даже с вашей сильной волей сможете ее поднять. И все же стоящий прямо перед вами человек, хотя и пьян, но обладает необходимой физической силой, чтобы успешно управлять механизмом.

Если у вас есть специальная способность *Спектр,* и вы хотите использовать ее, чтобы привратник помог вам - 247. Если хотите попытаться подчинить его своей воле, несмотря на то, что он одурманен спиртным - 225. Если предпочитаете пересечь эту комнату и пройти в арку в стене напротив, за которой начинается новая лестница, ведущая на следующий этаж башни - 160. Если хотите спуститься вниз - 20.

**272**

Когда вы нападаете на стражников, то используете свою способность, чтобы превратиться в отвратительное создание, невыносимое для людского взора. Услышав ваш вой и стоны, и увидев вас, выходящим из темноты - светящийся призрак ужасного вида - двое мужчин кричат от ужаса и роняют свои алебарды. Но их кошмар на этом не заканчивается. На ваших глазах, волосы у одного из них становятся совершенно белыми, он, крича, убегает со своего поста, исчезнув в ночи. Он счастливчик. Его напарник опрокидывается на землю, твердый как доска и мертвый как нож. Вы напугали его до смерти! Он только делал свою работу и не причинил вам никакого вреда. Когда вы возвращаетесь к своему более нормальному состоянию, у вас остается чувство вины. (Потеряйте 1 очко Удачи).

Но чувство вины - это не единственное, с чем вам придется теперь бороться. Ворота замка все еще закрыты, а вы по-прежнему снаружи. Итак, как вы собираешься попасть внутрь? Если у вас есть специальная способность *Приведение,* и вы хотите ее использовать - 414. Если у вас есть специальная способность *Полтергейст,* и вы хотите ее использовать - 303. Если у вас нет ни одной из этих способностей, единственный вариант это ползти через канализацию (36).

**273**

У вас есть три попытки. Чтобы узнать, что вам удалось подобрать среди обломков, бросьте два кубика. (Если выпало число, выпавшее раньше, то в этот раз вы ничего не нашли.)

2. Зелье Мастерства - если у вас есть кодовое слово *Host*, можете выпить это, чтобы восстановить уровень Мастерства вашего тела до начального уровня.

3. Щит - добавьте 1 к вашему Мастерству (даже если это превысит первоначальный уровень).

4. Бархатный кошелек - содержит 6 золотых монет.

5. Зелье Выносливости - если у вас есть кодовое слово *Host*, можете выпить это, чтобы восстановить уровень Выносливости вашего тела до начального уровня.

6. Огненный рубин - стоит 8 золотых монет.

7. Сухари - достаточно на 2 приема пищи.

8. Зелье Удачи - если у вас есть кодовое слово *Host*, можете выпить это, чтобы восстановить уровень Удачи вашего тела до начального уровня.

9. Амулет из черного янтаря, вырезанный в виде человеческого черепа.

10. Боевой топор – если нанесете им успешный удар, бросьте кубик, если выпадет 5-6, вы нанесете врагу 3 очка урона. Однако, это не магическое оружие.

11. Ожерелье из оникса - стоит 4 золотых.

12. *Погибель металла* - вы нашли кожаный мешочек, содержащий споры грибка, питающегося металлом.

Когда вы закончите поиски сокровищ, то выйдите из этой комнаты по северо-западной лестнице (294) или по северо-восточной (205)?

**274**

Дверь в часовню закрыта, но не заперта. Если у вас есть специальная способность *Полтергейст* или *Привидение*, вы можете войти (316). Если у вас нет ни одной из этих способностей, бросьте два кубика; Если выпавшее число равно или меньше, чем ваша оценка Бытия, запишите номер 316 на листе персонажа и переходите к 90. Если больше, то вы не можете войти в часовню. Обойдете вокруг часовни, чтобы осмотреть кладбище, если вы там еще не были (319) или покинете это место (445).

**275**

Вы испытываете внезапное странное чувство, как будто вас тащат куда-то, и взглянув вниз на свое тело, видите, что ваша призрачная форма исторгнута из позаимствованного вами тела. Весьма неприятное ощущение, вы задыхаетесь от удивления. Этого не должно было быть ... (448).

**276**

У вас есть кодовое слово *Hellfire*? Если да – 122. Если нет - 394.

**277**

Вы действительно одержали великую победу и добыли могучий артефакт. Восстановите до 2 очков Удачи и добавьте 2 к вашему счету Бытия. Теперь вам нужно вернуться в далекий замок Вальсинор, где вы сможете использовать Камень Духов. Если у вас есть специальная способность *Дух,* вы можете улететь отсюда - 209. Если нет, вам придется пересечь замерзшее озеро пешком (252).

**278**

Вам придется сразиться с Големом, чтобы пройти мимо него, но так как даже ваш призрачный клинок не может навредить ему, все, что вы можете сделать, это парировать его удары и уворачиваться от потоков пламени. В этом бою если вы выиграете раунд, то только избегаете удара Голема, но не раните его.

Голем Адского Огня: Мастерство 9

Если выиграете три раунда боя, это значит, вам удалось проскочить мимо Голема, пробежать через арку сторожевой башни и выскочить на мост (Голем атакует, только тех кто идет в сторону моста, идущих в обратную сторону, он не замечает) - 337. Если Голем уничтожит вас до того, как вы выиграете три раунда, запишите 337 на листе персонажа и перейдите к 100.

**279**

«Больше никаких вторых шансов! - голос, подобный грому, грохочет над безжизненной пустыней. - Ты не можешь победить смерть!» И вы оказываетесь перед черными вратами. Когда вы смотрите в Пустоту, то чувствуете, что вас неумолимо тянет туда. Теперь это кажется неизбежным - ваша жизнь и ваши поиски действительно заканчиваются.

И затем начинается какофония криков, когда миллионы потерянных душ умоляют о вашем освобождении, чтобы все они были отомщены вами, Чемпионом Мертвых. Вы чувствуете, как притяжение врат слабеет, а затем снова дует буря, и на этот раз она сопровождается воющими голосами проклятых, умоляющими вас спасти их от мучений и довести ваши поиски до конца. Потом тьма поглощает вас ...

Вы открываете глаза и оглядываетесь. Вы вернулись в земное измерение. Благодаря мольбе потерянных душ вам был предоставлен последний шанс, исправить ошибки совершенные вами. Еще раз восстановите очки Мастерства, Выносливости и Удачи до их начальных уровней, добавьте 1 к вашему счету Бытия и запишите кодовое слово *Endgame* на вашем листе персонажа. Теперь перейдите к параграфу с номером, который вы записали, прежде чем оказались у двери в загробную жизнь.

**280**

Вытащив бутыль с маслом, вы швыряете ее в Некроса. Вязкая черная жидкость разбрызгивается по отвратительно колышущемуся студенистому телу, но она не замедляет движения монстра. Но масло легко воспламеняется. Сорвав горящий факел со стены, вы бросаете его на покрытую маслом заднюю часть Некроса. Горючая смесь вспыхивает и огонь с ревом поглощает чудовище, ужасная нежить испускает высокий визг, а потом умирает - 401.

**281**

«Не бойтесь, я не причиню вам вреда, - говорите вы госпоже Зельде, которая умоляющим взглядом смотрит на ваши призрачные черты. - Я прошу только о вашей помощи».

«Я вижу мертвого человека! – выдыхает провидица, словно для нее это откровение. - Я действительно вижу мертвецов! Как я могу помочь?» - спрашивает она, словно вдруг вспомнив, что вы здесь.

Вы быстро рассказываете ей обо всем, что с вами случилось, начиная с заката, и она внимательно слушает по-прежнему все с тем же испуганным выражение на пухлом лице. «Пойдем со мной», - говорит она, когда вы, наконец, заканчиваете свою историю.

Она ведет вас обратно в ту часть шатра, где стоит стол с хрустальным шаром. Она садится перед ним и начинает делать пасы руками над кристаллом. В его глубинах начинает клубиться дым.

«Ах, да, - говорит она, наконец, - путь впереди опасен. - Ее голос резко садится, а ее глаза закатываются под лоб. - Смерть преследует эту землю, и вскоре умершие восстанут», - продолжает она, говоря теперь, словно чужим голосом. - Ищите человека работающего с металлом и железного человека. Будьте осторожны с человеком, который верит только в Добро, но ищите двор королевы-личи, ибо в этом спасение».

Туман, клубящийся в хрустальном шаре, становится черным, а стол начинает дрожать.

«Властелин Теней грядет!» восклицает провидица, и хрустальный шар взрывается, разбрасывая блестящие осколки стекла во все стороны и рассекая полотнище шатра. Невероятно, но вы и мадам Зельда остаетесь целыми и невредимыми. Гадалка качает головой, словно пробуждаясь от сна, а затем видит осколки хрустального шара на столе перед собой: «О, мои звезды, что произошло?»

Вы решаете, что лучше не говорить ей об этом, поэтому, поблагодарив за то, что она сделала, быстро покидаете палатку - 259.

**282**

Несмотря на все ваши усилия, вы не можете поднять решетку даже на сантиметр, она слишком тяжелая, и ваша неудача подрывает ваш боевой дух. (Потеряйте 1 очко Бытия). Вам придется попробовать что-то еще. Выберете то, что еще не пробовали:

Используете специальную способность *Привидение* (если она у вас есть), но если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не сможете пользоваться преимуществами, которые она дает - 5

Поднимитесь по лестнице за левой аркой - 271

Поднимитесь по лестнице за правой аркой - 85

Поищете другой путь во внутренний двор - 393

**283**

Утрамбованная земля на полу у ваших ног начинает вспучиваться, когда что-то лезет вверх из нее. Это трухлявый скелет ядовито желтого цвета, обтянутый остатками сгнившей одежды, и источающий отвратительную вонь разложения и болезни. Гнусное жужжание наполняет воздух вокруг него, когда личинки мух вырываются из гнезда в грудной клетке, а затем Чумной Скелет атакует.

Чумной Скелет: Мастерство 7, Выносливость 5

Если у вас записано кодовое слово *Revenant,* то когда скелет ранит вас, вы теряете 3 очка Выносливости, а не обычные 2, так как его заразное прикосновение ускоряет процесс разложения трупа. Если выиграете сражение и у вас записано кодовое слово *Host*, тело, которое вы носите, заражается ужасной болезнью, разъедающей плоть. (Потеряйте 1 очко Мастерства и дополнительно 3 очка Выносливости.)

Если в этой битве будет уничтожено ваше физическое тело, вы можете дальше сражаться как призрак, но если ваше призрачное тело тоже будет уничтожено, запишите число 445 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы победите эту ужасную нежить, он у вас на глазах превратится в прах, поскольку станет жертвой своей собственной заразы (321).

**284**

Пытаетесь пройти сквозь дверь так же, как вы это делали раньше, но на этот раз не выходит. Мощные защитные заклинания, наложенные на дверь, мешают вам войти. Вы зря тратите силы и начинаете сомневаться в своих способностях. Потеряйте 1 очко Бытия. (264).

**285**

Несмотря на ваши усилия, Мертвый Ветер тянет вас вперед, все ближе к черным вратам. И затем вы видите, что он тащит что-то еще. Похоже, что оно бесплотно, как и вы, у него приземистое эфирное похожее на жабу тело, хотя эта «жаба» размером с лошадь, широкие передние конечности и зияющая пасть как у акулы. Оно оставляет за собой слизистый след из эктоплазмы. Из его головы торчат бесчисленные глазные стебли, которые качаются подобно стеблям морского анемона, другие усики начинают вырастать по всему ему телу.

Когда неустанный ветер подтягивает вас к этому отвратительному видению, вы еще более ужасаетесь, увидев, что его раскачивающиеся стебли вовсе не глазные стебли, каждый заканчивается маленьким щелкающим ртом. Тварь поднимает истекающую слизью ногу, и вы видите, что она тоже заканчивается зубастой пастью. Призрачное существо почти целиком состоит из ртов. А затем с квакающим криком Пожиратель Грехов бросается на вас, готовясь поглотить вашу душу. Восстановите свой счет Выносливости до половины его начального уровня, плюс столько же сколько у вас есть очков Бытия, и подготовьтесь к бою.

Пожиратель Грехов: Мастерство 8, Выносливость 8

Если Пожиратель Грехов выигрывает раунд атаки, бросьте один кубик. Если выпало 6, кроме обычного урона, вы также должны уменьшить свое Мастерство на 1 пункт. Если вы победите этого пожирателя призраков, добавьте кодовое слово *Watcher* на лист персонажа (46). Если эктоплазматический ужас побеждает в бою, он вынуждает вашу душу в страхе бежать ближе к вратам (286).

**286**

Перед вами мрачные ворота, вход в Земли Мертвых. За воротами, со всех сторон, вы можете увидеть огромную расщелину, безжизненный ландшафт и надвигающиеся грозовые тучи, но за вратами только леденящая душу тьма, какую вы никогда не знали. Это не просто отсутствие света, это тьма полного забвения, отсутствие чего-либо вообще. Это тьма Бездны.

А затем тени, отбрасываемые черными камнями, сливаются вместе и образуют плавающую в воздухе черную фигуру. Под капюшоном лишенный плоти череп, в костяных руках он держит большую черную косу.

«Я Страж Ворот, - звучит глубокий голос из-под капюшона, похожий на хлопанье дверей склепа. - Я стою у врат этого мира и рассекаю нити судьбы, когда жизнь завершена».

Затем Страж засовывает костлявую руку под плащ и вытаскивает песочные часы. Вы видите черный песок, бегущий из верхней колбы в нижнюю, и, судя по количеству песка, у вас еще есть время бежать.

«Но твоя жизнь еще не закончена, - говорит он, держа песочные часы перед собой. - И все же ты здесь, и никто не переходит на другую сторону раньше времени, - голос звучит по-прежнему громоподобно, но его владелец явно сбит с толку. «Тогда почему ты здесь? - спрашивает он. - Скажи мне, чего ты ищешь?» Как вы ответите? Скажете, что хотите отомстить (256), что желаете справедливости (167), или хотите получить второй шанс (127), или атакуете Стража своим мечом (102)?

**287**

Раздается щелчок и дверь распахивается перед вами. Свечение, исходящее от вашего эфирного тела освещает комнату, отражаясь от самого невероятного латного доспеха, какого вы когда-либо видели. Нет ни одной щели, каждая деталь - от шлема до латных сабатонов - идеально подогнана к другим, образуя один непрерывный кусок брони. Мастерство невероятное, тщательно отполированная сталь, украшенная золотом. Особенно великолепно смотрится шлем, забрало выглядит как человеческое лицо, в прорезях для глаз сверкают рубины. Обидно, что в вашем нынешнем состоянии нельзя использовать эти доспехи. Однако если что-то изменится, вы теперь знаете, где найти этот доспех. (Добавьте кодовое слово *Automaton* на лист персонажа.)

Здесь нечего больше делать, вы хотите покинуть сторожевую башню (20) или спуститесь по винтовой лестнице в подвал, если еще этого не делали (115)?

**288**

В тот момент, когда вы проходите за черту, образованную камнями, эфирный свет исчезает, и потусторонний портал закрывается. Куда вы хотите пойти сейчас?

На восток, к кургану - 409

На север к деревне и замку Вальсинор - 163

На северо-запад в Призрачный лес - 3

На северо-восток, к морским утесам – 193

**289**

Справа от вас - прочная дубовая дверь оббитая железом. Замок выглядит серьёзно, но ключ торчит снаружи. Если хотите отпереть дверь и войти в комнату за ней - 315. Если не хотите отвлекаться и продолжите свой путь глубже в подземелья - 416.

**290**

А затем за купами деревьев, появляется хижина знахарки. Вы можете разглядеть отблески света, мерцающего за грязными окнами разваливающейся лачуги, но вы также замечаете мертвую сороку, прибитую к двери.

Некоторые знают ее как Матушку Жабоножку из Призрачного леса и призывают ее помочь, когда им нужна акушерка или лекарство от зубной боли. Другие называют ее «ведьмой». При обычных обстоятельствах вы бы никогда не стали иметь дело с ведьмой, но нынешняя ситуация далека от нормальной. Тем не менее, мысль о том, чтобы обратиться за помощью к старой карге, после того, как ваша семья в течение трех поколений старалась избегать иметь с ней какие-либо отношения, наполняет вас трепетом.

Если вы хотите приблизиться к входной двери лачуги - 67. Если предпочтете проследить за старухой через грязное окно - 336.

**291**

Снова появившись в часовне, вы ошарашиваете священника, который стоял в святом бдении перед алтарем. Прежде чем у отца Умберто появляется возможность изгнать вас из храма, вы используете всю силу вашей воли, чтобы подавить его волю и взять под контроль его тело. Бросьте два кубика и добавьте 2 к результату. Если сумма меньше или равна вашему счету Бытия - 80. Если больше, воин-священник Телака успешно сопротивляется попыткам захватить контроль над его телом и пытается изгнать вас в нижние пределы Земли Мертвых. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, вы сопротивляетесь притяжению Мертвого Ветра и бежите из часовни - 13. Если не повезло, священнику удастся закончить заклинание изгнания нечистой силы, запишите 13 на листе персонажа и перейдите на 100.

**292**

Если не хотите узнать, что еще может скрываться здесь, в темноте, то поднимитесь обратно из пещеры с костями во внутренний двор замка (445) или пойдете дальше по проходу перед вами (88)?

**293**

Выйдя из оков смертного тела, вы больше не привязаны к земле и можете летать высоко над ней. Запишите специальную способность *Дух* на листе персонажа и перейдите к параграфу с тем же номером, что и тот, который вы только что записали.

**294**

Поднявшись по винтовой лестнице, вы, попадаете в комнату на самой вершине донжона. Комната совершенно пуста, кроме светящегося мерцающего шара диаметром три метра, парящего в центре помещения, и предмета внутри шара, который вы не можете, как следует, разглядеть сквозь блики, кружащиеся по поверхности спектральной сферы. Кажется, это какая-то книга. Вы:

Войдете в светящуюся сферу - 324

Ударите по мерцающей сфере своим оружием - 405

Используйте специальную способность *Изгнание Духов,* если она у вас есть - 424

Вернетесь назад и спуститесь по северо-восточной лестнице - 205

**295**

Уйдя от зловещего могильного холма, вы хотите начать искать подсказки, которые помогут вам раскрыть тайну вашего собственного убийства? Вы пойдете:

На север к деревне и замку Вальсинор - 163

На северо-запад в Призрачный лес - 3

На северо-восток к морским утесам – 193

**296**

Вспомнив, что Страж рассказал вам о том, когда нужно использовать песочные часы, вынимаете их и в последний раз смотрите на неподвижный черный песок в них, а затем бросаете часы на камень на земле перед собой. Стекло разлетается на мелкие осколки, черный песок на секунду образует вихрь в воздухе перед вами, прежде чем исчезнуть. Вы с радостью видите, как Унтханк хватается за грудь, а затем падает на землю перед алтарным камнем, выпавший из его ладоней обсидиановый кинжал лежит рядом с ним. Но опасность еще не миновала, ваши действия не остались незамеченными. Двое из трех присутствующих рыцарей покидают круг и идут к вам, обнажив свои проклятые клинки. Вы должны сражаться с ними одновременно.

Первый Рыцарь Ужаса: Мастерство 9, Выносливость 9

Второй Рыцарь Ужаса: Мастерство 8, Выносливость 9

Если рыцарь ранит вас, бросьте один кубик, если выпадет 5 или 6, проклятый клинок нанесет 3 очка урона, вместо обычных 2. Если рыцари одолеют вас, запишите 423 на листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вам удастся их победить - 423.

**297 \***

Проход поворачивает налево и немного дальше еще одна дверь появляется из мрака справа от вас. Это Дверь Духов, изготовленная из черного дерева и зачарованного серебра, и, если у вас нет физического тела, вы не сможете пройти сквозь нее. Когда будете готовы идти по дальше - 31.

**298**

Унтханк приглашает Маррока занять место за столом, отдохнуть и поесть после долгого путешествия, несмотря на свое огорчение, он охотно принимает это предложение. Неважно, как сильно он скорбит, узнав о вашей смерти, голод не тетка. Но затем Унтханк извиняется и покидает зал через скрытый проход за одним из величественных гобеленов, украшающих стены. Если хотите последовать за кастеляном - 384. Если хотите теперь открыться своему другу, пока он один - 329.

**299**

В один миг, как будто вас здесь и не было, ваша призрачная фигура растворяется в темном углу, которых здесь хватает. Когда вы осматриваете комнату, ваше внимание привлекают двое мужчин, сидящих отдельно. Первый одет во все черное, на голове широкополая шляпа, на плечах бархатный плащ. Его одежда украшена несколькими амулетами, рука в черной перчатке лежит на эфесе тонкой посеребренной рапиры. Его собеседник выглядит как бандит с большой дороги. Нос сломан, и не один раз, татуировка в виде паутины покрывает одну сторону бритой головы – при этом он носит пышную бороду, - широкие плечи и сильные руки, предмет, похожий на медвежий капкан из серебра, прикреплен к его поясу цепью. Приблизившись к их столу, вы слушаете их разговор.

«Из того, что я слышал, старый бургомистр в своем роскошном доме, кажется, думает, что эта помойка просто кишит потерянными душами, - шепчет татуированный человек уголком рта.

«Тогда мое священное дело будет продолжено, - отвечает траурно одетый джентльмен и на лице у него появляется выражение мрачного удовлетворения. - Мой брат будет отомщен! Я раз и навсегда избавлю этот Слейт от его призраков, или меня зовут не Йозеф Ван Рихтен».

«И это обойдется им в копеечку», - хихикает его собеседник.

«Крепыш, - огрызается другой, - мы здесь не поэтому».

«Нет, но это помогает. Покроет наши расходы. Я только это имел в виду».

«Мне пора отдохнуть и подготовиться к работе, которая ждет меня здесь», с этими словами охотник на призраков поднимается со своего места. Вместе со своим подручным он поднимается наверх. Он, должно быть, снял комнату в этой таверне.

Если вы думаете, что охотник на призраков может помочь с поисками вашего убийцы, и хотите последовать за ним наверх - 331. Если нет, то больше нет смысла задерживаться здесь, и поэтому вы выходите из таверны (259).

**300**

Вернувшись в пиршественный зал, вы обнаруживаете, что Блондель Бард съежился в углу, а кастелян Унтханк, и Рыцари Ужаса Черной Плащаницы ушли. Прежде чем он успевает прибегнуть к каким-нибудь уловкам, чтобы сбежать от вас, вы направляете всю силу своей воли, чтобы подчинить его себе. Бросьте два кубика. Если результат меньше или равен вашему счету Бытия - 176. Если больше, менестрель успешно сопротивляется вашим попыткам захватить контроль над его телом, щипая струны своей лиры и извлекая из нее тревожные ноты, которые поражают ваше эфирное тела, вынуждая вас бежать прочь - 13.

**301**

Вернувшись в замок Вальсинор, вы находите подходящий объект в лице часового, дежурящего на зубчатой стене. Глаза бедняги расширяются от ужаса, когда вы являетесь к нему из ночи, и он застывает на месте. Пользуясь этой возможностью, вы концентрируете свою волю, пытаясь захватить его тело. Бросьте два кубика. Если результат меньше или равен вашему счету Бытия - 26. Если больше, человек убегает от вас, крича от ужаса - 13.

**302**

Вы протискиваетесь мимо останков гигантского паука и, в конце концов, добираетесь до конца туннеля, после чего вылезаете из-под земли (5).

**303**

Несмотря на то, что вы можете сдвинуть засовы, ворота и подъемная решетка слишком тяжелы для вас, одной силы воли недостаточно. Несмотря на все ваши усилия, вы не можете пройти в замок. (Потеряйте 1 очко Бытия.) Так что у вас остается только два варианта; Использовать специальную способность *Приведение*, если она у вас есть (414) или лезть в трубу для стоков (36).

**304**

Вы спускаетесь по лестнице несколько часов и, в конце концов, попадаете на один из нижних уровней башни, но это не то место, где вы были раньше. Как это может быть? Очевидно, здесь действует какая-то темная магия. Вы стоите на одном конце обширного зала. На другом конце стоит большой трон, вырезанный из цельного блока черного льда. На нем сидит огромный воин, его пластинчатые доспехи сверкают синеватым блеском под слоями льда, покрывающими его тело.

Когда вы входите под гулкие своды, гигант встает и берет ледяной боевой топор в руки. «Только дурак мог попытаться украсть Камень Духов у Зимнего Короля. Теперь ты расплатишься за свое преступление своей душой!» рычит мертвый король. Вы знаете, что у вас нет выхода, если хотите сохранить Камень Духов, придется сразиться с гигантом в доспехах, но сначала вам нужно будет пройти мимо его слуг. «Вставайте, мои воины!» гремит голос Зимнего Короля, и треск ломающегося льда как от столкновения айсбергов звучит в ответ.

Духи тех, кто умер здесь, остались в ловушке внутри их замороженных тел, и по приказу Зимнего Короля эти духи оживляют трупы древних воинов, находящихся до этого в зале в качестве зрителей. Бросьте один кубик, результат это количество воинов, с которыми вы должны сразиться, прежде чем сможете добраться до Зимнего Короля. Если у вас есть специальная способность *Дух*, вы можете уменьшить это число на 2. Каждый воин имеет следующие характеристики.

Замороженный воин: Мастерство 7, Выносливость 6

После того, как разберетесь с нежитью слугами, вы должны сразиться с одержимым демоном Зимним Королем.

Зимний Король: Мастерство 11, Выносливость14

Если вы победите Зимнего Короля - 277. Если он убьет вас, ваша душа будет принадлежать ему на веки вечные, и вы станете одним из Ледяных Призраков на службе у него, дожидаясь, пока ледники снова покроют весь мир, и даже сам ад замерзнет.

**305**

«Быть по сему! - отвечает Королева Личей. - Приготовься встретить свою гибель!» Бросьте один кубик. Если выпало 1-2 – 340, выпало 3-4 – 262, выпало 5-6 - 283.

**306**

Приняв ваш самый страшный облик, вы направляетесь к рыцарям, хохоча как безумный. Ни один из них ничего не говорит и не похоже, что они боятся. Они просто поднимают свои тяжелые мечи в своих латных рукавицах и готовятся битве - 196.

**307**

Вы материализуетесь и с яростным ревом бросаетесь на культиста смерти. Кастелян Унтханк шагает обратно в тень, чтобы наблюдать за битвой с безопасного расстояния. Потерявший свои магические силы с утратой хрустального шара, Прислужник Смерти выхватывает из складок одежды клинок из черного металла и готовится прикончить вас раз и навсегда.

Прислужник Смерти: Мастерство 7, Выносливость 6

Ваша эфирная форма уязвима для проклятого клинка Прислужника, и удар им нанесет 2 очка урона. Если ему удастся закончить то, что он начал на Дороге Споров, и убить вас, запишите 445 на листе персонажа и перейдите на 100. Если после 5 раундов боя вы еще живы или убили Прислужника еще раньше - 370.

**308**

Пока вы смотрите на портал, между камнями по сверкающему серебристому свету луны проходит рябь, как если бы свет был жидкостью. Что-то идет с другой стороны. Существо пересекает портал в приседе, почти на четвереньках, оно движется к вам. Похоже, это нечто среднее между волком и обезьяной. Его плоская морда морщится, оно рычит, обнажая острые зубы. Мех существа искрится серебром, и вы понимаете, что оно такая же эфирная сущность, как и вы. Это Посланник - создание Мира Духов. Чувствуя, что вы тоже больше не принадлежите миру смертных, он лает и бросается на вас. Он хочет забрать вас с собой и любыми средствами утащить в Землю Мертвых. Призрачный меч уже у вас в руке, вы готовитесь защищаться. В конце концов, у вас есть незаконченное дело в этом мире и вы еще не готовы уйти.

Посланник: Мастерство 8, Выносливость 8

Поскольку он призрак, как и вы, его когти будут причинять вам урон, так же, как ваш призрачный меч ему. Если Посланник выигрывает два раунда подряд - 328. Если он уменьшит вашу Выносливость до нуля, запишите число 288 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы убьете Посланника своим призрачным мечом - 359.

**309**

Вы подходите к порталу. В круге из черного камня дрожит вихрь звездного света, интуиция подсказывает вам, что ваша судьба находится по ту сторону магической завесы. Собрав все свое мужество, вы проходите через врата ...

Вы оказываетесь на обдуваемом ветре холме, рядом с кругом из девяти стоящих камней. Но это еще не все, что вы видите. На окончании мыса, далеко выступающего в холодное темное Алмазное море, стоит замок Вальсинор. Волшебные врата перенесли вас практически в то самое место, где началось это драматическое приключение. Неподалеку лежит дорога через пустоши, где вас убила группа убийц и жестокосердный Прислужник Смерти. И вот вы снова здесь, чтобы помешать кастеляну Унтханку, осуществить его зловещие планы. Но каковы они?

Пробираясь через качающийся на ветру вереск, вы можете увидеть предателя-некроманта, стоящего перед алтарным камнем Девяти Дев. Он одет во все черное и держит обеими руками кинжал из обсидиана над привязанным к камню светящимися магическими цепями телом жертвы – это ваша сестра, леди Ориана!

Внутри кольца стоящих камней члены темного культа Унтханка образуют второй круг вокруг алтаря. Здесь пять одетых в черное Прислужников Смерти, три Рыцаря Ужаса Ордена Черной Плащаницы и четыре безликих существа, чьи фигуры скрыты в тени. Вместе с некромантом их тринадцать – священное число священства смерти.

Судя по всему, проводимый здесь ритуал приближается к кульминации. Внезапно лунный свет гаснет. Глядя на безоблачные небеса, вы видите темную тень, опускающуюся на лик луны, лунное затмение погружает мир во мрак. Вы не можете побороть ощущение, что если не остановить Унтханка и его культ смерти, эта темнота не закончиться вместе с затмением. Вы хотите броситься в атаку на некроманта и спасти свою сестру от верной смерти (266), или потратите время, чтобы как следует обдумать свои действия (241)?

**310**

Вы мчитесь к расколотому дубу, решив добраться до дерева, прежде чем рычащие собаки догонят вас. Бросьте три кубика. Если результат равен или меньше вашей Выносливости, бросьте два кубика, и если результат нового броска равен или меньше вашей оценки Бытия - 221. Тем не менее, если провалите одну из проверок, то собаки сбивают вас с ног, прежде чем вы успеваете пробежать даже половину пути к расколотому молнией дереву (251).

**311**

Вы не можете ни на йоту сдвинуть камень. (Потеряйте 1 очко Бытия). Если вы хотите попытаться найти другой путь в курган - 431. Если вы уже пробовали это или хотите покинуть это место - 295.

**312**

Поднявшись в воздух, вы легко уклоняетесь от атак бушующего внизу голема. Но теперь, куда, вы полетите? К зубчатым стенам донжона (178) или снова приземлитесь в конце моста по другую сторону рва (337)?

**313**

Сойдя с дороги, ведущей через мост к Вальсинорскому замку, вы спускаетесь к берегу реки. Справа от вас водный поток переливается через край мыса Сурстоун и падает в море эффектным водопадом, но вы сильный пловец, а река здесь не особенно широка, поэтому нет сомнений, что вы ее благополучно пересечете. Вы уверены, что призрак рыцаря привязан к мосту, так что плохого может случиться? Кроме того, вы призрак, вам не придется даже сушить одежду, когда попадете на другую сторону. И поэтому вы смело входите в быстрый поток.

Вы чувствуете, как будто вас поразила молния, все ваше тело пронзает ужасная боль, вас выбрасывает назад из реки, приземлившись на берегу, ваша призрачная фигура корчится от боли. Бегущая вода проклятие для нежити, и, как бы вам не был ненавистен этот факт, вы теперь тоже один из нежити. Бросьте один кубик, добавьте к результату 2 и вычтите сумму из вашей оценки Выносливости. Если она снизилась до нуля или ниже, запишите 6 на листе персонажа и перейдите на 100. Если нет, боль постепенно проходит, и вы можете снова вернуться на дорогу и еще раз вынуждены подойти к мосту.

«Стой! - рыцарь снова бросает вызов вам. - Я поклялся охранять эту переправу и замок Вальсинор от злых духов, и вы не пройдете!» Вам придется либо сразиться с рыцарем (175), либо подчиниться ему (391).

**314**

«В последнее время творилось много странного и необычного. Никто из деревни больше не может пройти дальше главных ворот, хотя Бертильда Кузнец периодически появляется, чтобы забрать припасы, но судя по тому, что она рассказывала, похоже, что в замке действительно происходят зловещие события. Почти год назад там появились рыцари».

«Что за рыцари?» - спрашиваете вы.

«Я не знаю, но единственный знак, который они носят, это простое черное поле – а на нем вообще никакой эмблемы. Они прибыли ночью во время бури. Их редко можно увидеть за пределами замка и, если появляются, то всегда в темноте».

О чем думал кастелян Унтханк, допустив этих странных рыцарей в ваш дом? Может быть, он хотел укрепить оборону замка? Или есть другая причина?

«Ты знаешь, не видел ли кто-нибудь в округе Прислужников Смерти?» - «Нет, насколько мне известно, - признается отшельник, а его знания о происходящем, несомненно, достаточно глубоки. - Но это не значит, что их там нет. Я знаю только то, что сегодня вечером в замке состоится большое торжество, чтобы отпраздновать чье-то возвращение. О, - говорит он, - наверное, праздновать будут ваше возвращение, я полагаю».

Все, о чем говорит Мирдин, расстраивает вас еще больше, лучше бы вы этого не знали. Вам снова пора идти.

Если у вас записана кодовая фраза *Something Fishy -* 145. Если нет - 22.

**315**

Как только вы открываете дверь, человек, прикованный цепью к противоположной стене затхлой камеры, вскрикивает: «Нет, больше нет, пожалуйста, больше никогда! Почему ты не можешь просто оставить меня в покое?»

Это занимает у вас минуту – из-за темноты и грязи, которой покрыт заключенный, - но вы узнаете этого человека. Это тюремный надзиратель Яго, не особенно приятный персонаж, но, ни в коем случае, не злодей. Вы хотите войти в камеру и посмотреть, чем вы можете помочь бывшему тюремщику (332), или предпочитаете бросить его на произвол судьбы и продолжить решать свои проблемы (77)?

**316**

Когда вы пересекаете порог и входите в часовню, святые чары этого места, защищающие его от нежити, обжигают вашу эфирную форму. (Потеряйте 4 пункта Выносливости, и если это понизило ее до нуля или ниже, запишите число 445 на листе персонажа и перейдите на 100).

Перед вами, на другом конце святилища, под чугунным канделябрами, украшенными сотней оплывших восковых свечей, стоят две фигуры, склонившись над каким-то предметом на носилках... вы не можете понять над, чем именно. Одна из фигур – это отец Умберто, капеллан Вальсинора. Он наряжен в мантию священника Телака. Другая - молодая женщина, одетая в свободное шерстяное платье ... Это ваша сестра, леди Ориана! Если вы хотите открыться священнику и вашей сестре - 268. Если предпочитаете спрятаться в темном уголке и понаблюдать за тем, что они делают - 353.

**317**

Есть ли у вас на листе персонажа кодовые слова *Bell, Barking, Barracks, Battlements* или *Blacksmith*? Если да, обратите внимание на их количество и перейдите на 347. Если вы не записали ни одно из этих слов - 366.

**318**

Вам удалось взять под контроль тело повара, в то время как его сознание сбегает к в самый дальний и темный угол своего разума. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите на лист персонажа текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их в дальнейшем. Пока вы контролируете тело Ингельнука, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 9, Выносливость 22.

Если вы получите раны, пока носите тело Ингельнука, то можете использовать пищу, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция восстанавливает до 4 очков Выносливости и, поскольку вы находитесь в замковой кухне, можете собрать провизии, которой хватит на 6 приемов пищи. Вы вооружаетесь здоровенным тесаком для мяса, который должен стать эффективным оружием, по крайней мере, против смертных врагов. (Запищите это на листе персонажа.)

Если Выносливость Ингельнука уменьшается до 2 очков или ниже, он теряет сознания, заставляя вас покинуть его тело. Однако вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которые вы только что записали - 429.

**319**

Вы слышите стук молотка по долоту и, обойдя вокруг часовни, видите человека, сгорбившегося перед новым надгробием, который установлено перед открытой ямой недавно выкопанной могилы. Свет от фонаря, стоящего на влажной траве рядом с ним, позволяет могильщику работать и ночью. Вглядываясь в свою работу, он близоруко щурится на буквы, которые он высекает на надгробии. Могильщик еще не заметил вашего присутствия.

Подойдете к могильщику - 397

Побудете некоторое время на кладбище, не привлекая внимания человека - 349

Вернетесь к дверям часовни и войдете в освященное здание (если вы еще не были там) - 274

Уйдете с кладбища – 445

**320**

Прежде чем вы успеваете добраться до моста, ведущего к донжону, вас оглушает дикий лай. Две фигуры выходят из тени. Рыцарь с трудом удерживает на цепи огромную, седовласую собаку. Не сказав ни слова, рыцарь отпускает цепь, и Лунный Пес прыгает на вас. Существуя наполовину в эфирном измерении и наполовину в земном, Лунный Пес точно так же опасен для призрака, как и для живого существа.

Лунный Пес: Мастерство 8, Выносливость 8

Если у вас записана фраза *Best Friend,* вам не нужно сражаться с Лунным Псом, вместо этого можете сразу схватиться с его дрессировщиком, но в этом бою вы не сможете пользоваться преимуществом, которое давала вам эта фраза. Если фразы у вас нет, то после трех раундов боя с Лунным Псом, рыцарь тоже присоединится к битве.

Рыцарь Ужаса: Мастерство 9, Выносливость 9

Если рыцарь ранит вас, бросьте один кубик, если выпадет 5 или 6, проклятый клинок нанесет 3 очка урона, вместо обычных 2. Если проиграете этот бой, запишите 117 на листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вам удастся их победить - 117.

**321**

«Хватит на этом! - кричит королева в гневе, буравя вас своим зловещим черным взглядом. - Теперь преклони колени предо мною! Я требую этого!» Бросьте два кубика. Если результат равен или меньше вашего показателя Бытия – 358. Если больше - 112.

**322**

Пробираясь сквозь вонючие трясины заболоченной деревни, вы наконец добираетесь до заросшего кладбища. Вы бродите между опрокинутыми сорняками могильными плитами и потрескавшимися гробницами, но время и гниль почти уничтожили имена, когда-то высеченные на них. В центре кладбища стоит большой каменный склеп, который, по-видимому, сохранился лучше других. Бессознательно вы приближаетесь к этому зданию, но останавливаетесь, когда оказываетесь перед сломанными каменными дверями. Красные как угли глаза пылают в темноте склепа, и вы вздрагиваете, когда понимаете, что там кто-то есть.

Вы едва успеваете выхватить свой меч, когда из склепа вырывается что-то чудовищное. На первый взгляд оно напоминает гигантскую летучую мышь, но, приглядевшись, вы можете увидеть в его облике что-то неуловимо человеческое. Существо поворачивает свою волчью голову в вашем направлении и лязгает челюстями, демонстрируя чрезвычайно длинные клыки. Чудовище, стоящее перед вами, бежало от очищения, которое несли с собой крестоносцы Телака. Оно бежало в это место, чтобы спрятаться после очищения Батории. Когда-то оно было могущественным владыкой вампиров, но теперь вынуждено жить в этой деревне, где все давно мертвы, питаясь дикими животных и своими братьями летучими мышами, оно выродилось в дикое существо, которое вы видите перед собой. И все же, несмотря на свое звериное состояние, оно по-прежнему смертельно опасно. Вы хотите вступить в битву со зверем (342), или попытаетесь убежать (35)?

**323**

Избавившись от Рыцарей Ужаса, вы подходите к тяжелой решетке, которая отделяет внешний двор замка от внутреннего. Решетка опущена, по обе стороны от нее арки, а за ними винтовые лестницы, ведущие в барбакан. Если считаете, что у вас есть средство, чтобы миновать решетку, можете сделать это сейчас. Если его нет, вам нужно войти в барбакан, чтобы найти способ пройти. В качестве альтернативы вы можете в любом случае поинтересоваться, какие секреты могут храниться в сторожевой башне. Вы:

Используете специальную способность *Полтергейст,* если она у вас есть - 282

Используете специальную способность *Привидение,* если она у вас есть, но если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не сможете пользоваться преимуществами, которые она дает - 5

Поднимитесь по лестнице за левой аркой - 271

Поднимитесь по лестнице за правой аркой - 85

Поищете другой путь во внутренний двор – 393

**324**

У вас есть одно из следующих кодовых слов на листе персонажа: *Revenant, Host* или *Armored*? Если да - 381. Если нет - 364.

**325**

Вы пробираетесь через пустую гостиную, столовую и комнаты слуг, пока не приходите на кухню. Рядом с затухающим очагом лежит большой волкодав, а на кресле-качалке у двери свернулась клубком кошка. Но как только вы входите и кошка, и собака просыпаются. Кошка шипит и фыркает, выгнув спину от страха, шерсть стоит дыбом, а собака начинает яростно лаять, щелкая челюстями.

Вы слышите, что поднятый шум разбудил обитателей дома. Это совсем не то, что вам было нужно, и вы решаете, что самое лучшее это как можно быстрее покинуть дом. Потеряйте 1 очко Удачи - 101.

**326**

Вы думали, что ваша воля сильна, но у Короля Теней она еще сильней. Вы не можете сопротивляться этому невероятно древнему и столь же злобному разуму. Ваше сознание уничтожено, и вы не можете больше сопротивляться, темный лорд заставляет вас встать на колени перед ним и поклясться ему в вечной верности. Когда армия нежити Короля Теней двинется на королевство Раддлстоун, вы поведете ее в качестве нового Чемпиона Смерти. И когда Раддлстоун падет, вслед за ним перед вами и вашим мерзким хозяином падет и остальная часть Старого Мира... Ваше приключение окончено.

**327**

В тот момент, когда вы входите в темную комнату за Дверью Духов, вы чувствуете, что температура падает. Иней появляется на металле вашего оружия, и вы чувствуете, что ваши движения замедляются, когда холод сковывает ваше физическое тело. Но самое страшное впереди.

Что-то поднимается с ледяного покрова на полу перед вами, выпрямляется и встает на ноги. Это существо выглядит как ужасно изможденный человек, каждая кость видна под кожей, туго обтягивающей пожелтевшую плоть, но челюсти огромны, рот открыт достаточно широко, чтобы зажать чью-то голову меж челюстями. Но это еще не все, что может предложить этот ходячий кошмар. Страшный диссонирующий вой заполняет комнату, когда монстр выдыхает воздух, его нечистое дыхание разит смертью, этот диссонирующий звук потряс вас до глубины души.

Некромант, создавший эту дьявольскую нежить, осознав какой ужас он выпустил в мир, запер его за Дверью Духов, чтобы он не мог выбраться и нанести ущерб созданиям внутри цитадели. Но теперь вам придется сразиться с Дирджем и победить его, если вы хотите снова выбраться из этой морозильной камеры.

Дирдж: Мастерство 7, Выносливость 8

На время этого боя вы должны уменьшить свою силу атаки на 1 пункт из-за сильного холода. Однако этот штраф не относится к вашей призрачной форме, если вы потеряете свое физическое тело во время битвы с Дирджем. Каждый третий раунд боя вы также должны терять 1 очко Выносливости, так как непрекращающийся ужасный стон подрывает вашу волю к жизни. Если вы каким-то образом выживите в битве с Дирджем, восстановите 1 очко Удачи - 31. Если вы погибнете, запишите число 31 на листе персонажа и перейдите на 100.

**328**

Потустороннее существо хватает вас своими сильными руками и тянет к магическому порталу. В следующем раунде боя вы должны уменьшить вашу силу атаки на 2 очка. Если вы выиграете этот раунд, то освободитесь от его хватки и сможете продолжить сражение (вернитесь на 308 и закончите бой). Однако если вы проиграете и этот раунд, Посланник протащит вас за собой через портал. Запишите номер 288 на листе персонажа и перейдите на 100.

**329**

«О могучий Телак!» - восклицает он, когда вы появляетесь из воздуха прямо перед ним, а затем, в следующий миг, его собственный благословенный клинок Смертельная Погибель оказывается у него в руке, и он готов сражаться. «У тебя нет ничего святого, злодей! – кричит он. - Принять вид великого и благородного воина, чтобы творить зло под его личиной, за это ты будешь уничтожен. Я проклинаю тебя адом на веки вечные!»

С криком «За Телака и Вальсинор!» он атакует вас. Если вы позволите благородному рыцарю зарубить вас, запишите 445 на листе персонажа и перейдите к 100. Если, несмотря на весь ужас от происходящего, вам придется сражаться.

Крестоносец: Мастерство 11, Выносливость 11

Меч Маррока Смертельная Погибель, как и ваш собственный клинок Ночной Убийца - это благословенное оружие, которое способно наносить урон нежити. Если крестоносец ранит вас, бросьте один кубик, если выпадет 5-6, вы теряете 3 пункта Выносливости вместо обычных 2. Если Маррок одолеет вас, запишите 445 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы его убьете, то должны потерять 1 пункт Удачи и 1 очко Бытия за то, что вынуждены были убить собрата по оружию - 348.

**330**

Добравшись до казарм, вы беззвучно пробираетесь через здание в поисках того, кто, как вы думаете, мог бы помочь вам или, по крайней мере, рассказать, об источнике зла распространившего свое грязное влияние на замок Вальсинор. И вот, наконец, вы подходите к комнате капитана стражи. Дверь приоткрыта, и вы видите скромную комнату, в которой нет ничего лишнего, и капитана Кадора, сидящего за столом. Он мужественный воин и доблестный командир. Вы оставили Кадора командовать гарнизоном, когда три года назад ушли на войну в чужие края. С того времени волосы у него на голове стали реже, а в бороде стало больше седины.

Внезапно он смотрит прямо на вас, некое шестое чувство, предупредило его о вашем присутствии. Он вскакивает на ноги, роняя стул. «Кости Зигфрида!» - восклицает он, выхватывая меч из ножен, лежащих на столе. «Не подходи!» - кричит он, указывая на вас кончиком своего клинка. В свете фонаря, освещающего комнату, хорошо различимы посеребренные символы, нанесенные на лезвие. Что будете делать?

Атакуете капитана Кадора - 380

Попытаетесь вовлечь его в разговор, а не в бой - 39

Попытаетесь напугать капитана - 402

Убежите – 360

**331**

Все еще прячась в тени, вы следуете за охотником на призраков и его помощником в одну из гостевых спален таверны. Пока Крепыш устраивается на неудобном стуле снаружи, чтобы наблюдать за коридором и предупредить в случае чего об опасности, вы следуете за Ван Рихтеном и легко проскальзываете в комнату. Закрыв за собой дверь, охотник за привидениями подходит к столу у открытого окна, где он разворачивает бархатную ткань с инструментами своего охотничьего промысла. Здесь и распятие, и кремневый пистолет с серебряными пулями к нему, фляга святой воды, священный талисман и так далее и тому подобное. У вас возникает ощущение, что лучшего шанса поговорить с ним у вас уже не будет, и поэтому вы материализуетесь в комнате прямо перед ним.

Прежде чем вы успеваете что-либо сказать, охотник за призраками вскакивает, опрокинув стул, с криком: «Боги служат мне!» Он хватает со стола флягу со святой водой и выплескивает ее на вас. Там, где она касается вашей призрачной фигуры, она жжет, как кислота. Бросьте один кубик и потеряйте количество очков Выносливости равное результату броска. (Если это «убило» вас, запишите число 259 на листе персонажа и перейдите на 100).

Вы пытаетесь объяснить, почему вы здесь и что вам нужна его помощь, но Ван Рихтен не слушает. «Мне достаточно, что ты адский призрак! – объявляет он, схватив со стола свой серебряный клинок. - Во имя Либры я изгоняю тебя из этого места, изгоняю тебя во тьму внешнюю, чтобы ты присоединился к твоим злым хозяевам». И тогда вы вынуждены снова сражаться за свою жизнь.

Йозеф Ван Рихтен: Мастерство 10, Выносливость 9

Если охотник за призраками уничтожит вашу призрачную форму, запишите число 259 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы продержитесь до шестого раунда боя - 365. Если вам удастся убить охотника менее чем за шесть раундов - 383.

**332**

«Кто сделал это с тобой?» требуете вы ответа от мигающего на свету тюремщика. Через некоторое время он понимает, что вы не его мучитель, и улыбка освещает его лицо.

«Ты здесь, чтобы спасти меня?» - спрашивает он, полностью игнорируя ваш вопрос. Вы решаете помочь ему, надеясь, что он вернет вам услугу. Когда вы начинаете освобождать его от кандалов, язык Яго развязывается вместе с ним.

Он говорит вам, что его посадил в темницу кастелян Унтханк, а затем приказал служащей ему нежити мучить его. Яго также сообщает вам, что Унтханк прячет в подземельях за Дверями Духов какие-то могущественные артефакты, которые он разыскивал во всех уголках королевства. Он думает, что за одной из этих дверей есть артефакт, он когда-то слышал, что кастелян называл его «Щит Душ».

Когда Яго получает свободу, в тот же самый момент ужасный стон заполняет убогую камеру. «О нет! Не сейчас! Они вернулись!» вскрикивает он в панике. Во вспышке черного света в камере материализуются два отвратительных существа. Они выглядят как разлагающиеся трупы, обмотанные гнилыми бинтами, огромные цепи свисают с их запястий и лодыжек. Мучители тюремщика нападают на вас, и вы снова вынуждены бороться за продолжение своего существования в этом мире. (Если у вас есть специальная способность *Изгнание Духов*, то вы сможете использовать ее против первого противника, и тогда вам придется сражаться только со вторым).

Первое мучитель: Мастерство 8, Выносливость 7

Второй мучитель: Мастерство 7, Выносливость 7

Если мучители Яго победят, запишите число 416 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы прикончите их, можете добавить до 7 очков к Выносливости вашей призрачной форме.

Яго многословно благодарит вас за свое освобождение и избавление от своих мучителей и спрашивает, хотя это и глупо звучит, может ли он сделать что-нибудь взамен. Если у вас больше нет физического тела, то он действительно может помочь. Если это так, и у вас есть специальная способность *Шпион* - 345. Если вам это не нужно или не хотите или не можете применить эту способность, то вы и освобожденный тюремщик идете в разные стороны, он попытается покинуть донжон, а вы идете дальше в глубины подземелья (416).

**333**

Подняв Камень Духов в руке, вы снова слышите души, пойманные в ловушку, они взывают к вам, и вы чувствуете, что настало время освободить их. Подняв кристалл-тюрьму над головой, бросаете его об камень перед собой. Вспышка потустороннего света, и вы внезапно оказываетесь в центре призрачной бури. Когда ваши глаза после ослепительной вспышки снова начинают видеть, вы становитесь свидетелем яростной битвы, развязанной вашими отчаянными действиями. Призраки, освободившиеся из Камня Духов, вихрем кружатся вокруг членов культа смерти Унтханка. В то время как сумеречные существа, Прислужники Смерти и Рыцари Ужаса заняты борьбой с мстительными призраками, вы воспользуетесь этой возможностью и нападете на самого некроманта (367), или постараетесь сначала освободить свою сестру (426)?

**334**

Усилием мысли вы растворяетесь в темноте и приближаетесь к воротам. Когда невидимый вы проходите между двумя часовыми, один из них бросает тревожный взгляд на своего напарника. «Ты это чувствуешь?» - спрашивает он испугано.

«Чувствую что?» сонно отвечает другой.

«Я не знаю, - говорит первый. - Такое ощущение, будто кто-то перешагнул через мою могилу»

«Нет, - зевает второй. – Ты все это выдумал».

Вы добрались до главных ворот, но они заперты. Если у вас есть специальная способность *Привидение,* и вы хотите ее использовать - 414. Если у вас есть специальная способность *Полтергейст,* и вы хотите ее использовать - 363. Если у вас нет ни одной из этих способностей, единственный вариант, это лезть через трубу для стоков (36).

**335**

(Если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не сможете пользоваться преимуществами, которые она дает, пока не вернетесь во внутренний двор.)

Дверь на кухню открыта, и вы можете почувствовать жар, исходящий от плит, очагов и кипящих котлов, дым и пар заполняют помещение. Главный повар и его помощники явно заняты подготовкой грандиозного банкета. Ингельнук был старшим поваром здесь еще во времена вашего отца и оставался им, когда вы ушли в крестовый поход. Но какова возможная причина для такого невероятного пира в такое время?

Ингельнук, обрюзгший толстый человек и довольно неприятный тип, но никогда не было никаких сомнений в том, что он очень хорошо справляется со своей работой. Вы не ладили с ним при жизни и не уверены, что ваша смерть облегчит ваши отношения. Если вы хотите войти в кухню на виду у всех присутствующих - 355. Если у вас есть специальная способность *Тень,* и вы хотите войти на кухню невидимкой - 385. Если вы не хотите входить на кухню - 445.

**336**

Вы подкрадываетесь к крошечному окну, ваши призрачные ступни, не издают ни звука на осенних листьях, усеивающих землю вокруг лачуги. Осторожно смотрите внутрь. Все выглядит так, как вы себе и представляли. Котел кипит над огнем в очаге, а пучки сушеных трав свисают со стропил. На столе вы видите книгу с загадочной треугольной руной на черном переплете, а на плетеном коврике перед огнем лежит пухлый поросенок.

Внезапное что-то стремительно пролетает от камина к внутренней стороне окна, а затем начинает неистово царапать стекло. Вы отскакиваете в удивлении, и окно распахивается. Из него выпрыгивает банда из четырех бесенят. Они покрыты ярко-красным мехом, у них загнутые хвосты, руки с когтями и короткие рога. Эти фамильяры ведьмы, и они, не колеблясь, немедленно атакуют. Вы должны бороться с ними всеми одновременно.

Первый грималкин: Мастерство 6, Выносливость 3

Второй грималкин: Мастерство 5, Выносливость 3

Третий грималкин: Мастерство 5, Выносливость 4

Четвертый грималкин: Мастерство 6, Выносливость 4

Вы скоро обнаружите, что эти демонические существа, могут не только ощущать ваше присутствие, но также могут причинить вам вред. К счастью, ваш призрачный клинок тоже может ранить их в ответ. Если вам суждено умереть в этой схватке, запишите число 9 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вам удастся перебить бесов - 67.

**337**

Вы переправились через ров к внушительным дверям донжона Вальсинорского замка, который когда-то называли домом, но теперь он кажется совершенно чуждым и неприветливым. Ни в одном окне огромной квадратной башни нет ни огонька. Двери, ведущие в цитадель, были заменены. Вместо прежних дубовых створок какое-то зловещее черное дерево, инкрустированное пугающими серебряными рунами и эзотерическими символами. Приблизившись к ней, вы натыкаетесь на потрескивающий магический щит. Энергетическое поле искрится, а потом вы внезапно отброшены назад мощным разрядом магической энергии. Дверь каким-то образом сопротивляется вашей эфирной сущности и не пропускает вашу призрачную форму дальше. Вы даже не можете подобраться достаточно близко, чтобы коснуться ее.

Дверь перед вами - это Дверь Духов, портал, предназначенный для того, чтобы препятствовать тому, чтобы подобная вам нежить прошла через него. Вы ничего не можете противопоставить заклинанию, наложенного на нее. Через дверь могут пройти только существа, имеющие физическое тело. Но теперь вы призрак, как вы можете снова обрести физическую форму?

Если у вас есть специальная способность *Шпион,* и вы хотите использовать ее - 13. Если у вас на листе персонажа записана фраза «*Rest in Peace*», и вы хотите использовать ее - 369. Если у вас есть кодовое слово *Automaton*, и вы хотите использовать его - 427. Если у вас ничего этого нет - 152.

**338**

«Ничто тебе не поможет! - грозно рычите вы, а ваши черты с каждым произносимым вами словом становятся все более искаженными и гротескными. – Ты станешь такой же, как и я!»

Женщина всхлипывает, а затем падает на пол. Ее остекленевшие глаза продолжают смотреть в пространство, черты лица застыли в гримасе безграничного ужаса. Она больше не двигается.

Мадам Зельда мертва. Вы напугали ее до смерти! Она была просто безвредной старушкой и не заслуживала такой участи. (Потеряйте 2 очка Удачи и запишите специальную способность *Спектр* на вашем листе персонажа.) Теперь у вас нет выбора, кроме как покинуть палатку мертвой женщины - 259.

**339**

«Госпожа, - говорите вы. - Постойте! Я пришел сюда не для того, чтобы причинить вам вред. Я пришел за помощью».

Карга замирает, ее руки неподвижны: «Тебе нужна моя помощь?» Она трижды вдыхает и выдыхает воздух: «Ты хочешь сказать, что это не он послал тебя?»

«Меня никто не посылал. Я пришел сам», отвечаете вы.

«Но ты призрак, я чувствую твой запах! - продолжает ведьма. - И что ты имеешь в виду, когда говоришь о моей помощи?»

Вы торопливо рассказываете о событиях этого вечера Матушке Жабоножке, надеясь, что она каким-то образом сможет вам помочь. Когда вы заканчиваете рассказ, она смотрит на вас, хотя и не может видеть. «Вам лучше зайти внутрь», - говорит она, и вы вслед за ней шагаете через порог.

«Там, конечно, что-то происходит, - говорит она, пока вы стоите перед очагом, похоже, что слепота не мешает ей ориентироваться в собственном доме. - Были знаки и знамения. Дурные сны это всегда верный знак, а в последнее время у людей их много, настоящее нашествие кошмаров. Внутри Мира Духов тоже были волнения. Что-то идет, что-то плохое».

Вы спрашиваете у старухи, чем она может вам помочь.

«Ну, - говорит она, почесывая волосатую бородавку на крючковатом подбородке. - Возможно, у меня есть заклинание в моей книге, чтобы укрепить ваши силы в земном измерении, но это будет дорого вам стоить». Вы удивляетесь, о чем говорит старушка. Очевидно, что у вас нет средств, чтобы заплатить за ее услуги. «Или я могла бы призвать мой духа фамильяра, чтобы узнать, кто несет ответственность за ваше нынешнее ... состояние». Что вы решите? Хотите, чтобы Матушка Жабоножка попыталась укрепить ваши призрачные силы (27), вызвала подчиненного ей духа, чтобы расспросить его (89), или вы, как можно быстрее, оставите ее лачугу, и больше не будете иметь с ней дела, поскольку она, очевидно, ведьма немалой силы (9)?

**340**

Вихрь некромантической энергии наполняет помещение, и только теперь вы замечаете перед вами круг призыва, начертанный на полу гробницы. В яркой вспышке света и огня в комнате материализуется призрачная фигура. Она имеет вид сгоревшего человека, его почерневшие кости, окутаны языками пламени. Дико вопя от боли, горящий скелет бросается к вам, вытянув костлявые руки, намереваясь сделать свою судьбу вашей.

Горящий скелет: Мастерство 7, Выносливость 6

Если он ранит вас, и у вас записано кодовое слово *Armoured*, ваше тело загорается. В каждом следующем раунде вы автоматически теряете 1 пункт Выносливости до конца битвы, когда сможете потушить пламя.

Если скелет уничтожит ваше физическое тело, вы сможете продолжить сражаться в своей призрачной форме, но если она тоже будет уничтожена, запишите число 445 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы победите скелет, его огонь потухнет, а его почерневшие кости упадут на пол горстью пепла. Ваша призрачная форма восстанавливает до 3 очков Выносливости, поглощая часть эфирной сущности огненного призрака - 321.

**341**

Навалившись своим бесплотным телом на камень, вы напрягаете силы, чтобы переместить его хотя бы на пядь. Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашего Бытия, бросьте еще три кубика. Если второе число меньше или равно вашей Выносливости - 245. Если вы провалите любой из бросков - 311.

**342**

Когда вы уже готовы вступить в сражение с чудовищным нечестивым вампиром, ваш взгляд встречается с глазами зверя. Вы чувствуете, что тонете в кроваво-красных озерах его глаз. Бросьте два кубика и добавьте 2 к результату. Если сумма меньше или равна вашему счету Бытия - 361. Если больше - 382.

**343**

Как ни странно это звучит, благодаря вашей невероятной силе воли вы способны подчинять себе разум других существ и некоторое время использовать их тела, как свое собственное. Запишите специальную способность *Шпион* на листе персонажа и перейдите к параграфу с тем же номером, что и тот, который вам было только что поручено записать.

**344**

«Вы говорите о леди Орианн? = уточняет Мирдин, когда вы упоминаете о своей сестре. - Да, она все еще там, хотя я слышал, что она сделала себя добровольной узницей. Она больше года не покидала замок».

«Тогда откуда ты знаешь, что она все еще в безопасности и с ней все хорошо?» требуете вы ответа у старика.

«Потому что я ее видел. Каждый день она смотрит из окон своих покоев на дорогу через пустоши и сжимает в руке распятие, точно ждет возвращения кого-то ... - он запинается. - О, это ведь были вы, не так ли?»

Все, что Мирддин рассказал вам о вашей сестре, заставляет вас отчаяться еще сильнее, чем раньше, когда вы ничего этого не знали. Вам снова пора в путь.

Если у вас на листе персонажа записана фраза *Something Fishy*, - 145. Если нет - 22.

**345**

Ваше сознание легко проникает внутрь тела тюремщика, сила вашего разума слишком велика, чтобы ослабленный заключением разум Яго мог оказать сопротивление. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите на лист персонажа текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их в дальнейшем. Пока вы контролируете тело Яго, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 8, Выносливость 18.

Если вы ранены в бою, можете съесть пищу или выпить зелье, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция еды восстанавливает до 4 очков Выносливости, но, в камере Яго, естественно, нет еды. У него также нет оружия, но вы вырываете одну из цепей из стены, она может стать вполне эффективным оружием. (Запищите это на листе персонажа.) Если Выносливость Яго уменьшается до 2 очков или ниже, он теряет сознания, заставляя вас покинуть его тело. Однако вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которую вы только что записали.

Вы вполне можете обнаружить, что есть еще места в подземельях Вальсинора, которые недоступны для духов. Если вы пришли к параграфу, помеченному звездочкой (\*), и у вас есть физическое тело, можете узнать, что находится за дверью, добавив 30 к номеру параграфа и перейдя по этой новой ссылке. Теперь продолжите свой путь по подземельям замка - 416.

**346**

Хотя вы храбро защищаетесь, ваше оружие просто проходит сквозь тело Короля Теней, как если бы оно состояло из дыма. Вы не можете долго сражаться против такого противника, и вскоре он наносит вам серию ударов. Потеряйте 8 очков Выносливости и 1 очко Бытия.

Если вы все еще живы и у вас есть что-то еще, что можно использовать для борьбы с Властелином Смерти, например, Камень Духов (50) или Кодекс Мортиса (435), вам лучше всего использовать это прямо сейчас. Если у вас нет этих предметов, это только вопрос времени, когда вы падаете под клинком Великой Нежити. На этот раз не будет возврата из мертвых, и ваше приключение, как и ваша жизнь, закончится здесь ...

**347**

Злобное шипение раздается позади вас, когда вы шагаете к сторожевой башне. Поворачиваетесь и видите отвратительное создание, поднимающееся из земли. Оно похоже на человеческий мозг, за которым тянутся щупальца как у медузы. Это существо издает ужасное шипение, пока плывет к вам, размахивая щупальцами. И оно не одно.

Возможно вы были опрометчивы слишком опрометчивы, после того как проникли в замок, возможно и нет, но в любом случае Призрачные Охотники сейчас атакуют вас. Прибавьте 1 к числу кодовых слов на букву «Б», которые вы записали. Это число Призрачных Охотников, с которыми вы должны бороться. Каждый из них имеет следующие характеристики:

Призрачный Охотник: Мастерство 6, Выносливость 6

Они будут атаковать вас по двое, пытаясь поймать вас своими жалящими щупальцами. Если Охотники вас прикончат, запишите число 366 на листе персонажа и перейдите на 100. Если победите их - 366.

**348**

Зал для пиршеств погружается в хаос, когда все видят то, чем вы стали. Ни один человек сейчас не может выдержать вашего взгляда. Артисты разбегаются перед вами - пирамида акробатов рушится, когда те, кто ее сформировал, пытаются убежать в разных направлениях - жонглеры бросают свои палочки, а глотатель огня обжигает себе горло, забыв, о том, что он делал секунду назад.

Затем перед вами появляются две угрожающие фигуры. Одетые в черные плащи поверх старинных зловещих доспехов - эти грозные противники Рыцари Ужаса Ордена Черной Плащаницы.

Первый Рыцарь Ужаса: Мастерство 9, Выносливость 8

Второй Рыцарь Ужаса: Мастерство 8, Выносливость 8

Лезвия воинов нежити дымятся от темной энергии, и если кто-то из них ранит вас, вам придется худо. Бросьте один кубик, и, если выпадет 5 или 6, проклятый клинок нанесет 3 очка урона, вместо обычных 2. Если рыцари одолеют вас, запишите 445 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вам удастся победить их - 370.

**349**

Когда вы осматриваете могильные плиты, то понимаете, что это все, что осталось от ваших предков. Это наследие вашей семьи. Теперь осталась только ваша сестра, и если она умрет, то ваш род умрет вместе с ней. Вдруг жажда мести снова ярко и свирепо вспыхивает внутри вашего сердца (добавьте 1 к вашему счету Бытия).

«Здесь лежит Агравейн, Убийца Червя, - гласит одна надпись, - победитель Червя Сурстоуна. Прожил отпущенный человеку срок, умер в возрасте трижды двадцати и десяти лет».

«Покойся с миром, Людония, - читаете на другой. - Трех сыновей она родила, и дочерей три. Теперь она спит вечно».

На следующем надгробие начертано имя Отца Эвлина: «Тот, кто боролся за справедливость, правду и закон, и многих дьяволов обратил в бегство».

Задумавшись, вы нечаянно подходите все ближе и ближе к открытой могиле и удаляетесь от могильщика, трудящегося над надгробием. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 379. Если не повезло - 397.

**350**

«Мудрый воин это тот, кто, сражаясь, использует знания так же умело, как лезвие своего меча», - говорит Арамант, - а затем начинает учить вас более эффективно использовать ваши возможности призрака. Добавьте 2 к своему Бытию, восстановите 1 очко Удачи и запишите число 440 на листе персонажа. Теперь бросьте один кубик и перейдите к пункту, указанному ниже.

1 - 90

2 - 120

3 - 230

4 - 263

5 - 293

6 – 343

**351**

Выхватив оружие, вы готовитесь встретить это ужасное чудовище.

Некрос: Мастерство 10, Выносливость 12

Если Некрос нанесет вам удар, покрывающая его кислотная слизь обожжет вас, независимо от того, есть ли у вас физическое тело или нет. Однако если вы раните Некроса, его желеобразное тело поглотит большую часть урона и даже частично излечит себя, когда ваше оружие будет вырвано из раны. В результате вы должны вычитать 1 очко из урона, который наносите. Если вам удастся одолеть эту ужасную нежить - 401. Если Некрос уничтожит вашу призрачную форму, запишите число 243 на листе персонажа и перейдите на 100.

**352**

«Пожалуйста, простите сэра Калормейна, то есть меня, за то, что он старый дурак, - говорит рыцарь, сгорбившись в седле. - Я караулил этот мост столько веков, что больше не могу отличить друга от врага».

Он вдруг начинает выглядеть маленьким и жалким. «Я так устал, я очень устал, - уныло говорит он, теперь вы замечаете впалые щеки и слезящиеся глаза старого рыцаря. - Я охраняю эту переправу и Вальсинор последние триста лет, и вот выяснилось, что я пропустил врагов». - «Хорошо, теперь я здесь, чтобы освободить вас от этой обязанности, - говорите вы, - потому что, я дал клятву - раз и навсегда очистить это место от зла».

Рыцарь смотрит на вас сквозь слезы и слабо улыбается. «Благодарю вас», - говорит он и быстро исчезает. Но через мгновение ветер доносит его голос: «Примите мой дар вам». Вы вдруг чувствуете, что вас наполняет энергия. Добавьте 1 к своей оценке Бытия и восстановите 1 очко Удачи. Бросьте кубик и добавьте к результату 2, это количество очков Выносливости, которое вы можете восстановить. (6).

**353**

Отец Умберто заканчивает нараспев произносить молитвы, и теперь вы видите, что непонятный предмет это тело, лежащее на похоронных носилках, затем он, дав Ориане последнее благословение, уходит из часовни, оставив ее наедине с трупом ... вашим мертвым телом!

Возможность снова увидеть свой собственный труп шокирует вас до глубины души. (Добавьте фразу *Rest in Pence* на лист персонажа и вычтите 1 из вашей оценки Бытия.)

Вы не можете сдержаться и вскрикиваете от шока. Ориана оборачивается, ее лицо искажено страхом. «Нет! Нет, не может быть!» – рыдает она и сразу же хватается за серебряное распятие у себя на шее. «Вернись назад! Вернись назад!» - кричит она.

Если вы хотите оставить свою сестру в покое, можете, либо уйти так же, как пришли, через дверь часовни (445), либо вниз по каменным ступенькам справа от алтаря, которые ведут в замковые катакомбы (88). В качестве альтернативы можете поговорить с ней и попытаться ее успокоить (377).

**354**

В мгновение ока вы исчезаете ... Невидимый, как тень, вы крадетесь мимо стражей к запертым воротам во внутренний двор. Только, похоже, что рыцари могут каким-то образом видеть вас, они приближаются к вам, их тяжелые двуручные мечи подняты, чтобы нанести удар. Истина заключается в том, что даже в форме *Тени* вы все еще видимы для тех, у кого есть второе зрение, то есть для нежити, а эти Рыцари Ужаса мертвы, как и вы! У вас нет выбора, кроме как сражаться с ними - 196.

**355**

Гомон и шум безумной активности измотанных слуг и служанок, сменяется криками паники, мужчины и женщины спасаются бегством при виде вашей призрачной фигуры.

«Стража! - кричит Ингельнук. - Стража, скорее! У нас здесь злоумышленник на кухнях! О, ужас! Спасите нас!» Спустя мгновение из коридора, ведущего из кухни в пиршественный зал, раздается топот подбитых гвоздями ботинок.

Вы немедленно покинете кухню (445), или встретитесь лицом к лицу с теми, кто бежит сюда (198)?

**356**

Карга что-то бормочет на темном языке, который вы не понимаете, но его звуки наполняют вас ощущением грядущей гибели. (Потеряйте 1 очко Бытия.) А затем заклинание вступает в силу. Перед вами внезапно появляется стая маленьких созданий с клыками, рогами и когтями, ведьма открыла проход в Мир Духов, выпустив этих призрачных исчадий в земное измерение. Исчадия летят к вам, вопя от ярости. Боритесь с ними так, как будто они одно существо.

Призрачные исчадия: Мастерство 7, Выносливость 12

Если исчадия снижают вашу Выносливость до нуля, запишите число 9 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы уменьшите их Выносливость до нуля, это означает, что вам удалось изгнать их из этого мира и вернуть в Царство Проклятых. (Восстановите до 6 очков Выносливости.)

Матушка Жабоножка злобно смотрит на вас, хотя вы уверены, что она не может вас видеть, и шипит: «Теперь возвращайтесь к своему хозяину и скажите ему, что я не из тех, кого легко прикончить». Если вы хотите атаковать ведьму - 386. Если предпочли бы уйти, пока вы все еще находитесь в земном измерении и способны продолжить поиски ответов в другом месте - 9.

**357**

Вы входите в его сознание, тело Йоррика теперь ваше. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите на лист персонажа текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их в дальнейшем. Пока вы контролируете тело Йоррика, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 9, Выносливость 17.

Если вы получите раны, пока носите тело Йоррика, то можете использовать пищу, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция восстанавливает до 4 очков Выносливости. В рюкзаке Йоррика, который лежит рядом с надгробием, вы находите достаточно еды на 3 трапезы. Единственное, что можно использовать в качестве оружия - это лопата могильщика, которую вы берете с собой, так на всякий случай. Если вы нанесете удачный удар противнику, используя эту лопату, бросьте кубик. Если выпало 1-2, вы нанесете только 1 очко урона, вместо обычных 2-х. (Запищите это на листе персонажа.)

Если Выносливость Йоррика уменьшается до 2 очков или ниже, он теряет сознания, заставляя вас покинуть его тело. Однако вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которые вы только что записали - 429.

**358**

«Похоже, мне придется самой с тобой разобраться!» визжит Королева Личей - и тут ее заклинание рушится. Она внезапно показывается в своем истинном виде, не как создание из плоти и крови, а как кошмарная нежить, создание ада. Несколько седых прядей волос свисают с черепа, с которого сошла большая часть плоти. Ее изящная одежда давно сгнила за годы, проведенные в могиле, ее корона изготовлена из костяшек человеческих пальцев, тонкие пальцы заканчиваются острыми когтями, а в ее глазах нет ничего, кроме темноты. Крича как банши, Призрачная Королева бросается на вас.

Призрачная Королева: Мастерство 9, Выносливость 10

Если вы проиграете раунд, бросьте кубик, чтобы узнать, какую атаку использовала Призрачная Королева. (Вы можете использовать Удачу, чтобы уменьшить любой урон, как обычно.)

1-3 Когти - Призрачная Королева вонзает в вас свои ногти. Потеряйте 2 очка Выносливости.

4-5 Вопль банши - призрак издает оглушающий кровожадный крик. Вы теряете только 1 очко Выносливости, но должны уменьшить вашу силу атаки на 2 очка в следующем раунде боя.

6 Адские Духи - королева нежити призывает адских бесов сражаться за нее. До конца вашего сражения с Королевой Призраков вы также должны отбиваться от этих созданий. Они имеют следующие характеристики:

Адские Духи: Мастерство 6, Выносливость 6

Этот прием она может выполнить только один раз. Если выбросите 6 второй раз, перебросьте кубик.

Если вам удастся победить эту адское страшилище - 373. Если она уничтожит и ваше физическое тело, и вашу призрачную форму, запишите число 445 на листе персонажа и перейдите на 100.

**359**

Когда зверь-призрак умирает, его тело у вас на глазах растворяется как туман на ветру, и вы чувствуете, что поглощаете какую-то часть его силы. Восстановите до 4 очков Выносливости. Больше нет причин оставаться здесь, поэтому вы покидаете каменный круг - 288.

**360**

Не желая вступать в бой с вашим верным слугой Кадором, вы бежите из казарм, но теперь капитан гвардии знает, что ваш призрак находится в пределах замка Вальсинор. Добавьте кодовое слово *Barracks* на лист персонажа. (434).

**361**

В последнюю минуту вам удается ударить своим призрачным мечом чудовищную летучую мышь. Одичавший вампир кричит от боли и ярости, а затем с безумной звериной яростью набрасывается на вас!

Носферату: Мастерство 11, Выносливость 14

Если вам удастся победить вампирского владыку Фэчфена, добавьте 1 к вашему счету Бытия (15). Однако, если зверь выиграет сражение, запишите число 15 на листе персонажа и перейдите на 100.

**362**

Раздается звук, похожий на шелест пергамента. Оживленный вашей жизненной силой гигантский паук возвращается к некому подобию жизни. Он быстро встает на восемь когтистых лап, а затем, обнажив свои все еще острые мандибулы, торопливо направляется к вам, чтобы полакомиться кровью. Но, даже видя, что у вас нет никакой крови, он, видимо, предполагает, что и вашей потусторонней жизненной силы будет достаточно.

Мумия паука: Мастерство 7, Выносливость 6

Если паук выигрывает раунд, бросьте один кубик. Если выпало 5 или 6 он кусает вас, высасывая часть вашей жизненной силы (потеряйте не только очки Выносливости, но и 1 пункт Мастерства, а также увеличьте Выносливость паука 2). Если вы умрете, сражаясь с этой мумией, запишите число 5 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы одолеете мертвого кровососа - 302.

**363**

Концентрируя всю свою силу воли на воротах, вы пытаетесь заставить их открыться силой своего разум. Вы можете сдвинуть засовы и раскачать некоторые цепи, но, в конце концов, все безрезультатно. Ворота весят несколько тонн и слишком тяжелы для вас. Но жуткий грохот засовов и дрожь петель предупреждают стражников о вашем присутствии, даже если они не могут вас видеть - 395.

**364**

Вы обнаруживаете, что ваша эфирная сущность легко проходит сквозь светящуюся сферу, и теперь вы ясно видите черную книгу, плавающую в воздухе в ее середине. Вы слышите шепот голосов, но не можете понять, о чем они говорят, а потом странное ощущение охватывает вас. Вы чувствуете, что ваше призрачное тело становится все менее плотным, растворяясь как туман, который потом становится частью светящейся сферы, пока вы не разделяете участь тех духов, которые уже были заключены здесь, дабы защищать книгу злых заклинаний некроманта. И это будет вашей судьбой во веки вечные до самого Страшного Суда. Ваше приключение закончилось.

**365**

Дверь внезапно распахивается, и помощник охотника на призраков вбегает в комнату. Теперь вы должны сразиться с двумя мужчинами одновременно.

Крепыш: Мастерство 8, Выносливость 8

Оружие, которое они используют, зачаровано, чтобы наносить вред нежити, то есть таким как вы. Если и Ван Рихтен, и Крепыш нанесут вам одновременно удары в двух раундах подряд - 208. Если вы умрете в этой битве, запишите 259 на вашем листе персонажа и переходите на 100. Если вам удастся победить обоих - 383.

**366**

Если вы собираетесь получить доступ во внутренний двор замка Вальсинор, вам придется пройти мимо барбакана. Когда вы приближаетесь к башне, две темные фигуры выступают из лунной тени и материализуются перед ее внушительными воротами, блокируя вам путь. Они носят длинные черные плащи поверх старинных доспехов зловещего вида и пугают одним своим появлением.

Однако вы выросли в замке, и знаете практически все укрытия и тайные проходы, существует туннель, который проходит под стеной во внутренний двор. К сожалению, он начинается у сортира для стражи под парапетом восточной стены. Если вы хотите просто подойти к сторожевой башне и ее зловещим стражам - 443. Если предпочитаете использовать секретный туннель - 393. В качестве альтернативы, если у вас есть специальная способность *Дух,* вы можете пролететь над воротами во внутренний двор, но в этом случае, если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не сможете пользоваться преимуществами, которые она дает - 5.

**367**

Уклонившись сначала от Рыцаря Ужаса, а затем от изумленного Прислужника Смерти, вы пробегаете через водоворот кружащихся эфирных существ и, наконец, внезапно оказываетесь лицом к лицу с Унтханком Некромантом. Желание отомстить предателю пылает в вас как вулкан, но злодей готов к встрече, его губы уже шепчут заклинание изгнания. С ревом «Изыди!» он протягивает свои руки к вам и бросает заклинание. На вас обрушивается удар некромантской энергии; Нет возможности увернуться от него. Если вы используете Щит Душ - 165. Если вас не защищает этот древний артефакт - 238.

**368**

Проскользнув между складками холста, вы проникаете в шатер. Вы оказались в помещении, в центре которого стоит круглый стол, драпированный синей бархатной тканью, на котором покоится хрустальный шар на эбеновой подставке. Пройдя в заднюю часть шатра, вы попадаете в жилые покои, а точнее, в спальню. На постели под кучей одеял, закутанная в несколько слоев цветных шалей и платков, спит женщина средних лет, слой макияжа на ее лице по толщине не уступит толщине ее одеяла.

Внезапно она садится, широко раскрыв глаза, и хватается за серебряный полумесяц, который висит у нее на шее. «О мои дни рождения, - задыхается она, - призрак! Настоящий живой дух!»

Что это за амулет она держит в руках? И что это за таинственная мадам Зельда? У нее есть свой собственный хрустальный шар, может ли она быть в союзе с Прислужником Смерти, который убил вас? Если вы хотите по-дружески обратиться к мадам Зельде - 281. Если хотите попытаться запугать ее - 398. Если вы не хотите больше иметь с ней ничего общего, просто покиньте ее палатку - 239.

**369**

Оставив донжон позади, вы снова возвращаетесь во внутренний двор и идете в часовню, где все еще лежит ваше смертное тело.. Смотря вниз на ваше мертвое лицо, вы концентрируете свою волю, как никогда раньше, пытаетесь снова войти в свой собственный труп и реанимировать его. Бросьте два кубика и добавьте 2. Если сумма меньше или равна вашему счету Бытия - 388. Если больше - 408.

**370**

И тут перед вами внезапно появляется кастелян Унтханк, его лицо перекошено от гнева и ненависти. «Почему ты просто не умрешь? Я не хотел сам пачкать руки, но теперь, похоже, мне придется самому с тобой расправиться», - рычит он.

Теперь вы не сомневаетесь, кто вас предал. Мерзавец, который приказал убить вас в виду вашего дома, где вы не были три года, это Унтханк, тот самый человек, которому вы доверили опеку над домом ваших предков и благополучием вашей сестры. Никогда не существовало более безжалостного, подлого и презренного человека!

Вы потрясены этим ужасным открытием, а в этот момент Унтханк бормочет что-то едва слышимое и совершенно чуждое человеческому языку, а затем кидает заклинание, искажая реальность вокруг вас. Противоестественная буря, возникшая из ниоткуда, завывает в помещении, и в ту же секунду предатель взывает: «Дух, изыди!».

Воющий магический ветер все быстрее и быстрее кружится вокруг вас, создавая могучий вихрь. В тот миг, когда вы, наконец, настигаете своего заклятого врага, завеса между мирами разрывается в клочья, и вас уносит прочь. Запишите число 108 на листе персонажа, а затем перейдите на 100.

**371**

Вы чувствуете, как от всех ваших усилий пот выступает на вашем лбу, хотя как это возможно? Но как бы ни пытались, вы не можете пройти через каменную дверь в курган. (Потеряйте 1 очко Бытия и 1 очко Удачи). Если вы хотите попытаться столкнуть камень с места и открыть вход - 341. Если предпочтете покинуть это место - 295.

**372**

Затем голос произносит приговор.

*«Вы не должны покидать замок Вальсинор,*

*Но должны остаться здесь навсегда,*

После этого свет становится еще ярче, и вы ощущаете прикосновение огня к вашей душе. Вы не можете не кричать от боли. И тогда свет исчезает, и вы тоже. Все, что осталось, это отпечаток кричащего лица на каменном полу, еще один из великого множества усеивающих камни в этом помещении. Ваша душа теперь привязана к камням Вальсинорского замка на веки вечные. Ваше приключение закончилось.

**373**

Получив смертельный удар, Призрачная Королева вопит от отчаяния, пока ее эфирное тело растворяется как дым. В то же время из ниоткуда налетает порыв яростного ветра и уносит прочь этот дым, угасающее эхо ее крика это все, что осталось от Королевы Проклятых. (Восстановите до 5 очков Выносливости.) Призрачная Королева теперь по-настоящему мертва, и благословенный клинок Ночной Убийца снова ваш. Или нет? Если у вас все еще есть физическое тело – 392. Если нет, и вы снова призрак - 413.

**374**

«Расскажи мне больше об этом охотнике на призраков», - спрашиваете вы, заинтригованный новостью об этом неизвестном вам человеке.

«Его зовут Ван ... Ван как то ... Ван Рихтен, да, вот именно. Ван Рихтен. По-видимому, он из семьи храмовников, в которой все поклялись избавлять мир от зла, где бы они не находились. Йозеф Ван Рихтен, это его имя. У него есть брат, который стал одержим вампирами, после того как один из них обратил его невесту в ночь перед свадьбой».

Вы знаете, что это правда. Вы слышали имя Ван Рихтенов, они не раз упоминались во время сражений против сил зла в Батории. Такой человек, как Йозеф Ван Рихтен, со всем его опытом, может стать ценным союзником и, возможно, сможет помочь вам там, где другие не смогут.

«Где я его найду?» спрашиваете вы.

«В «Утренней заре» в Слейте. Он занял там комнату. По всей видимости, в деревне и вокруг нее происходит что-то тревожное - ходят разговоры о домах с привидениями, странных вещах, происходящих на кладбище, а люди страдают от худших кошмаров, с которыми они когда-либо сталкивались со дня своего рождения - вот почему бургомистр Юрген прежде всего послал за Ван Рихтеном».

Все, что рассказал нам Мирдин, заинтриговало вас и побуждает продолжить ваши поиски. Вы решаете, что пришло время снова отправиться в путь.

Если у вас на листе персонажа записана фраза *Something Fishy* - 145. Если нет - 22.

**375**

«Ты можешь не бояться смерти, - рокочет Король Теней, - но в вечном рабстве ты научишься бояться меня!» С огромным мечом тьмы в руках Король Теней шагает к вам, готовый вступить с вами в самую эпическую схватку в вашей жизни. Но как вы можете сразиться с одним из Великих Нежитей и победить? Вы:

Используете «Масло полуночи» против него, если оно у вас есть - 233

Используете Камень Духов, если он у вас есть - 50

Используете Кодекс Мортиса, если он у вас есть - 435

Если вы предпочитаете просто встретиться с Королем Теней в рукопашной, холодная сталь против стали в холодную ночь, с умом выберите оружие, которым будете биться - 249.

**376**

Когда вы приближаетесь к сторожке, охраняющей вход на мост, ведущий к донжону, то замираете при виде зрелища, которое заставило бы замерзнуть кровь в ваших жилах, если бы у вас все еще была кровь. Посередине мощеного двора возведен эшафот, и теперь к нему приближается мрачная процессия. Во главе ваша сестра, леди Ориана, с руками связанными впереди, ее конвоируют два Рыцаря Ужаса.

Следом за ними идет одетый в черное кастелян. На эшафоте их уже ждет палач, стоящий рядом с окровавленной плахой. Это неуклюжая нежить, размером с огра, его плоть посерела и гниет, в руках огромный топор. Не может быть никаких сомнений относительно того, что должно здесь произойти.

Вы мчитесь к эшафоту, пока рыцари подводят вашу сестру к плахе и заставляют встать на колени рядом. Голос кастеляна Унтханка разносится в холодном ночном воздухе, и вы слышите, как он произносит приговор Ориане: «Вас признали виновной в измене хозяину этого дома, а наказание за измену - смерть. Теперь умри, предательница!»

Как только затихают отзвуки последнего слова, зомби поднимает свой топор высоко над головой, готовясь обрушить его на шею вашей сестры. Вы не можете допустить этого, и очевидно с кем из злодеев вам нужно расправиться в первую очередь. Кипя от ярости, вы запрыгиваете на эшафот, уворачиваетесь от Рыцарей Ужаса, и встречаетесь лицом к лицу с неуклюжим палачом. Стеная, зомби с отвисшей челюстью ковыляет к вам. Обнажив свой призрачный меч, вы сражаетесь с ним.

Зомби палач: Мастерство 7, Выносливость 10

По иронии судьбы, на топор палача, которым орудует огромный зомби, наложены заклинания для защиты от нежити, и поэтому им можно ранить вас. Если вы убьете палача - 91. Если зомби убьет вас своим проклятым топором, запишите число 394 на листе персонажа и перейдите на 100.

**377**

«Это я», - говорите вы Ориане. - Все в порядке, это я. Ты в безопасности. Я не причиню тебе вреда. Разве я могу? Ты ведь моя сестра».

Это занимает некоторое время, но постепенно вы успокаиваете свою сестру. Но когда шок от встречи с вами проходит, начинаются слезы. С рыданием произнося ваше имя, она пытается обнять вас, но к ее отчаянию, руки просто проходят сквозь вашу эфирную сущность, как если бы вы были всего лишь туманом. Её слезы проходят, она успокаивается и спрашивает: «Что ты здесь делаешь? Как это все может быть?»

Вы терпеливо объясняете ей, как вернулись из мертвых, чтобы добиться для себя справедливости, а также делитесь с ней всем, что вы узнали о том, что происходит в замке Вальсинор.

«Твое тело привезли в замок после наступления темноты, - объясняет она, и слезы снова выступают у нее на глазах. - Отец Умберто потребовал, чтобы тебя спрятали здесь, чтобы он благословил твое тело, дабы оно осталось в земле и не пострадало от проклятия нежити, которое сейчас преследует эти места. На самом деле отец Умберто очень хотел удостовериться, что тебя похоронят этой же ночью. Он боится, что здесь поселилось великое зло и что погибель Вальсинорского замка явится этой ночью. Сейчас он пошел готовиться к решающей битве».

Вы отвечаете Ориане, что тоже видели признаки того, что решающие события произойдут до того, как наступит новый день. (Добавьте кодовое слово *Oriana* на лист персонажа.)

«Тогда ты не можешь больше терять здесь время, - быстро говорит она. - Что я могу сделать? Чем я могу помочь?»

У Орианы есть то, что вам нужно, информация. Ваше тело лежит на носилках, все еще в дорожной одежде, но вы замечаете, что благословенного клинка Ночной Убийца нет рядом. Спросите свою сестру, знает ли она, где ваш меч (396), расспросите о кастеляне Унтханке (8), или поинтересуетесь, есть ли в замке кто-нибудь еще, кто может помочь вам (28)?

**378**

Вернувшись в замок, вы снова идете на кухню. Тучный повар Ингельнук сотрясается от страха, когда вы неумолимо надвигаетесь на него, но его единственный способ защиты, это ментальное сопротивление вашим попыткам подчинить его силе вашего разума. Бросьте два кубика. Если результат меньше или равен вашему счету Бытия - 318. Если больше, Ингельнук успешно сопротивляется вашим попыткам завладеть его рыхлым телом, и вы вынуждены признать свое поражение и покинуть кухню - 13.

**379**

Кажется, что открытая могила притягивает вас, но, вовремя осознав это, вам удается освободиться от ее болезненного влияния. Теперь вы:

Подойдете к могильщику - 397

Вернетесь к двери в часовню и войдете в святое здание, если еще не пробовали - 274

Уйдете с кладбища и продолжите поиски в другом месте – 445

**380**

«Умри, могильное отродье!» кричит капитан и бросается на вас. На мече Кадора начертаны святые руны и поэтому он столь же эффективен против вашей призрачной формы, как если бы вы еще имели физическое тело.

Капитан стражи: Мастерство 12, Выносливость 10

Если капитан Кадор и его благословенный клинок одолеют вас, запишите 434 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы победите капитана, то с сожалением вынуждены будете покинуть казармы, зная, что ответственны за смерть хорошего человека. Потеряйте 1 очко Удачи (434).

**381**

Вспышка ослепительного света, которая сопровождается звуком, подобному крику ста душ разом, и вас отбрасывает назад, вы приземляетесь на дымящуюся кучу в дальнем конце комнаты. (Потеряйте 4 очка Выносливости.) Что вы хотите сделать теперь? Попробуете то, что еще не делали.

Ударите по мерцающей сфере своим оружием - 405

Используйте специальную способность *Изгнание Духов,* если она у вас есть - 424

Вернетесь назад и спуститесь по северо-восточной лестнице – 205

**382**

Невозможно оторвать взгляд от этих глаз, вы попали в ловушку парализующего взгляда вампира. Вы больше не желаете ему смерти, ваши собственные поиски больше ничего не значат для вас. Ваша воля сломлена, ваш разум уже вам не принадлежит, ваша судьба больше не в вашей воле. Теперь вы с восторгом будете служить новому лорду Фэчфена чудовищному Носферату из Батории. Ваше приключение закончилось.

**383**

Услышав крики снаружи, вы понимаете, что шум вашей битвы привлек внимание других людей в таверне. Вся эта затея была катастрофой от начала до конца, и вы не хотите, чтобы ситуация ухудшалась. Вы решаете, что лучший выход, это продолжить поиски помощи в другом месте. Убежав из комнаты и трактира, вы возвращаетесь на деревенскую площадь - 259.

**384**

Ваши подозрения усиливаются, и вы идете вслед за Унтханком. Идя по скрытому за гобеленом проходу, кастелян приводит вас в укромную комнату у основания северо-западной башни. Когда видите, кто ждет его там, то едва не выдаете себя, так вы потрясены. Это ваш холоднокровный убийца Прислужник Смерти в маске-черепе. Кастеляну Унтханку может грозить опасность! Вы немедленно нападете на Прислужника Смерти (307) или будете ждать и смотреть, как развернутся события (250)?

**385**

Когда вы входите, вас встречает рев повара Ингельнука, который яростно ругает слуг, снующих вокруг его рыжей туши. Его лицо краснеет от крика, многочисленные подбородки дрожат, когда он обрушивает свой гнев на несчастного мальчика пажа, единственной ошибкой которого было оказаться не в том месте и не в то время. Но Ингельнук хорошо знает замок, когда вы ушли сражаться в крестовый поход против зла, он стал одним из тех, кому было позволено оставаться во внутренних палатах замка, и поэтому он может знать о происходящем в Вальсиноре больше, чем люди, изгнанные во внешние помещения замка. Если вы хотите открыть себя повару - 355. Если думаете, что это привлечет нежелательное внимание к вашему присутствию, то не остается ничего иного, кроме как выйти из кухни (445).

**386**

«Я тебя предупредила!» плюется карга, а затем она начинает бубнить что-то нараспев. Эфирный ветер возникает, из ниоткуда и начинает тянуть ваше призрачное тело в сторону, кажется, что вас вот-вот разорвут на клочки, как если бы вы были не более чем туманом. «Теперь оставь меня в покое!» - рычит ведьма. Бросьте два кубика и добавьте к результату 3. Если сумма равна или меньше, чем ваша оценка Бытия - 9. Если больше, запишите число 9 на листе персонажа и перейдите на 100.

**387**

«Убирайся, - кричит старик, - или я снова ударю тебя своей магией!»

Внезапно отчаянная решимость в глазах отшельника сменяется диким ужасом. Вы слышите шлепки по воде, кто-то идет через полосу прибоя позади вас, затем раздается каркающий крик.

«О нет, пожалуйста, - бормочет старик, – только не это!»

Вы поворачиваетесь, чтобы увидеть, как из моря вылезает ужасная мерзость, и направляйтесь к вам через пляж. Оно идет на двух ногах, как человек, мускулы и телосложение у него как у огра, но кожа покрыта сине-серой чешуей. У него длинные изогнутые когти, пальцы с перепонками, и вытаращенные глаза как у рыбы. Шипастый гребень начинается на голове и спускается вниз по спине к длинному сильному хвосту. Существо открывает рот, демонстрируя ряды акульих зубов, бесполезные на воздухе щели жабр на его шее постоянно открываются и закрываются.

«Мой мучитель снова нападает на меня! О, горе мне. Моя злосчастная судьба!» рыдает отшельник и отступает назад в свою пещеру, оставляя вас наедине с монстром. Рыбозверь смотрит на вас, издает еще одно карканье, а потом продолжает движение.

Это не просто создание из плоти и крови, но демон, рожденный из моря, охваченного бурей. Когти монстра нанесут вам урон так же верно, как если бы вы еще были из плоти и крови. К счастью, ваша собственная эфирная копия Ночного Убийцы также может нанести урон демону. Пусть начнется битва!

Морской демон: Мастерство 9, Выносливость 10

Если морской демон «убьет» вас, запишите число 145 на вашем листе персонажа и перейдите на 100. Однако, если вам удастся убить демона, его рыбья туша падает обратно в море и волны уносят ее, в тот же миг отшельник внезапно выбегает из своей пещеры и спускается по берегу к вам. Добавьте фразу *Something Fishy* на лист персонажа - 131.

**388**

Закрыв глаза, вы опускаетесь на труп. Когда вы снова их открываете, то видите сводчатый потолок часовни своими мертвыми глазами. Застывшие в трупном окоченении суставы снова начинают действовать, и вы садитесь. (Восстановите 1 очко Удачи и добавьте 1 к вашему счету Бытия.) Вы медленно поднимаетесь на ноги и вываливаетесь из часовни, вас шатает из сторону в сторону, похоже, вам нужно снова научиться ходить.

Запишите текущие показатели вашего Мастерства и Выносливости на листе персонажа для последующего использования. Характеристики вашего трупа - Мастерство равно текущей оценке, Выносливость равна начальному показателю, с которым вы начинали игру, минус 2 очка. (Добавьте кодовое слово *Revenant* на лист персонажа.) Вы по-прежнему не можете восстанавливать Выносливость после ранений, но если ваш труп будет «убит», вы можете снова подняться из него в своей призрачной форме и продолжить борьбу с теми характеристиками, которые только что записали.

Но вашего благословенного клинка Ночного Убийцы больше нет с вами, поэтому вы вынуждены искать другое подходящее оружие. К счастью вы знаете, где искать, и находите меч в пустой караулке, этого пока хватит.

Теперь, когда у вас есть физическое тело, с помощью которого вы можете пройти сквозь Дверь Духов, можете попытаться снова войти в цитадель (276). В качестве альтернативы, если у вас есть кодовое слово *Catacombs,* можете посетить другое место - 11.

**389**

Смело вы шагаете вперед в мерцающий свет, заполняющий пространство между камнями. Вы вдруг чувствуете онемение до самых костей, то есть если бы у вас все еще были кости. И тогда вы понимаете, что каким-то образом покинули земное измерение. Запишите номер 288 на листе персонажа, а затем перейдите на 100.

**390**

«Мертвые этого места связаны с его палатами, башнями, камнями могучими силами и не могут уйти, - объясняет Арамант. - Многие из них пребывают в вечных муках. Их можно освободить, только если Некромант, который лишил их свободы, будет побежден, а его сила сломлена».

«Кто этот Некромант?» - спрашиваете вы, будучи уверенным, что ответ на этот вопрос будет тем, что вы искали, имя того по чьему приказу вы были убиты на Дороге Споров - 440.

**391**

Оставаясь на месте, вы отвечаете на вызов призрачного рыцаря: «Я сдаюсь!»

Рыцарь выглядит несколько ошеломленным. «Вы что? - он растерянно оглядываетесь. - Вы сдаетесь?»

«Я покоряюсь вам, храбрый сэр рыцарь».

«Никто мне никогда не сдавался», бормочет он про себя. «Тогда что вы здесь делаете? - спрашивает рыцарь. - Почему вы стремитесь пересечь этот мост?»

Вы рассказываете свою печальную историю древнему воину, надеясь, что ваше красноречие и благородные побуждения смогут убедить его смягчиться и позволить вам пройти. Проверьте Мастерство, если успешно - 352. Если неудачно - 175.

**392**

С Ночным Убийцей в руках вы не сомневаетесь, что ничто не сможет помешать вам завершить вашу миссию. Это действительно мощное оружие, он способен сразить демонов, магических существ, и любую нежить - телесную или бесплотную, - он будет наносить 3 очка урона при успешном ударе. (Не забудьте записать «Ночной Убийца» на листе персонажа, добавьте 1 к вашему счету Бытия, и восстановите 2 очка Удачи.)

Остальная нежить, присутствующая в гробнице, шипит и пятится от вас в страхе, некоторые заходят так далеко, что начинают карабкаться обратно в свои могилы, чтобы избежать вашего ярости. Это место нуждается в очищении, но сейчас у вас есть более неотложные дела. Итак, вы покидаете двор Призрачной Королевы и катакомбы - 276.

**393**

(Если у вас записана фраза *Best Friend*, вы больше не сможете пользоваться преимуществами, которые она дает.)

Радуясь, что вам больше не нужно дышать и вдыхать зловоние, вы карабкаетесь в каменную шахту под уборной и перебираетесь в заросший паутиной перпендикулярный проход на полпути вниз, который уводит вас прочь.

Туннель идет под фундаментом стены, по пути попадаются всевозможные пауки, многоножки и другие жуткие ползучие твари, которые прячутся в темных уголках при виде вашего призрачного сияния. А потом вы резко останавливаетесь. Проход почти полностью перекрыт высушенными останками того, что раньше должно было быть очень большим пауком. С размахом ног в два метра он, должно быть, был настоящим монстром, и вы только рады, что не столкнулись с ним при жизни.

Бросьте два кубика и, если результат меньше или равен вашему текущему счету Выносливости - 362. Если больше - 302.

**394**

Когда вы приближаетесь к затененной арке сторожевой башни у моста, в темноте перед вами вспыхивают два красных как угли глаза. Источая жар словно печь, с грохотом и лязгом металла нечто действительно чудовищное поднимается в полный рост перед вами, блокируя дорогу к мосту. Это напоминает изготовленное из скрепленных друг с другом железных пластин некое подобие гигантского живого костюма, сквозь щели в суставах вы можете видеть бушующее внутри адское пламя, которое и придает ему видимость жизни. Лицо этой машины разрушения похоже на череп какого-то из обитателей ада. Его огромная пасть открывается, и язык пламени вылетает наружу, под его воздействием булыжники двора раскаляются докрасна. Если у вас есть кодовое слово *Revenant*, *Host* или *Armored* - 194. Если нет - 93.

**395**

Внезапно обнаружив присутствие духа нежити, стражники паникуют и начинают метаться из стороны в сторону. «Поднимай тревогу!» - кричит один, помогая своему товарищу откинуть тяжелые засовы, запирающие ворота и приоткрыть створки. Как только появляется промежуток, достаточно широкий, чтобы он мог протиснуться, стражник вбегает во внешний двор замка и мчится так, как если бы за ним гнались все обитатели преисподней, а его напарник яростно дергает за цепочку возле своего сторожевого поста, где-то в пределах замка начинает звонить колокол. (Добавьте кодовое слово *Bell* на лист персонажа). Однако подняв тревогу и спеша передать страшное предупреждение, стражники оставили ворота открытыми, позволив вам проскользнуть внутрь. Восстановите 1 очко Удачи. (414).

**396**

«Ты знаешь, что случилось с моим мечом Ночным Убийцей? – спрашиваете вы. - Он был со мной, когда меня убили по дороге в Слейт».

«Я видела, как рыцари возвращаются с твоим телом, везя его на самодельных носилках, пока я смотрела из своих комнат на восточной стене. Четверо несли носилки, а пятый следовал за ними, неся что-то крестообразное, завернутое в промасленную кожу. Я думаю, что это был твой благословенный клинок».

«Так, где он сейчас?» требуете вы.

«Рыцарь отнес его в катакомбы внизу. Он лежит где-то там».

Если вы хотите получить от Орианы дополнительную информацию - 48. Если предпочли бы проститься с ней и спуститься по лестнице в катакомбы (88) или покинуть часовню и выйти во внутренний двор (445)?

**397**

Ваш взгляд задерживается на имени, которое могильщик высекает на надгробии, и к вашему ужасу вы понимаете, что это ваше имя. Внезапно вы чувствуете сильную тягу к могиле. Бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше вашей оценки Бытия – 195. Если больше - 30.

**398**

«Я разорву тебя на части старуха!» орете вы. Произнеся это, вы внезапно чувствуете, как гнев, разочарование и жажда мести поднимаются из глубин вашей души. Вы чувствуете, что гнев искажает ваши черты, придав им ужасный преувеличенно-мрачный облик.

Мадам Зельда вываливается из постели и отступает от вас в панике. «Ты не сбежишь от меня так легко, ведьма!» рычите вы голосом, который уже не похож на ваш собственный, и тянетесь к ней скрюченной рукой с когтями на пальцах.

Ваши призрачные пальцы натыкаются на серебряный амулет в виде луны на ее шее. Вы издаете крик боли и быстро убираете руку. Когда вы коснулись талисмана, ощущение было такое, как будто выхватили железную подкову прямо из кузнечного горна. Потеряйте 3 пункта Выносливости и 1 пункт Мастерства. Если эта травма уменьшила ваш показатель Выносливости до нуля или ниже, запишите число 259 на листе персонажа и перейдите на 100.

Обжегшись на молоке, дуют на воду, говорит народная мудрость, но если хотите упорствовать в своем запугивании мадам Зельды (338), или хотите покинуть шатер прямо сейчас? Если да, бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему счету Бытия – 259. Если больше - 338.

**399**

Вернувшись в камеру к Тоадстоуну, вы обнаруживаете, что дурак все еще сидит в сыром углу, рассказывая самому себе ужасные шутки с тем же полоумным взглядом широких налитых кровью глаз. Сознание Тоадстоуна было помрачено после того, как он стал свидетелем творящихся в донжоне ужасов, и вы не встречаете сопротивления, когда завладеваете его телом. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите на лист персонажа текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их в дальнейшем. Пока вы контролируете тело Тоадстоуна, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 6, Выносливость 14.

Если вы получите раны, пока носите тело Тоадстоуна, то можете использовать пищу, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция восстанавливает до 4 очков Выносливости, но у Тоадстона нет еды. Зато у него есть оружие, острый кинжал-стилет. Вы удивляетесь, почему он не додумался использовать его, чтобы сбежать из тюремной камеры. Но что возьмешь с сумасшедшего ... (Запищите это на листе персонажа.)

Если Выносливость Тоадстоуна уменьшается до 2 очков или ниже, он потеряет сознания, заставляя вас покинуть его тело. Однако вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которые вы только что записали - 429.

**400**

Итак, вы снова предстаете перед вратами, но на этот раз никто из хора потерянных душ не просит вернуть вас в земли живых. Вместо этого вы слышите только крики мертвых и проклятых, вопящих от ужаса, ибо ваша неудача обрекла их и вас тоже на вечные муки после того, как снова восстанет Король Теней. Ваше приключение закончено.

**401**

В последнем предсмертном усилии Некрос поднимается на всю длину вверх, прежде чем рухнуть вниз на каменный пол. Часть его тела врезается в шипастую решетку с лицом улыбающегося демона и проходит сквозь нее. Жуткий голос, который, как вы понимаете, исходит от ворот, с ликованием произносит только одно слово: «Плоооть!»

Теперь шипы решетки покрыты кровью, и ворота открываются. Не желая ни на секунду задерживаться здесь, вы спешите прочь - 243.

**402**

«Ты не запугаешь меня, тварь», ругается капитан Кадор, но дрожь в коленях опровергает его слова, когда вы принимаете вид ужасной нежити. (Добавьте специальную способность *Спектр* на лист персонажа, если ее у вас еще нет). С громким криком Кадор бросается на вас, пытаясь поразить вас своим мечом. Сразитесь с капитаном стражи, но перед боем уменьшите его Мастерство на 1 - 380.

**403**

В вашей физической форме вы не можете использовать какие-либо призрачные способности, которые, возможно, приобрели раньше в ходе вашего приключения. Тем не менее, вы можете подбирать и использовать физические объекты. И, конечно, если ваша физическая форма будет уничтожена, вы все равно можете продолжить поиски в своей призрачной ипостаси. Если это произойдет, вы сможете снова использовать свои призрачные способности, но больше не сможете нести что-либо, если не будет дано иное указание. После гибели физического тела, немедленно вычеркните все, что несли с собой с листа персонажа.

Вы вполне можете обнаружить, что в пределах цитадели есть места запретные для духов. Если вы пришли на параграф, помеченный звездочкой (\*), и у вас есть физическое тело, можете пройти за дверь, добавив 30 к номеру текущего параграфа и перейдя на параграф с этим новым номером - 170.

**404**

Как только вы снова выходите на дорогу из деревни, то оказываетесь в самом сердце зловонного болота, и тут из грязи поднимается полусгнивший труп, болотные сорняки свисают с его желтых ребер вперемешку с фиолетово-серыми внутренностями, болотная вода выплескивается через дыру в животе. Пока ужасная нежить идет к вам, волоча свое разлагающееся тело через болото, из мест, где они прятались под болотом, вылезает еще больше мертвых жителей Фэчфена. Если хотите покинуть деревню проклятых, вам сначала придется сражаться с людьми из трясины Фэчфена. Сражайтесь с медленно движущейся нежитью по одному.

Первый человек из трясины: Мастерство 7, Выносливость 7

Второй человек из трясины: Мастерство 7, Выносливость 6

Третий человек из трясины: Мастерство 6, Выносливость 7

Если у вас есть специальная способность *Дух*, то, как только победите первого из нападавших, можете покинуть деревню и вернуться в замок Вальсинор (29). Если нет, то придется перебить их всех, чтобы сбежать из Фэчфена (29). Но если жители деревни победят, запишите число 15 на листе персонажа и перейдите на 100

**405**

Если вы владеете любым магическим оружием - 424. Если нет - 381.

**406**

Выйдя из дома бургомистра, вы чувствуете облегчение, что покинули это место. На самом деле вам повезло, что вы не лишились души и не были привязаны к этому дому на веки вечные. Восстановите 1 очко Удачи. (259).

**407**

Хотя именно вы решаете сыграть на лире, определенно это ловкие пальцы Блонделя Барда извлекают магическую мелодию из ее зачарованных струн. Эффект почти мгновенный. Пока певучая мелодия льется со струн лиры, монстр перестает рычать, он впадает в какое-то подобие странной летаргии. Он бредет через комнату к вам, затем останавливается, слегка покачиваясь. Ложится, кладет головы на лапы, закрывает глаза, и через несколько минут громко храпит.

Это ваш шанс. Пока пес спит, вы можете попытаться проскользнуть мимо него и взять щит. Если хотите сделать это, проверьте свое Мастерство. Если успешно - 53, если неудачно, вы побеспокоили пса, который проснется в одно мгновение (432). Если вы предпочитаете, не будить спящую собаку, выходите из комнаты и закрываете Дверь Духов (182).

**408**

Выберите то, что еще не пробовали. Если у вас есть специальная способность *Шпион,* и вы хотите ей воспользоваться - 13. Если у вас записана фраза *Rest in Peace* - 369. Если вас записано кодовое слово *Automaton*, и вы хотите использовать его - 427. Если у вас больше нет других вариантов - 152.

**409**

Курган стоит на этом мысу с древнейших времен, он был здесь задолго до основания королевства Раддлстоун. Его древность глубоко западает вам в душу, и в то же время вы чувствуете, что внутри него что-то есть. Дерн покрывает искусственный холм, который увенчан большим плоским камнем. Обойдя вокруг кургана, вы не видите никакого пути внутрь. Вы:

Покинете это место - 295

Попробуете переместить камень, чтобы войти в курган - 341

Будете упорствовать и продолжите осмотр – 431

**410**

Вспомнив, что Страж рассказал вам о том, когда нужно использовать песочные часы, вынимаете их и в последний раз смотрите на неподвижный черный песок в них, а затем бросаете часы на камень на земле перед собой. Стекло разлетается на мелкие осколки, черный песок на секунду образует вихрь в воздухе перед вами, прежде чем исчезнуть. Унтханк прижимает руки к груди, в его глазах появляется неподдельный ужас. И тогда происходит страшная трансформация. У вас на глазах, его плоть усыхает, кожа сморщивается, как у гнилого фрукта. Но трансформация на этом не заканчивается. Его глаза тают, как воск, в своих глазницах, черные волосы становятся белыми и выпадают с бешеной скоростью, вес прожитых лет, наконец, догоняет его, и он вынужден заплатить за все те жизни, которые украл у других – в том числе у вас! Злой некромант падает лицом вперёд на холодную твердую землю у ваших ног, наконец-то он мертв - 423.

**411**

Благодаря сильной воле вы можете повернуть нумерованные грани и составить правильную комбинацию. Вычтите комбинацию из номера этого параграфа, а затем перейдите к новому параграфу, номер которого равен получившемуся числу. Если параграф не имеет смысла, вы, либо допустили ошибку, либо не знаете правильную комбинацию и не можете открыть дверь. Вам придется либо покинуть сторожевую башню (20), либо спуститься по лестнице в подвал, если вы этого еще не делали (115), или, если хотите и можете, использовать специальную способность *Привидение -* 181.

**412**

Когда вы приближаетесь к статуе, чтобы забрать мрачный клинок, Дверь Духов с оглушительным грохотом захлопывается за вами. По мере того как затихает эхо, новый звук доходит до ваших ушей, чьи-то костистые ноги и руки царапают каменный пол комнаты. Краем глаза вы замечаете движение, поворачиваете голову и видите, как из-за статуи вылезает крошечное существо, одетое в грубую суконную мантию и держащее в руках с острыми когтями крошечную косу. Оно только первое из многих. Если вы собираетесь получить Аметистовое Лезвие или даже просто сбежать из этой комнаты целым, а не разрезанным на куски, вам придется сражаться с коварными Импами Смерти.

Первый Имп Смерти: Мастерство 6, Выносливость 3

Второй Имп Смерти: Мастерство 6, Выносливость 2

Третий Имп Смерти: Мастерство 5, Выносливость 3

Четвертый Имп Смерти: Мастерство 6, Выносливость 4

Пятый Имп Смерти: Мастерство 6, Выносливость 3

Шестой Имп Смерти: Мастерство 7, Выносливость 2

Вскоре вы обнаружите, что независимо от того, находитесь ли вы в своей призрачной форме или в физическом теле, оружие импов одинаково эффективно против бестелесных существ, как против существ из плоти, кости или металла. Если Импы Смерти одолеют вас, запишите 154 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вам удастся победить их всех, вы сможете взять Аметистовое Лезвие и быстро покинуть комнату, пока еще что-нибудь неприятное не вылезло наружу и не атаковало вас - 154.

**413**

После всего через что вы прошли, чтобы вернуть свой меч, вы не можете его использовать, без физического тела он бесполезен для вас. Такое разочарование, вы больше не уверены, что сможете довести свои поиски до конца, и покидаете катакомбы. Потеряйте 2 очка Бытия и 1 очко Удачи. (276).

**414**

Наконец, вы внутри замка во внешнем дворе, если быть точным. Над головой как серебристый шар на фоне несметного числа звезд висит луна, в ее свете все здания выглядят черно-белыми.

Вам нужно немного времени, чтобы вновь ознакомиться со своим замком, вы долго отсутствовали. Похоже, все здесь осталось таким, каким вы помните, но чувствуется зловещая атмосфера, замок напоминает кладбище. В воздухе над замком проносится множество ослепительных бесплотных форм, они извиваются и стенают на холодном ветру, пришедшем с Алмазного моря.

В юго-восточном углу двора хорошо знакомое вам здание кузницы, вы с радостью проводили там время в юности, наблюдая за кузнецом и ее работой: изготовлением оружия, ремонтом доспехов и подковыванием лошадей.

Напротив кузницы вдоль западной стены внешнего двора находятся замковые конюшни. Немного дальше, примыкая к северной стене, которая отделяет внешний двор от внутреннего, стоит крепкий каменный блокгауз, который служит казармой стражникам. Вход во внутренний двор охраняет барбакан, внушительная трехэтажная башня, больше похожая на небольшую крепость, чем на простую сторожку. Рядом с барбаканом, ступени ведут к парапетам зубчатых стен, а под ними, у восточной стены, находится псарня, где лорды Вальсинора держали своих охотничьих собак с тех пор, как ваши предки много веков назад основали эту крепость.

У вас до сих пор нет никакого представления о том, кто приказал убить вас и куда бежал Прислужник Смерти, но у вас есть твердое ощущение, что внутри замка вы найдете ответы, которые так отчаянно ищете. Итак, где бы вы хотели сначала побывать?

В кузнице - 180

В конюшнях - 164

В казармах стражи - 330

Подняться на стены - 201

Посетить псарню - 66

Если не хотите задерживаться здесь, можете попробовать покинуть внешний двор и пробраться во внутренний, подойдя к барбакану, который отделяет эти две части замка друг от друга (317).

**415**

Прямо перед вами стоит внушительная фигура Рыцаря Ужаса, но это не просто брат ордена. Одетый в богато украшенные архаичные доспехи, сжимая в руках полностью черный щит и усеянную шипами булаву, вам преграждает путь Магистр Ордена Черной Плащаницы, это действительно грозный противник.

Магистр Рыцарей Ужаса: Мастерство 12, Выносливость 12

Это будет битва способная по-настоящему проверить ваш характер, поскольку темный тамплиер вооружен Булавой из Мабуза, оружием способным поразить как душу, так и тело, или даже латные доспехи. Если ваша схватка с Лордом Рыцарей Ужаса окажется слишком сложной и Магистр одолеет вас в поединке, запишите число 132 на вашем листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вы победите его, восстановите 1 очко Удачи - 132.

**416 \***

Проход поворачивает направо, он ведет все глубже под самое основание скалы «Шпиль дьявола», на которой первый из лордов Вальсинора заложил фундамент великого донжона, когда строил замок. Вскоре вы видите еще одну дверь слева от вас. Она тоже сделана из черной древесины и покрыта орнаментом из чистого серебра, образующего эзотерические символы по всей ее поверхности, еще одна Дверь Духов. Когда вы будете готовы двигаться дальше - 182.

**417**

«Во имя Хамаскиса, изыди!» внезапно вскрикивает отшельник и, резко взмахнув руками, бросает в ваше бесплотное тело стрелу ярко-золотого света. Заклинание горит подобно огню. Бросьте один кубик, результат равен количеству очков Выносливости, которые вы теряете, кроме того уменьшите ваш счет Бытия на 1 очко. Если ваша Выносливость упала до нуля или ниже, запишите число 145 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы все еще живы, то теперь оставите отшельника в покое (145), или будете упорствовать в своем желании поговорить с недружелюбным стариком (387)?

**418**

Когда вы снова поворачиваетесь к входной двери, она захлопывается прямо перед вами! Если у вас есть специальная способность *Привидение* - 406. Если нет, но вы все еще хотите попытаться покинуть дом, бросьте два кубика и, если результат меньше или равен вашему Бытию, запишите 418 на листе персонажа и переходите к 90. Если результат броска превышает ваше Бытие, или вы решили остаться и исследовать дом по собственному желанию, можете начать с первого этажа (325) или со второго (234)?

**419**

«Мой слуга подвел меня в прошлом, - соглашается Король Теней, его слова эхом отражаются от древних камней круга, – но сейчас он меня не подведет». После этих слов труп некроманта дергается и встает на ноги. За то короткое время, что Унтханк был мертв, его тело начало разлагаться со сверхъестественной скоростью, непонятно почему. Размахивая перед собой руками и скорбно стеная, нежить Унтханк бросается на вас, готовясь задушить вашу жизнь.

Нежить Унтханк: Мастерство 9, Выносливость 8

Если нежить некромант нанесет вам два последовательных удара, то неуклюжий труп схватит вас за шею и начнет душить, бросьте кубик, чтобы определить дополнительный урон. Если выиграете - 375. Однако если трупу Унтханка удастся снова убить вас, второй раз вы уже не воскреснете и ваше приключение, как и ваша жизнь, подойдут к концу ...

**420**

«Я пытался найти его источник, но не могу видеть за стенами цитадели. Теперь это место закрыто для меня. Я знаю, что это зло глубоко укоренено в замке, и для освобождения Вальсинора от него потребуется великие усилия». (440).

**421**

И вот вы стоите перед шипастой железной решеткой с изображенным на ней демоническим лицом. Она слишком тяжела, чтобы вы могли ее поднять, и вдобавок зачарована, чтобы не пропускать призраков. Есть только одна вещь, которая заставит ворота открыться, вы догадываетесь об этом, когда морда демона при вашем приближении растягивается в жуткой улыбке радости и он, булькая, рычит: «Плоооть!»

Если у вас есть *Погибель металла*, и вы хотите применить ее - 68. Если у вас записано на листе персонажа кодовое слово *Revenant* или *Host*, и вы готовы предложить собственную плоть демону - 438. Если не хотите этого делать или у вас есть кодовое слово *Armoured* - 24. Если у вас нет ни одного из этих кодовых слов - 197.

**422**

Вонь смерти висит над Фэчфеном - это болезненный запах разложения - и ветряная мельница ничем не отличается от прочих мест в деревне. Похоже, что она не использовалась в течение многих лет, мельничный механизм вышел из строя и стал бесполезен. Внутри вы не находите ничего интересного. Есть только несколько инструментов мельника, какие-то сундуки и гниющие мешки с плесенью.

Вы уже собираетесь покинуть заброшенную мельницу, когда один из мешков опрокидывается, высыпав содержимое на пол, и это определенно не зерно. На грубых деревянных досках лежит человеческий череп. «Уже так скоро? - спрашивает череп, глядя на вас темными ямами своих пустых глазниц. - Нет, не раньше, чем у нас появится возможность узнать друг друга получше».

Прежде, чем вы успеваете добраться до двери, на пол из сундука выскакивают кости, они взлетают в воздух и собираются вместе, образуя единый скелет. Если вы собираетесь покинуть ветряную мельницу, вам придется сразиться с этими старыми костями.

Скелет из сундука: Мастерство 7, Выносливость 8

Если скелет-призрак выиграет битву, запишите число 404 на листе персонажа и перейдите на 100. Если победите нежить, восстановите до 4 очков Выносливости и затем выберите, куда хотите пойти дальше. Посетите кладбище Фэчфена - 322. Если предпочитаете просто покинуть эту деревню мертвых - 404.

**423**

Унтханк Некромант мертв! Вы отомщены. (Восстановите 1 очко Удачи и добавьте 2 к вашему счету Бытия.) Но ночь еще не закончилась - далеко не закончилась. Что-то возникает во тьме безлунной ночи в самом центре каменного круга. Ошеломлено вы наблюдаете, как формируется колоссальная фигура, вдвое выше человеческого роста, обретает форму, одевается в саму ткань ночи. Гигант носит древнюю броню, выкованную из металла ночи под мрачным покровом темноты, на голове у него шлем украшенный витиеватой короной. Вы пытаетесь разглядеть его лицо, но его просто нет. Под шлемом видны только два злобно пылающих как угли глаза, которые краснеют, как пара умирающих звезд. И когда лунное затмение проходит, пришелец становится виден во всей своей зловещей славе.

«Король Теней!» выдыхают культисты и падают на колени, хныкая от страха. Так это тот, кого Унтханк и его культ смерти пытались вызвать. При виде реакции культистов вас вдруг пробирает такой озноб, какой вы никогда не испытывали при жизни, а волосы на затылке начинают подниматься. Но это невозможно, этого просто не может быть ...

Если у вас все еще записано кодовое слово *Revenant*, или *Host*, или *Armored*, - 275. Если нет - 448.

**424**

Сфера Духов исчезает во вспышке яркого света, которую сопровождает вой призрачных голосов, когда могучий порыв ветра на мгновение заполняет комнату башни. Книга, которая раньше была в центре сферы, с треском падает на пол.

Это зловещий предмет, переплетенный в черную кожу (вы надеетесь, что это просто обычная кожа), на ее обложке изображен человеческий череп и написано название «Кодекс Мортиса». Если вы хотите взять с собой эту книгу темной магии, добавьте ее на лист персонажа. Независимо от того, взяли вы ее или нет, вам остается только выйти из комнаты - 205.

**425**

Вы снова в вашей призрачной форме, а значит теперь можете использовать все специальные способности, которые, несомненно, приобрели в ходе вашего приключения. Однако вы теперь не можете нести с собой любые физические предметы, кроме исключительных обстоятельств, о которых будет специально сказано в тексте. Вычеркните все оружие, магические предметы, доспехи и любое другое имущество, которое успели приобрести - 170.

**426**

Используя как прикрытие водоворот мстительных духов, вы входите в кольцо стоящих камней и спешите к вашей сестре. Когда вы оказываетесь всего в нескольких метрах от алтаря, один из культистов смерти Унтханка преграждает вам путь. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет - 442. Если не повезло - 415.

**427**

Возвращайтесь к барбакану и поднимаетесь в комнату с кодовым замком и великолепным механическим доспехом внутри. Когда вы вглядываетесь в рубиновые глаза, то представляете, что входите в доспех, чтобы оживить его. Бросьте два кубика. Если результат меньше или равен вашему счету Бытия - 439. Если больше - 408.

**428**

Наконец-то наступил долгожданный момент, когда вы можете отомстить тому, кто приказал вас убить и собирался пресечь ваш род, принеся в жертву вашу сестру своим темным богам. Больше сказать нечего, пришло время действовать.

Некромант: Мастерство 11, Выносливость 10

Унтханк защищается ритуальным обсидиановым кинжалом, который он собирался использовать, чтобы пролить кровь леди Орианы, это оружие одинаково эффективно и против нежити, и против живых. Если вы проиграете битву со злым некромантом, запишите число 132 на листе персонажа и перейдите на 100. Однако если вы победите - 423.

**429**

Теперь, когда у вас снова есть физическое тело, в котором вы можете пройти сквозь зачарованные Двери Духов, вы можете попытаться снова войти в донжон (276). В качестве альтернативы, если у вас записано кодовое слово *Catacombs* (11).

**430**

Вы замираете на месте, потому что из грязного бассейна выползает нечто действительно гротескное. По форме это гигантский червяк, но он полностью сформирован из студенистого некротического желе, которое, как вы понимаете, представляет собой остатки трупов, гниющих в яме. Внутри желеобразного тела мешанина из костей различных существ, которые формируют некое подобие скелета. На месте головы голый человеческий череп. Судорожно извиваясь, Некрос ползет к вам, оставляя за собой след из едкой слизи.

Вам придется сразиться с этой новой ужасной нежитью, но как вы будете защищаться? Если у вас есть «Масло полуночи» и вы хотите его использовать - 280. Если у вас нет этого предмета, тогда можете обнажить свое оружие (351) или можете попытаться использовать один из факелов, которые освещают помещение (157).

**431**

Пока вы были заняты поиском другого входа в курган, вас осеняет. Вы ведь больше не существо из плоти и крови, ваше тело лежит мертвым на дороге позади вас. Вы должны перестать думать о себе, как о живом. Теперь вы призрак, а значит стены и двери вам не преграда, не так ли?

Волнуясь, подходите к каменной двери и прикладываете призрачную руку к холодному камню. «Я призрак, - повторяете вы, снова и снова. - Я привидение. Я призрак».

Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше или равно вашему Бытию - 265. Если больше - 371.

**432**

С оружием в руках вы готовы сразиться с чудовищной собакой. Существующий наполовину в эфирном измерении и наполовину в земном, Лунный Пес одинаково эффективно наносит урон, как вашей духовной форме, так и физическому телу.

Лунный Пес Мутант: Мастерство 9, Выносливость 10

Если собака прикончит вас, запишите 182 на листе персонажа и перейдите на 100. Если вы убиваете монстра – 53

**433**

Подняв Камень Духов в руке, вы снова слышите души, пойманные в ловушку, они взывают к вам, и вы чувствуете, что настало время освободить их. Подняв кристалл-тюрьму над головой, бросаете его об камень перед собой. Вспышка потустороннего света, и вы внезапно оказываетесь в центре призрачной бури. Когда ваши глаза после ослепительной вспышки снова начинают видеть, вы становитесь свидетелем яростной битвы, развязанной вашими отчаянными действиями. Призраки, освободившиеся из Камня Духов, вихрем эфирной ярости кружатся вокруг Короля Теней. Вы с дрожью смотрите, как духи разрывают призрачную фигуру Короля Теней, терзая его своими спектральными когтями. Лорд Смерти делает все возможное, чтобы защитить себя от этого беспощадного нападения, но, в конце концов, его просо давят числом. Скоро от Короля Теней не остается ничего, кроме нескольких пятен чернильной тьмы в центре кружащегося призрачного вихря, и затем с последним воплем ярости и отчаяния, даже это исчезает - 450.

**434**

Выберете место во внешнем дворе замка, где вы раньше не были и куда хотели бы сейчас отправиться?

В кузницу - 180

В конюшни - 164

В казармы стражи - 330

Подняться на стены - 201

Посетить псарню - 66

Если не хотите задерживаться здесь, можете попробовать покинуть внешний двор и пробраться во внутренний, подойдя к барбакану, который отделяет эти две части замка друг от друга (317).

**435**

Принадлежавшая Унтханку книга некромантской магии, может дать вам средство, чтобы победить Короля Теней, вы раскрываете ее и торопливо начинаете читать. Но вы играете с огнем, ссылаясь на те же самые силы, которые пытаетесь победить. Потеряйте 2 очка Бытия. Теперь бросьте два кубика, и, если результат меньше или равен вашему счету Бытия - 184, если больше - 326.

**436**

Немного дальше вы выходите к Т-образному перекрестку. Вы хотите пойти налево (289) или направо (146)?

**437**

Пока вы приближаетесь к дому бургомистра, кажется, что дверной молоток в виде лица чертенка зловеще улыбается вам. Затем огромная дубовая дверь распахивается перед вами, и вы входите в выложенную плиткой прихожую самой величественного здания в Слейте. Дом погружен в темноту, но когда вы входите, свечи, установленные в канделябрах на лестнице и в люстре над вами, вспыхивают зеленым пламенем.

Перед вами широкая деревянная лестница, ведущая на второй этаж, а под ней темная арка ведет в комнаты на первом этаже дома. Вы:

Осмотрите первый этаж - 325

Поднимитесь на второй этаж и осмотритесь - 234

Покинете этот, кажется, населенный призраками дом – 418

**438**

Это требует всего вашего мужества, но вы, все же, приближаетесь к воротам и прижимаете руку к острию одного из колючих шипов. Вы закрываете глаза и ждете неизбежного. Но на самом деле не все так плохо, как вы ожидали. (Потеряйте 2 очка Выносливости, и если это снизит ее до нуля или ниже, запишите число 243 на листе персонажа и перейдите на 100.) Решетка теперь покрыта кровью, и, скрипя петлями, демонические врата открываются, довольно булькая что-то себе под нос. Не желая задерживаться здесь ни на мгновение, вы спешите прочь - 243.

**439**

Ваше эфирное тело растворяется как туман, вы просачиваетесь сквозь щель в шлеме на месте рта, заполняя доспех своей сущностью и завладевая им. Глядя на мир сквозь хрустальные линзы глаз доспеха, вы испытываете свое новое железное тело. Оно более неудобное и менее гибкое, чем ваше человеческое тело, но оно также значительно сильнее. (Восстановите 1 очко Удачи и добавьте 1 к вашему счету Бытия.)

Запишите на листе персонажа текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы для последующего использования. Мастерство вашего нового тела равно вашему первоначальному показателю Мастерства минус 1. Зато у механического доспеха начальная оценка Выносливости 24! (Добавьте кодовое слово *Armoured* на лист персонажа.) Вы не сможете восстанавливать очки Выносливости после ранений, но если ваше бронированное тело будет уничтожено, вы можете подняться из него в своей призрачной форме и продолжать сражаться с показателями, которые только что записали.

Хотя вы безоружны, ваши бронированные кулаки бьют как кувалды, они могут дробить кости, душить, ломать, разрывать ваших врагов на части. Кроме того, ваше новое металлическое тело настолько прочное, что вы можете автоматически уменьшать урон, от ударов ваших врагов, на 1 пункт. (Восстановите еще 1 очко Удачи.)

Теперь, когда у вас есть физическое тело, с помощью которого можно пройти сквозь Дверь Духов, вы можете попытаться снова войти в донжон (276). Если у вас записано кодовое слово *Catacombs*, можете пойти куда-то еще (11).

**440**

Вопль банши прорезает тишину гробницы. «Ваше присутствие здесь обнаружено! – испугано восклицает призрак волшебника. - Вы должны уйти, но возьмите Физзгига с собой. Он будет полезнее, чем может показаться на первый взгляд. Кроме того, - добавляет Арамант, кажется, что призрачная слеза стекает из его глаз, - я для него теперь не слишком хорошая компания».

Не подвергая сомнению решение волшебника, уже через секунду вы покидаете склеп, гомункул летит за вами, хлопая крыльями и бормоча что-то себе под нос. (Добавьте кодовое слово *Banshee* на лист персонажа и запишите, что вас отныне сопровождает Физзгиг Гомункул.) Физзгиг на самом деле Спрайт Заклинаний, существо с огромным чудодейственным потенциалом. Его талант проявляется в виде четырех заклинаний, которые перечислены ниже вместе с эффектами от их использования.

*Изгнание Духов* - это заклинание вернет одного неупокоенного духа в преисподнюю.

*Удача* - это заклинание поднимет ваш текущий показатель Удачи до начального уровня.

*Мастерство* - это заклинание поднимет ваше Мастерство до его начального уровня.

*Сила* - это заклинание поднимет вашу Выносливость до ее начального уровня.

Однако вы можете обратиться к помощи Физзгига только три раза. После этого резервы магической энергии существа будут истощены, и спрайт исчезнет в клубе дыма - 264.

**441**

На побитом непогодой указателе рядом с грунтовой дорожкой, на которой вы оказались, написано «Фэчфен». Вы слышали об этом месте раньше. Оно расположено на границе Батории и известно как деревня проклятых, место мертвых. Никто не живет здесь более ста лет, и все же вы слышали, как Унтханк утверждал, что родился здесь. Деревня, кажется, давно заболочена, теперь только гниющие бревна полуразвалившихся зданий поднимаются из омутов, напоминая ребра какой-то нежити. Только два места еще не затопило зловонное болото, ветряную мельницу с поломанными крыльями и заросшее деревьями кладбище. Стоячая вода в болотных лужах не будет для вас препятствием, надо только выбрать куда идти?

К ветряной мельнице - 422

На кладбище – 322

**442**

Вам пытается помешать добраться до вашей сестры Прислужник Смерти. Вооруженный кинжалом, покрытым ядом *Погибель призраков*, он бросается на вас.

Прислужник Смерти: Мастерство 6, Выносливость 6

Ваша призрачная форма уязвима для лезвия покрытого ядом, как и ваше физическое тело. Если Прислужнику Смерти удастся убить вас, запишите 132 на листе персонажа и перейдите на 100. Если это вы убиваете его - 132.

**443**

Когда вы приближаетесь к сторожевой башне и ее охране, ваше призрачное сине-белое свечение выдает ваше местоположение, и вы слышите, как мечи покидают ножны, когда молчаливые воины готовятся остановить ваше продвижение. Вы:

Сразитесь с рыцарями - 196

Используете специальную способность *Спектр*, если можете - 306

Используете специальную способность *Тень*, если можете - 354

Отступите назад и начнете искать потайной туннель – 393

**444**

Вы возвращаетесь в барбакан, в комнату с подъемным механизмом, где и находите Фальстаффа-привратника, крепко спящего и громко храпящего, с его драгоценной бутылкой, которую он крепко прижимает к груди. Вы испытываете небольшое сопротивление, когда заставляете свое сознание находиться внутри тела привратника, собственное сознание пьяницы бежит прочь, прятаться в каком-то уголке своего разума, скрытого в алкогольной дымке. (Добавьте кодовое слово *Host* на лист персонажа.)

Запишите на лист персонажа текущие показатели Мастерства и Выносливости вашей призрачной формы, чтобы использовать их в дальнейшем. Пока вы контролируете тело Фальстаффа, вы должны использовать его характеристики: Мастерство 7, Выносливость 16.

Если вы получите раны, пока носите грязное тело Фальстаффа, то можете использовать пищу, чтобы восстановить очки Выносливости. Одна порция восстанавливает до 4 очков Выносливости. Кувшин с сидром единственная пища, которую вы находите в жилище Фальстаффа. Его содержимое эквивалентно трем порциям пищи. Тем не менее, каждый раз, когда вы пьете сидр, то на время следующего сражения должны будете уменьшить свою силу атаки на 1 пункт. Единственное оружие привратника - это дубина, обойдетесь этим, пока не найдете что-нибудь получше. (Запищите это на листе персонажа.)

Если Выносливость Фальстаффа уменьшается до 2 очков или ниже, он потеряет сознания, заставляя вас покинуть его тело. Однако вы можете продолжить сражаться в своей призрачной форме, используя характеристики, которые вы только что записали - 429.

**445**

Вернувшись во внутренний двор замка, выберете место, где вы еще не были, но хотите побывать.

Замковые кухни - 335

Зал для пиршеств - 95

Часовня - 260

Взорванная башня - 34

Колодец - 232

Если вы не хотите вообще здесь задерживаться, можете подойти к сторожевой башне, которая охраняет вход на мост над морем (134) или, если у вас есть специальная способность *Дух*, выйти в эфир и попробовать приблизиться к цитадели напрямую (191).

**446**

За Дверью Духов длинная узкая комната. Она освещена факелами, закрепленными на стенах. Мерцающий свет отражается от зеркальной поверхности великолепного щита, висящего на стене в дальнем конце комнаты. Но, войдя внутрь, вы побеспокоили стража щита. Издав гортанное рычание, огромный седовласый зверь поднимает голову. Затем второй рычащий голос присоединяется к первому, и вторая голова зверя поворачивается, чтобы посмотреть на вас. Если вы хотите украсть зеркальный щит из этой комнаты, вам сначала нужно пройти мимо Лунного Пса Мутанта. Вы:

Атакуете - 432

Сыграете на лире (если она у вас есть) - 407

Захлопните дверь, прежде чем Пес успеет среагировать - 182

**447**

«Я предупреждаю тебя, дух, остановись, - говорит старик. - У меня есть некоторые познания в магии. Не провоцируй меня, потому что я без колебаний использую ее против вас. Теперь уходи!»

Отшельник, похоже, не особенно обеспокоен тем фактом, что его посетил призрак, возможно, у него действительно есть некоторые магические средства защиты. Во всяком случае, похоже, у него нет никакого обычного оружия.

Вы хотите продолжить приближаться к отшельнику (417), или оставите старика в покое и вернетесь к скалам (145)?

**448**

Вы смотрите на свое тело, но больше не можете видеть мир сквозь свою призрачную форму. На ваших глазах ваше тело становится непрозрачным, твердеет, и вы снова не призрак, а существо из крови, плоти и костей. Внезапно вы все понимаете, Унтханк жил за чужой счет, дольше отведенного ему времени, в том числе и за счет вашей жизни, и теперь, когда он мертв, вам было возвращено то, что он забрал. Вы снова человек, а не призрак! Восстановите свое Мастерство, Выносливость и Удачу до их начальных показателей.

Рожденный в ночи призрак смотрит на вас, и голос, похожий на гром, разносится по обдуваемому ветром склону холма: «Поклонись мне, червяк!» Его горящие глаза проникают вам прямо в душу. Бросьте два кубика, добавьте к результату 3, если у вас есть кодовое слово *Талисман*. Если итоговое значение меньше или равно вашему Бытию - 159, если больше - 326.

**449**

Итак, вы снова стоите перед защищенным от проникновения духов входом в цитадель, только на этот раз двойные двери из черного дерева открываются при вашем прикосновении, и вы входите в огромный украшенный колоннами зал. Теперь, когда вы, наконец, получили доступ в донжон, хотите ли сбросить свою недавно полученную физическую оболочку (425) или предпочтете продолжать свой путь в физическом теле (403)?

**450**

Вы мчитесь к алтарю, и с огромным облегчением видите, что Ориана осталась цела и невредима. Но когда вы обнимаете свою сестру, вы не можете избавиться от ощущения, что за вами кто-то наблюдает. Вы поворачиваетесь и видите призрачную фигуру с жгучей ненавистью в глазах наблюдающую за вами. Вы сразу же узнаете призрака - это Унтханк Некромант.

С воем неудовлетворенной ярости дух некроманта летит к вам. Но недаром говорится, что ночь всегда темна перед рассветом. Когда призрак Унтханка настигает вас, первые лучи восходящего солнца появляются над темно-серым океаном на востоке, когда наступает новый рассвет. Издав душераздирающий крик, призрак Унтханка растворяется как туман, когда солнечный свет касается его эфирной формы и отправляет его, наконец, в Земли Мертвых, где он понесет заслуженное наказание. Ночь некроманта окончена, и это начало нового дня, дня бесконечных возможностей ...