Ян Ливингстон

КРОВЬ ЗОМБИ



Стив Джексон и Ян Ливингстон
представляют

Кровь зомби



Автор: Ян Ливингстон
Иллюстрации: Кевин Кроссли
Перевод: Андр
Верстка: Алексей Беседин

Безумный мегаломаньяк Гингрич Юрр готовится выпустить на волю армию чудовищных зомби и обрушить ее на весь мир. Он должен быть остановлен и его орда нежити побеждена. В этом приключении на грани жизни или смерти принятые решения определят судьбу всего мира. Сможете ли вы выжить или тоже станете зомби?

Книга-игра Fighting Fantasy, в которой ВЫ герой!

Предисловие

Кажется, что это было только вчера, но на самом деле это было 30 лет назад, в августе 1982 года, когда «Колдун Огненной горы» впервые поступил в продажу в книжных магазинах по всей Великобритании. Стив Джексон и я были очень взволнованы, наконец-то мы увидели нашу первую книгу-игру Fighting Fantasy на полках. Мы работали в Workshop с 1975 года и были убеждены, что фанатские ролевые игры и интерактивные развлечения - это будущее, по крайней мере, для нас. В «Колдуне» мы создали историю с разветвленным повествованием и прикрепленной игровой системой. Мы надеялись, что ее привлекательность выйдет за рамки хардкорных геймеров, но мы не ожидали, насколько популярной станет Fighting Fantasy. Написанные от второго лица, эти странные интерактивные приключения, в которых «Вы – герой» стали всемирным увлечением в 1980-х годах, когда были проданы миллионы копий. Кто бы мог подумать? Не мы.

Я начал писать эту книгу в 2009 году. Сначала я подумал о том, чтобы написать книгу, связанную с Огненной горой, но я не хотел этого делать, не сотрудничая со Стивом Джексоном. Надеюсь, мы сделаем это к 40-летию! Работая в индустрии видеоигр в течение последних двадцати лет, я знаю о вечной популярности зомби, и мне казалось упущением с моей стороны, что я никогда не писал фантастическую книгу о борьбе с зомби. Так что я принялся за работу. Я начал писать историю, действие которой происходит в Аллансии, как обычно, но потом передумал и переключился на современность. Это было важное решение для меня - уйти от средневековой фэнтази. Вы заметите, что я выбрал в качестве места для приключения

замок, вместо того, чтобы просить читателя бегать по торговым центрам и улицам 21-го века - я думаю, старые привычки умирают с трудом! Было очень приятно написать новую книгу, и я надеюсь, что это достойное дополнение к серии.

Благодаря Твиттеру у меня было много поддержки на этом пути, и я хотел бы поблагодарить всех тех людей, которые подстегнули меня, особенно когда я потерял часть книги из-за компьютерного сбоя. Я также хотел бы поблагодарить Саймона Флинна и команду Icon за их неизменную веру в Fighting Fantasy, Грега Стейплза за потрясающую обложку, Кевина Кроссли за невероятные внутренние иллюстрации, Энди Юингтона за его неоценимую помощь в производстве и, конечно же, Стива Джексона за дружбу на всю жизнь, когда мы вместе убивали монстров.

Итак, вот она – «Кровь зомби», совершенно новая книга Fighting Fantasy. А в цифровую эпоху она также доступна для загрузки в виде приложения. Я надеюсь, что вы весело проведете время с зомби - вы найдете их много бегающих внутри замка Горай.

Сможете ли ВЫ выжить?

Ян Ливингстон.



Введение

Кровь зомби - это Fighting Fantasy книга-игра, интерактивное приключение, в котором ВЫ герой! Вы можете победить, только выбрав правильный путь, найдя необходимое снаряжение, избегая ловушек и выжив в боях. Ниже есть лист персонажа, чтобы вы могли вести учет боевых действий и всего, что обнаружите по пути, например, информация, еда, деньги, оружие и полезные предметы снаряжения. Очень важно составить карту по ходу движения и держать в уме общее количество всех убитых зомби, иначе вы пожалеете!

Сражения

Бой представляет последовательность раундов. Большинство врагов, с которыми вы столкнетесь, - зомби. Они обычно медлительны и безоружны и позволяют вам атаковать первым. Бой включает в себя бросание кубиков, которые влияют на два атрибута - Выносливость и Урон.

Выносливость показывает, насколько вы сильны. Чем выше ваш показатель Выносливости, тем лучше. Чтобы определить свою начальную Выносливость, бросьте два кубика и добавьте 20 к результату броска, запишите сумму в ячейку Выносливость на листе персонажа. Уровень Выносливости будет расти и опускаться во время приключения. В частности, вы начинаете приключение голодным и ослабевшим, поэтому еда и питье, которые сможете найти, восстановят ваши силы и ваша Выносливость может даже превысить начальный уровень. Но в основном вы будете восстанавливать потерянные очки Выносливости при использовании аптечек (каждую можно использовать только один раз), применение лекарств из аптечки восстановит вашу Выносливость до начального уровня,

но не выше. Кроме того, вы будете терять очки Выносливости из-за травм и ранений. Если ваша Выносливость упадет до нуля, вы умрете, и ваше приключение закончится. Обратите внимание, что каждый зомби имеют только 1 очко Выносливости.

Урон снижает Выносливость. При сражении с врагами урон рассчитывается броском кубика плюс модификатор в зависимости от типа оружия. Результат броска определяет количество убитых зомби (или других врагов), так как у каждого из них есть только 1 очко Выносливости. Они могут быть легко убиты, но зомби часто атакуют в большом количестве, что делает трудной победу всего в одном раунде боя. Перед началом боя вы должны решить, какое оружие собираетесь использовать. Кинжал наносит урон 1d6 (d6 -это шестигранный кубик), то есть, сражаясь кинжалом, вы за раунд можете убить от 1 до 6 зомби. Автоматическое оружие наносит урон 2d6+5, то есть вы можете убить за раунд от 7 до 17 зомби. Не забудьте записать урон от оружия на листе персонажа. После вашей первой атаки все выжившие зомби уменьшат вашу Выносливость на 1 очко каждый, затем будет следующий раунд. Вооруженные зомби могут нанести более 1 очка урона. Раунды следуют друг за другом, пока вы не победите всех своих врагов или не умрете.

Пример: вы входите в комнату, где сталкиваетесь со стаей из 14 зомби. Ваша текущая Выносливость 15. Вы вооружены дробовиком, который наносит урон (1d6+5), и начинаете первый раунд боя. Вы бросаете кубик, выпадает 3, и добавляете 5, в результате - 8 зомби убиты. Вы теряете 6 очков Выносливости (1 очко урона от каждого из 6 еще живых зомби),

ваша текущая Выносливость уменьшается до 9 очков. Вы автоматически убиваете оставшихся 6 зомби во втором раунде, потому что минимальный урон дробовика 6 очков (1d6+5). Обратите внимание, что вы должны найти боеприпасы, прежде чем сможете использовать огнестрельное оружие, но как только найдете их, можете пользоваться оружием без ограничений.

Надеюсь, вы победите орды зомби, с которыми вам предстоит столкнуться, и сбежите из замка, чтобы рассказать свою историю! Удачи вам - она вам понадобится в бою. Если у вас нет оружия, вы должны сражаться голыми руками (1d6-3), то есть будете убивать за раунд от 0 до 3 зомби.



ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Выносливость

Информация

Доллары $

Снаряжение

Аптечки

СРАЖЕНИЯ С МОНСТРАМИ

Оружие: повреждения

Голые руки: 1d6-3

Схватки с зомби

Количество:	Количество:
Количество:	Количество:
Количество:	Количество:
Количество:	Количество:
Количество:	Количество:
Количество:	Количество:
Количество:	Количество:
Количество:	Количество:

Итоговое количество убитых зомби

Гранаты

Схватки с существами

Количество:	Количество:
Количество:	Количество:

ПРОЛОГ

Вас разбудила боль от холодных железных кандалов, впившихся в кровоточащие запястья, или ужасный голод в животе? Это не имеет значения. Вы просыпаетесь, по меньшей мере, в десятый раз за сегодняшний вечер, если сейчас действительно ночь. В любом случае нелегко спать на холодном полу, но, когда ваши запястья прикованы к стене, это практически невозможно. Мрачная камера, в которой вы сидите, была бы совершенно темной, если бы не голая лампочка, прикрепленная к потолку над вами; маленький шар бледного мерцающего света. Тараканы снуют по полу, но вам все равно. Как долго вы пробыли в плену? Прошло пять или шесть дней с тех пор, как вас бросили в камеру? Это уже невозможно определить. Время идет медленно. Единственное, что нарушает ваше одиночество это скрежещущий звук отодвигаемого засова на тяжелой стальной двери. Это сигнал о появлении коренастого тюремщика, который, шатаясь, входит в камеру, хромая от старой раны и нового опьянения. Если повезет, он приносит маленькую миску отвратительного на вкус тушеного мяса, которое выплескивается через край, пока он несет ее, пошатываясь. Если очень повезет, он также принесет кусок черствого хлеба и кружку мутного кофе, приготовленного из отбросов. Он всегда ставит еду на пол так, чтобы вы не могли до нее дотянуться, и его жестокое рябое лицо на мгновение расплывается в улыбке, он наслаждается моментом. Он знает, что вам придется потянуться вперед, чтобы коснуться миски ногами, заставляя кандалы глубоко впиваться в ваши кровоточащие запястья. Он никогда не говорит, но всегда сильно пинает вас под ребра, прежде чем захлопнуть за собой

дверь и запереть засов. Кажется, ему все равно, живы вы или нет.

Трудно было смириться с тем, что вы пленник. Вы изучали мифологию на втором курсе в Болингброк-колледже, было прекрасное лето. Вы провели шесть недель отпуска, путешествуя по Южной Европе и пытаясь найти следы легендарных зверей. Вы начали свои поиски с полета на Крит в поисках костей минотавра и пещеры циклопа, увы, безрезультатно. Оттуда вы отплыли на Сицилию в поисках доказательств существования оборотней, и снова безуспешно. Затем вы путешествовали на корабле и поезде в Венгрию, где искали призраков и привидений в тени туманных кладбищ и разрушенных замков. К вашему большому разочарованию, ни один из них не материализовался. Путешествуя автостопом на грузовике с открытым верхом, вы оказались в Румынии, в той части, которая когда-то была известна как Трансильвания, где граф Влад, печально известный вампир, по слухам, пил кровь своих многочисленных жертв. В течение недели, потраченной на расспросы местных жителей, знают ли они что-нибудь о существовании вампиров, вы встречали только пустые взгляды и качание головами, пока не столкнулись с морщинистым стариком, который был готов поговорить с вами, если купите ему новую шляпу. Он привел вас к каменному склепу примерно в трех километрах к северу от своей деревни, вход в который зарос кустами ежевики и плющом и был практически невидим. Пока вы срезали растения, покрывавшие ступени, ведущие к входу, старик, не говоря ни слова, исчез. Дверь склепа была заперта, но дерево прогнило, и вы открыли ее ударом ноги. Вы посветили фонариком вниз по каменной лестнице и медленно

спустились в сырую комнату. Смахнув густую паутину, вы увидели древний покрытый пылью гроб, стоящий на каменном постаменте в глубине комнаты. С колотящимся сердцем вы прокрались вперед и подняли крышку. Но в гробу лежал только скелет с желтыми костями, а не спящий вампир, которого вы надеялись найти. Выйдя на улицу, вы обнаружили, что вас поджидают трое здоровенных головорезов. Вооруженные дубинками, они набросились на вас, когда вы попытались убежать. Вы боролись, но с голыми руками это было безнадежно. На вас надели наручники и заткнули рот кляпом, а потом запихнули на заднее сиденье старой черной машины и несколько миль везли по узкой дороге, которая вела через густой лес к холмам. Там вы увидели зловещего вида замок, построенный из темного камня, расположенный в долине между двумя холмами. Головорезы ухмыльнулись друг другу, соглашаясь, что в замке за вас дадут хорошую цену. Вы поняли, что находитесь в смертельной опасности; вас не только похитили, но и собирались продать современному работорговцу или, возможно, еще хуже. Машина помчалась вверх по холму, пока не достигла замка с высокими стенами, где с визгом остановилась у арки входа. Бандиты вытащили вас из машины, когда ворота замка медленно со скрипом открылись во внутренний двор, где толпились какие-то люди. Вам завязали глаза и передали невидимому человеку, который ввел вас во двор. Вы слышали вокруг себя стонущие голоса. Собаки терлись о ваши ноги, с любопытством принюхиваясь. Кто-то налетел на вас. Странные булькающие звуки, вырывавшиеся из его горла, не были похожи ни на что, что вы слышали раньше. Вас толкали и толкали, пока щелчок кнута и повелительный голос не

прогнали неуправляемую толпу. К вашему великому облегчению, вас отвели в дом, подальше от палящего солнца, и повели по длинному коридору. Двери открывались и захлопывались за вами, и становилось заметно прохладнее, когда вас вели вниз по нескольким лестницам. Вас тащили по другим коридорам, вы спотыкались о стены и бились головой о низкие дверные косяки, пока, наконец, вам не приказали остановиться. И тут вы впервые услышали знакомый скрежет открывающегося стального засова вашей тюремной камеры. Вас втолкнули внутрь, сняли наручники и заменили их тяжелыми кандалами, прикованными к стене. С ваших глаз сняли повязку, и вы впервые увидели толстую харю вашего тюремщика. Его пузо напряглось под грязной белой футболкой, когда он ударил тебя ногой в армейском ботинке по ребрам, как будет делать это много раз в течение следующих нескольких дней. Потея и задыхаясь от усилий, пиная вас, он сказал всего несколько слов насмешливым голосом: «Добро пожаловать в замок Горай. Меня зовут Отто. Мой хозяин Гингрич Юрр. Он собирается убить тебя». Не обращая внимания на ваши мольбы и вопросы, он вышел из камеры, заливаясь хохотом. Это был единственный раз, когда он заговорил.

Кто такой Гингрич Юрр? Почему он хочет убить вас? Вы беспомощно дергаете цепи в гневе, пытаясь освободиться. В конце концов, вы сдаетесь и сосредотачиваетесь на том, чтобы добраться до мяса и хлеба раньше тараканов. А теперь перейдите к параграфу 1.



Вы пинаете тараканов и стараетесь дотянуться до хлеба ногами. Вы подтягиваете его к себе и хватаете рукой. Вы отламываете маленькие кусочки, бросая их по одному в рот. Вы даете себе глупое обещание, что однажды покажете этот трюк своим друзьям, если доживете до того, чтобы рассказать эту историю. Вы вдыхаете, прежде чем потянуться еще дальше на этот раз, чтобы добраться до миски. Боль становится невыносимой, когда кандалы еще глубже впиваются в ваши израненные запястья, заставляя свежую кровь стекать по рукам. Еще несколько недель назад вы и представить себе не могли, что будете испытывать столько мучений только ради того, чтобы съесть миску старого тушеного мяса, но теперь голод гонит вас вперед. С последним мучительным усилием вам удается обхватить миску обеими ногами, осторожно приподнять ее и передать в скованные руки. Вы опрокидываете содержимое миски в рот, глотая вонючие помои. Вкус так ужасен, что на мгновение вам кажется, что вас сейчас стошнит, но вы так голодны, что проглатываете каждый кусочек, хрящ и все остальное. Но нескольких кусков гнилого мяса недостаточно, чтобы сохранить жизнь даже паршивой собаке, не говоря уже о голодном пленнике. Нужно что-то делать, прежде чем вы умрете с голоду. И если это правда, что Гингрич Юрр собирается убить вас, то нечего терять время. Вам придется попытаться сбежать из своей тюремной камеры.

Если хотите позвать Отто - 59. Если предпочитаете подождать, чтобы поговорить с ним, когда он в следующий раз войдет в вашу камеру - 194.



2

Вы приземляетесь на пол в коридоре, сильно повредив плечо. Потеряйте 3 очка Выносливости. Огромный зомби, который напал на вас, лежит неподвижно рядом на груде трупов. Некоторые из ящиков и чемоданов также упали с чердака вместе с вами. Если хотите осмотреть их - 336. Если предпочитаете пройти к лифту в конце коридора - 367.



3

Шальная пуля пролетает мимо вашего уха и попадает в стену позади вас. Эми вдруг приходит в себя и понимает, что вы действительно пытаетесь ей помочь. Она мучается чувством вины из-за того, что чуть не застрелила вас, и снова и снова извиняется. Вы отвечаете, что это была ваша собственная вина, учитывая обстоятельства, надо было сразу сказать, что читали ее дневник - 193.



4

Вы подходите к краю крыши и хватаетесь за водосточную трубу, чтобы спуститься вниз. Когда начинаете спуск, зомби во дворе становятся чрезвычайно взволнованными. Они начинают громко визжать, охваченные неконтролируемой яростью. Вы начинаете сомневаться, что спуск во двор был такой уж хорошей идеей, и в этот момент видите, как Гингрич Юрр выходит из гаража, держа в руках винтовку с оптическим прицелом. Он очень раздосадован тем, что вы сбежали из своей камеры. Он прицеливается и стреляет. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 389. Если выпадет 4-6, то - 58.



5

Вы осторожно пробираетесь между висящими тушами, направляясь в заднюю часть комнаты. Вы можете видеть, как ваше собственное дыхание замерзает в ледяном воздухе. Без предупреждения одна из висящих свиных туш качается в вашу сторону, подталкиваемая невидимой рукой. Вы на мгновение теряете равновесие, и в этот момент молодая женщина-зомби, одетая в рваный бежевый джемпер и рваные черные леггинсы, выскакивает из-за говяжьей туши, размахивая бензопилой. Может быть, это Эми? У вас нет времени думать об этом, зомби запускает свою бензопилу и нападает. Инициатива принадлежит ей. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 130. Если выпадет 4-6, то - 98.

6

Быстрый обыск карманов зомби не дает ничего полезного. Впереди в нише в правой стене стоит большой желтый мусорный бак на колесиках. На крышке кровавые отпечатки рук, а с передней стороны капает свежая кровь. Если хотите поднять крышку, чтобы заглянуть внутрь - 397. Если хотите продолжить путь вперед - 155.

7

На полпути по коридору вы замечаете длинный деревянный шест, прикрепленный к кронштейну на стене. На одном конце у него маленький латунный крючок. Посмотрев вверх, вы видите люк в потолке. В конце коридора находится лифт с полированными металлическими дверями. Если хотите открыть люк с помощью шеста - 146. Если хотите воспользоваться лифтом - 367.



8

Большая группа зомби появляется из темноты и бежит к вам на большой скорости. Их очень много - двадцать четыре. Есть время использовать гранату, если она у вас есть, это уменьшит их количество на (2d6+1), прежде чем начать стрелять в оставшуюся часть приближающейся толпы. Если выиграете - 382.

9

К вашему большому удовлетворению, ключ поворачивается в замке. Со скрипом тяжелая дверь открывается, она ведет в старый угольный склад. На куче угля лежит лопата, но больше ничего интересного здесь нет. В дальней стене еще одна черная железная дверь, а рядом на крючке висит ключ. Если вы хотите порыться в куче угля с помощью лопаты - 170. Если предпочитаете открыть дверь ключом, висящим на крючке - 321.

10

С оружием в руках вы слегка приоткрываете дверь. Зомби тут же бросаются в атаку, распахивая дверь и отбрасывая вас назад. Вы стреляете в них, когда они врываются в комнату, но они продолжают наступать. Продолжаете стрелять, пока не кончаются патроны, перезарядить вы уже не успеваете. Вы отшатываетесь и прижимаетесь к стене, а зомби приближаются к вам, пуская слюни. Среди них человек в оранжевом комбинезоне, чье лицо вы узнаете, хотя сейчас оно покрыто открытыми ранами и кровоточащими язвами. Борис превратился в зомби, и скоро и вы станете таким как он. Ваше приключение закончилось.

11

Вы бежите, спасая свою жизнь, к дверям, а на вас несется автомобиль, громко ревя клаксоном. Юрр нетерпеливо давит на акселератор, стараясь ехать еще быстрее. Машина почти на полной скорости врезается вам в спину, подбрасывая в воздух. Юрр продолжает разъезжать по двору, торжествующе ударяя кулаком по воздуху и махая невидимой толпе, словно на арене в древности. Ваше приключение закончилось.

12

Вскоре вы подходите к другой двери в правой стене, снова выкрашенной в белый цвет. На ней красными буквами написано: «Раздевалки». Если хотите войти - 54. Если предпочитаете идти дальше - 220.



13

Без предупреждения двойные двери шкафа распахиваются. Два полуживых человекоподобных существа в разорванной одежде выскакивают наружу и пытаются схватить вас своими кровоточащими покрытыми волдырями руками. У одного сломанные пальцы торчат под странными углами. Кожа у них серая и бледная, покрытая открытыми ранами и гноящимися язвами. У них тонкие сальные волосы, а в разинутых ртах видны сломанные почерневшие зубы. Их запавшие налитые кровью глаза сочатся желтой слизью. Ужасный булькающий звук вырывается у них из горла, когда они приближаются к вам. Они – зомби! Вы должны сражаться с ними голыми руками или оружием, если оно у вас есть. Если выиграете - 235.

14

Вы подходите к двери и обнаруживаете, что она не заперта. Вы выходите на посыпанный гравием вход во внутренний двор. За входом, прямо напротив вас, есть еще одна дверь, которая ведет в коридор с другой стороны южного крыла. Справа от вас - главные ворота замка; огромные деревянные двойные створки под высокой каменной аркой. Они заперты на висячий замок. Зомби во дворе замечают вас, и все вместе двигаются к вам. Они ускоряются по мере приближения, некоторые в спешке спотыкаются и падают и еще больше новых зомби выходят во двор. Их так много, что сосчитать невозможно. Вы должны быстро решить, что делать. Если хотите сразиться с ними - 107. Если хотите попробовать открыть висячий замок на главных воротах - 350.

15

Голова зомби высовывается из люка, он шарит глазами по комнате. Вы должны действовать быстро. Вы поднимаете с пола кирпич и швыряете его в стеклянный циферблат часов. Он разлетается вдребезги, осыпая дождем из тысяч осколков стекла крышу примерно в двенадцати метрах внизу. Если у вас есть альпинистская веревка с крюком - 314. Если у вас нет веревки - 91.

16

Вы идете за угол в восточное крыло, пробираясь сквозь тела мертвых зомби. На втором этаже в одной из комнат вы находите в металлическом ящике гранату (2d6+1), но нигде нет никаких следов Гингрича Юрра. Внезапно вы слышите звук автомобильного двигателя. Вы открываете окно и, выглянув в него, видите, что двери гаража внизу открыты. С пистолетом в руке вы спускаетесь по лестнице во двор и направляетесь к гаражу - 369.



17

Выбор в этой ситуации - убить или быть убитым. Почувствовав резкий выброс адреналина, вы бросаетесь на орущих зомби. Это борьба не на жизнь, а на смерть. Если выиграете - 215.

18

Перепилив за несколько минут два железных прута, вы протискиваетесь через решетку. Когда идете дальше по дорожке, вы замечаете что-то плавающее в сточных водах. Это маленькая бутылочка из зеленого стекла. Если хотите выловить бутылку из воды - 63. Если предпочитаете идти дальше - 278.

19

Гигантский зверь падает, заставляя вздрогнуть деревянный пол. «Нам нужно бежать из замка прямо сейчас. Юрр взбесится, когда узнает, что мы уничтожили его любимого зомби», - с тревогой говорит Эми. Вы отвечаете, что поможете ей убежать. «А как насчет тебя?» - спрашивает она. Вы говорите, что не можете покинуть замок, пока все зомби не будут убиты. «Но это же безумие! - восклицает она. - Тебе придется спуститься в подвал, потому что там большинство из них прячутся в своих вонючих комнатах. Ты же не хочешь туда вернуться?» Кивнув головой в знак согласия, вы выходите из кабинета в коридор. Если хотите пойти налево - 356. Если хотите пойти направо - 207.

20

Вы быстро обыскиваете изодранную одежду зомби и находите коробку спичек и 7 долларов, затем выходите из ванной, открываете большую дверь и покидаете спальню - 183.

21

Вы предоставляете Отто выбор: либо он расскажет вам о Гингриче Юрре, либо дадите ему очень сильный пинок под ребра. Он быстро соглашается рассказать вам все, что знает. Он утверждает, что никогда не встречался с Юрром. Его привезли в замок двое мужчин, которые завербовали его в его родном городе, пообещав работу тюремного сторожа. Они предложили хорошую плату, слишком хорошую, чтобы отказаться. Это было два года назад. В итоге он сам стал здесь пленником, так как ему не позволено покидать тюремные помещения, он может только присматривать за новыми заключенными. Только горстка людей когда-либо разговаривала с ним. И лучше не задавать вопросов о том, почему людей похищают и привозят в замок. Он знает, что Гингрич Юрр - ужасный человек. От старика, который приносил ему еду, он узнал, что Юрр замышляет нечто невыразимо ужасное! Что-то связанное с пленниками. Но он понятия не имеет, что это может быть, так как его задача просто охранять новых пленников, пока их не уведут в другую часть замка. Отто замолкает, тупо уставившись в пол. Нельзя терять время, вы должны бежать - 73.

22

Зомби, которые выжили под градом пуль, поднимаются по лестнице на балкон. Уменьшите свою выносливость на количество зомби, оставшихся в живых. Если вы все еще живы, то должны продолжить бой с ними, используя любое другое ваше оружие кроме пулемета Браунинга. Если выиграете - 168.

23

Доспехи и впрямь отлично сидят на вас. Вы идете по коридору, понимая, как трудно было быть рыцарем в Средние века. Пластинчатые доспехи очень неудобны, с непривычки вам тяжело, вы идете медленно и быстро устаете. Потеряйте 1 очко Выносливости. Однако меч (1d6) - прекрасное оружие с острым лезвием, и вы рассекаете им воздух с большим энтузиазмом - 248.

24

Старый лифт медленно спускается, дребезжа и громко гудя. Наконец он останавливается в подвале, где двери медленно открываются. Перед вами еще одни раздвижные решетчатые двери, вы раздвигаете их и оказываетесь в холодном коридоре, освещенном потолочными светильниками с квадратными матовыми стеклянными плафонами. Потолок выкрашен в невеселый горчичный цвет. Стены того же цвета, выше пояса полоса темно-зеленых плиток, многие из которых отсутствуют. Краска на стенах старая, потрескавшаяся и в нескольких местах заляпанная кровью. Вы принюхиваетесь и замечаете очень неприятный химический запах. Внезапно вы слышите звук шагов, идущих по коридору слева от вас. Справа, примерно в двадцати метрах от вас, через коридор находятся распашные двери из вулканизированной резины. Если вы хотите узнать, кто идет по коридору - 45. Если хотите пройти через двери - 31.



25

В левой стене впереди есть еще одна белая дверь. Вы прислушиваетесь у двери, но ничего не слышите. Если хотите открыть ее - 301. Если предпочитаете идти дальше - 160.

26

Вы чуть-чуть приоткрываете дверь, ровно настолько, чтобы увидеть, что комната полна злобно выглядящих собак, рычащих и громко лающих. Тут должно быть как минимум десяток псов. В глубине комнаты на гвозде висит связка ключей. Агрессивные твари отчаянно пытаются выбраться наружу. Некоторые из них начинают грызть дверной косяк. Если вы хотите войти в комнату, чтобы заполучить ключи - 143. Если предпочитаете закрыть дверь и идти дальше - 276.

27

Ученый бросается на вас, но вы успеваете вовремя отпрыгнуть в сторону. Шприц мелькает в воздухе, едва не задевая вашу шею. Вы стреляете в потолок и кричите, чтобы он бросил шприц на пол и раздавил его ногами. Он повинуется, хотя и неохотно. Вы указываете стволом ученым, чтобы они шли дальше, пока не дойдут до первой открытой камеры, в которую велите войти. Вы закрываете за ними дверь и запираете ее, достаете ключ из замка и кладете в карман. Ученые начинают кричать, говоря, что когда они освободятся из клетки, они превратят вас в зомби. Вы машете им на прощание, обещая, что скоро в замке не останется никаких зомби. Вы проходите обратно через распашные двери и подходите к двери в правой стене. Она не заперта, и вы ее открываете - 251.



28

«У нас нет провизии на продажу, но мы с Грегором рады поделиться своими скудными запасами», - говорит Борис, протягивая вам плитку шоколада и бутылку воды. Вы съедаете шоколад и глотаете воду. Восстановите 3 очка Выносливости. Вы благодарите этих людей за помощь, прощаетесь и идете к двери в дальней стене, а в ушах у вас звенят слова Бориса: «Убейте их всех. Вы должны убить их всех!!» - 157.

29

Вы справляетесь с нападающими быстро, без каких-либо проблем. Два зомби падают на пол, изрешеченные пулями. Если хотите прочитать дневник Эми - 123. Если хотите порыться в карманах изодранной одежды зомби - 384.

30

Дверь ведет на узкую винтовую каменную лестницу, которая вьется внутри круглой башни. С оружием в руках, готовым к любым неожиданным атакам сверху, вы начинаете подниматься по ней - 322.

31

Вы уже готовы пройти через двери, когда слышите, как кто-то кричит вам сзади. Это голос, который вы узнаете. Затем вы слышите выстрел. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 188. Если выпадет 4-6, то - 3

32

Дверь заперта и слишком прочная, чтобы ее можно было взломать. Вы можете попробовать вставить ключ в замок, если он у вас есть. Если у вас есть ключ, обратитесь к параграфу, номер которого выбит на ключе. Если у вас нет ключа, вам ничего не остается, как вернуться назад по узкому проходу и повернуть направо - 385.

33

Вы нажимаете кнопку, но ничего не происходит. Двери лифта остаются открытыми. Если вы хотите пройти по коридору, чтобы открыть дверь в нем - 177. Если предпочитаете остаться в лифте и нажать кнопку «П» - 147.

34

Вы срываете упаковочную ленту с картонных коробок и заглядываете внутрь. Большинство коробок содержат журналы и аукционные каталоги для больших коллекций игрушечных солдатиков, жестяных игрушек, комиксов, торговых открыток и музыки 1960-х гг. За коробками вы находите небольшую черную металлическую коробку с этикеткой на крышке: «Опасно». Если хотите открыть ее - 293. Если предпочитаете не трогать ее и открыть дверь напротив (если еще этого не делали) - 281. Если хотите дойти до конца коридора - 81.





35

Вы роетесь в своих вещах, отчаянно ища ключ, в то время как Эми стреляет в зомби, чтобы удержать их на расстоянии. «Поторопись!» - кричит она во весь голос. В считанные секунды вы достаете ключ из сумки и открываете замок. Двойные створки распахиваются, и вы выбегаете наружу. Вместе с Эми вы мчитесь вниз по дороге так быстро, как только можете. Ваши легкие, кажется, вот-вот лопнут. Внезапно вы слышите рев автомобиля и визг шин. Вы оглядываетесь и видите спортивный автомобиль, мчащийся к вам. Это Гингрич Юрр на полной скорости ведет свой «Остин Хили». Один из его ученых сидит на пассажирском сиденье. Он высовывается из окна и начинает стрелять в вас из автомата. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 205. Если выпадет 4-6, то - 114.

36

В мешочке - маленький ключик с цифрой 9, коробок спичек и фломастер. Берете, что хотите, и идете дальше по коридору - 391.

37

Вы врываетесь в спальню, захлопываете за собой дверь и запираете ее на ключ. Вы слышите ужасный крик, когда зомби набрасываются на бедного Бориса. Бой скоро заканчивается, и тогда наступит тишина, если не считать случайного хрюканья и фырканья от зомби снаружи. Вы понимаете, что они не собираются уходить, когда они начинают биться в дверь. Откроете ее, чтобы напасть на них (10), придвинете к ней какую-нибудь мебель, чтобы помешать им войти (180) или выпрыгнете из окна спальни во двор (163)?

38

Девушка кричит вам, чтобы вы уходили, иначе она будет стрелять. Если вы хотите теперь назвать ее Эми - 312. Если хотите назвать ее Аманда - 197. Если у вас есть бензопила и вы хотите прорубить себе путь через дверь - 203.

39

В тяжелом доспехе бежать практически невозможно. Прежде чем вы успеваете добраться до двери, сразу три собаки догоняют вас, прыгают вам на спину и опрокидывают на пол. Вы пытаетесь сесть, но вам мешает совокупный вес собак и доспехов. Злобные звери воют и начинают терзать вашу плоть везде, где она обнажена. Вас ждет долгая и мучительная смерть. Ваше приключение закончилось.

40

Вы смотрите вниз, во двор, где множество разъяренных зомби топчутся вокруг. Единственный способ, которым вы могли бы победить такую огромную толпу - это использовать пулемет Браунинга, установленный на балконе второго этажа восточного крыла на противоположной стороне двора. Гингрича Юрра нигде не видно, а крупнокалиберный пулемет, похоже, заряжен и находится в полной готовности. К крыше рядом с тем местом, где вы стоите, прикреплен проволочный трос, которая тянется до крыши восточного крыла. К стене восточного крыла прикреплена металлическая лестница, которая спускается с крыши на землю, проходя рядом с балконом. Еще один способ попасть на балкон, спуститься по водосточной трубе и, пробежав через двор, взобраться по металлической лестнице. Если у вас есть стальной шкив, и вы

хотите закрепить его на тросе, чтобы скользнуть по нему к восточному крылу - 199. Если у вас нет шкива или вы предпочитаете спуститься по водосточной трубе - 387.

41

Когда щелкаете переключателем вверх, целая секция книжного шкафа отъезжает в сторону, за ней потайной ход. Вы заглядываете внутрь и видите деревянную лестницу, ведущую вниз. Если вы хотите войти в проход и спуститься по лестнице - 189. Если вы не хотите рисковать и немедленно покинете библиотеку - 160.



42

Вы благополучно приземляетесь на середину матраса и быстро скатываетесь с кровати, чтобы осмотреться - 221.

43

На обочине дороги есть большой валун, и вы прыгаете за него. Остин с ревом проносится мимо и с визгом останавливается метрах в пятидесяти дальше по дороге. Если хотите сказать Эми, чтобы она бежала в лес, оставив вас разбираться с Юрром и его приспешником - 128. Если хотите убежать в лес вместе с Эми - 287.



44

Вы не хотите больше рисковать, поэтому подбираете пистолет и несколько раз стреляете в Юрра, чтобы убедиться, что он мертв и больше не представляет угрозы для мира. Все, о чем вы можете думать - это как можно скорее убраться из замка. Вы спешите в гараж, чтобы взглянуть на фургон. Если у вас в кармане есть ключи от машины - 217. Если у вас их нет - 96.

45

Вскоре становится ясно, кто идет по коридору. Стая из девятнадцати зомби направляется к вам, а впереди идет кто-то, кого вы узнаете. Это мужчина с лысой головой в оранжевом комбинезоне и черных армейских ботинках. Это Борис, но не такой, каким вы его помните. Он больше не человек. У него мокнущие волдыри и открытые язвы на голове. Его глаза налиты кровью и выпучены из потемневших глазниц. Его верхняя губа оторвана, обнажая кровоточащие десны и сломанные зубы. Борис превратился в зомби. Он кидается к вам, размахивая пистолетом, по-видимому, не подозревая, что это оружие. Он призывает зомби позади него напасть на вас, хотя они не то чтобы нуждались в этих указаниях, крича во весь голос: «Надо убить их всех! Надо убить их всех!» - снова и снова. У вас нет выбора, кроме как сражаться с ним и другими девятнадцатью зомби. Если выиграете - 149.



46

Потолок довольно низкий, и вам приходится немного пригибаться, чтобы не удариться головой о балки, когда вы идете по скрипучим половицам. Вы уже готовы начать рыться в коробках и чемоданах, как вдруг огромный кулак пробивает черепицу крыши, и чья-то рука хватает вас за горло. Вас отрывает от пола огромная покрытая красными пятнами рука, у которой не хватает одного пальца. Если у вас есть огнестрельное оружие - 361. Если его у вас нет - 186.



47

На лестничной площадке постелен ковер, а стены оклеены яркими узорчатыми обоями. На стенах висят натюрморты, зеркала и гравюры, но ничего полезного для вас. Вы идете дальше, пока не дойдете до угла, где коридор резко поворачивает направо. За углом вы видите белую дверь в левой стене примерно в двадцати метрах впереди. Вы подходите к ней и видите вывеску, нарисованную на ней черными буквами, которая гласит: «Ночной игровой клуб». Если хотите открыть дверь - 347. Если предпочитаете идти дальше - 129.



48

Двигаясь как можно незаметнее и все время оглядываясь по сторонам, вы проходите по уже знакомым вам комнатам замка. В западном крыле вы находите только трупы зомби, тут нет никаких признаков Юрра. Дверца небольшого стенного шкафа распахнута настежь. Вы заглядываете внутрь и находите аптечку. Внезапно вы слышите звук автомобильного двигателя. Вы смотрите в окно и видите, что двери гаража в восточном крыле открыты. С пистолетом в руке вы бежите во двор и направляетесь к гаражу - 369.

49

Граната отскакивает от пола в вашу сторону, и почти сразу же раздается оглушительный взрыв, который громким эхом разносится по коридору. Взрывная волна сбивает вас с ног и с силой швыряет к стене. Последствия взрыва усугубляются тем, что граната взрывается в узком коридоре. Дым, пыль и мусор заполняют воздух. Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 2 – 383, если 3 или 4 – 319, если 5 или 6 - 115.



50

Несмотря на то, что вы находитесь в тесном пространстве лифта, бронежилет принимает на себя основную тяжесть взрыва. В вас попали всего два осколка. Потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы все еще живы - 234.

51

Вы называете свое имя и рассказываете им, как вас похитили. ««Расскажите это кому-нибудь, кому не все равно», - говорит Борис, пожимая плечами, его явно не трогают ваши страдания. - Послушай, мы можем вам помочь. У нас есть вещи, которые вам нужны и которые мы могли бы продать вам. Но только за определенную цену. И эта цена доллары. Бери или уходи». Если у вас есть несколько долларов, и вы хотите купить что-нибудь - 131. Если у вас нет долларов, можете, либо направиться к дальней двери - 157, либо сразиться с мужчинами - 284.

52

Вы все время повторяете Эми, что все будет хорошо, но не можете убедить ее. Она умоляет вас отправиться вместе с ней на поиски помощи, утверждая, что было бы лучше, если бы власти послали сюда армию, чтобы разобраться с зомби. Вы отвечаете, что к тому времени, когда прибудет армия, может быть уже слишком поздно. Вы говорите, что вам пора возвращаться в замок, и предлагаете ей, идти вдоль опушки леса, следуя по дороге, но стараясь, чтобы никто ее не увидел. Вы машете рукой на прощание, говоря, что скоро увидитесь. Вам не потребуется много времени, чтобы вернуться в замок, где, к вашему великому удивлению, вы видите, что главные ворота все еще не заперты. Вы открываете одну из створок и незаметно проскальзываете внутрь, закрывая ее за собой. Вы поворачиваете налево, идете по южному крылу, а затем на север по западному к лестнице на стыке с северным крылом. Вы собираетесь спуститься по лестнице в подвал, когда замечаете телескоп, установленный на столе впереди - 230.

53

Вы проходите через распашные двери и видите шестерых жутких зомби, ворвавшихся в спальню. Они тоже видят вас, и все вместе бросаются вперед, намереваясь разорвать вас на части. Если победите - 268.



54

Вы заглядываете в дверь и осматриваете сцену опустошения. И мужская, и женская раздевалки были разрушены. Все зеркала разбиты, как и раковины. Скамейки расколоты и сломаны, как будто кто-то бил по ним кувалдой. Двери шкафчиков сорваны с петель, как и двери душевых кабин. Трубы оторваны от стены, и из них хлещет вода. Зомби, которые, скорее всего, уничтожили раздевалки, проделали очень хорошую работу. Если хотите заглянуть в открытые шкафчики - 263. Если предпочитаете закрыть дверь и идти дальше - 220.

55

Ученый инстинктивно пригибается, спасаясь от ваших выстрелов, позволяя вам с Эми благополучно пробежать мимо амбразуры и повернуть налево в коридор северного крыла - 207.



56

Вы опорожняете фляжку и кладете ее в задний карман. Вы быстро обыскиваете изодранную одежду других зомби и находите в общей сложности 7 долларов и пару серебряных запонок в форме лягушек. Вы не находите ничего интересного и возвращаетесь к лестнице. Вы уже готовы подняться наверх, когда замечаете что-то под лестницей. Это большой чугунный сейф, зацементированный в полу. На дверце есть кодовый замок. Вы пробуете несколько случайных комбинаций, увы, без успеха. Вы понимаете, что сейф слишком прочный, вскрывать его силой или стрелять по нему бесполезно, и задаетесь вопросом, есть ли у вас что-нибудь еще, что можно использовать, чтобы открыть его. Если у вас есть лист желтой бумаги для заметок - 86. Если у вас его нет, вы ничего не можете сделать, кроме как подняться обратно по лестнице в библиотеку. Вы раздражены тем, что не можете открыть сейф, но стараетесь убедить себя, что он, вероятно, пуст или заминирован. Вы решаете больше не терять время в библиотеке и выходите в коридор - 160.



57

Вы бежите вниз по лестнице и дальше по мрачному коридору подвала, минуя открытые камеры и лифт, прежде чем подойти вулканизированным резиновым распашным дверям. В них есть маленькие стеклянные панели, через которые вы заглядываете и видите группу из четырех человек, стоящих рядом. Все они одеты в забрызганные кровью белые лабораторные халаты и, похоже, горячо спорят. Один особенно зловещего вида тип, кажется, очень раздражен чем-то и стучит по своему планшету, крича на других мужчин. У него бритая голова, повязка на левом глазу и глубокий шрам на левой стороне лица. На нагрудном кармане у него висит значок с именем Розник. Остальные трое - Гобер, Стин и Ланге. Но даже если это злодеи ученые, ответственны за создание зомби Юрра, вы знаете, что не можете просто вбежать и застрелить их. Если хотите попытаться арестовать их и запереть в камерах - 214. Если у вас есть лабораторный халат, и вы хотите поговорить с ними, притворяясь новым, недавно нанятым лаборантом - 380.

58

Гингрич Юрр отличный стрелок. Обычно он не промахивается мимо цели. Но, разозлившись, он поторопился с выстрелом. Пуля со свистом проходит мимо вашей головы, ударяясь в стену. Вы не теряете времени и лезете наверх обратно по водосточной трубе, чтобы забраться на крышу прежде, чем он успеет сделать второй выстрел. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 211. Если выпадет 4-6, то - 153.

59

Вы кричите во весь голос в течение нескольких минут, но никто не приходит. В конце концов, вы слышите, как отодвигается засов. Отто входит в камеру с очень сердитым видом. На шее у него повязана грязная испачканная едой тряпка. Вы прервали его трапезу, и он очень раздражен тем, что это сделал всего лишь какой-то пленник. Не говоря ни слова, он подходит к вам и пинает вас по уже поврежденным ребрам так сильно, как только может. Раздается тошнотворный звук, когда одно из них трескается. Потеряйте 3 очка Выносливости. Вы испытываете слишком сильную боль, чтобы попытаться сбежать, и решаете подождать до следующего визита тюремщика. После того, как отведет душу, он уходит, чтобы закончить свою трапезу - 194.



60

Экран немедленно гаснет и ноутбук выключается. Вы в отчаянии захлопываете его. Эми пытается успокоить вас, говоря, что использование ноутбука сейчас не важно - 158.

61

Чтобы обезопасить себя от контакта с кровью, вы надеваете резиновые перчатки, наклоняетесь и поднимаете блокнот. Вы листаете его, читая различные записи о количестве людей, превращающихся в зомби после инъекции зараженной крови, за день. В большинстве случаев это один или два человека, но запись, сделанная 3 июля, отмечает, что были инфицированы сразу восемь человек. Если бы только вы могли остановить этот ужасный кошмар или хотя бы сбежать, чтобы позвонить властям. На последней странице записной книжки есть добавочный номер телефона, который вы запоминаете. Он читается как «Юрр: доб 121». Вы отбрасываете блокнот и идете дальше - 155.

62

Вы вдавливаете меч в щель между раздвижными дверями, толкаете его вверх, пока не он не упирается в защелку. Она легко ломается. Вы раздвигаете двери и оказываетесь в холодном коридоре, освещенном потолочными светильниками с квадратными матовыми стеклянными плафонами. Потолок выкрашен в невеселый горчичный цвет. Стены того же цвета, выше пояса полоса темно-зеленых плиток, многие из которых отсутствуют. Краска на стенах старая, потрескавшаяся и в нескольких местах заляпанная кровью. Вы принюхиваетесь и замечаете очень неприятный химический запах. Внезапно вы слышите звук шагов, идущих по коридору слева от вас. Справа, примерно в двадцати метрах от вас, через коридор находятся распашные двери из вулканизированной резины. Если вы хотите узнать, кто идет по коридору - 45. Если хотите пройти через двери – 31.

63

Не желая прикасаться к стокам, вы находите на дорожке палку, которой выбрасываете бутылку из воды. Она врезается в стену туннеля, разлетаясь на мелкие кусочки, внутри кусок смятой желтой бумаги. Вы разворачиваете листок, чтобы прочитать: «кодовый замок номер: 181». Вы кладете листок бумаги в карман и идете дальше - 278.

64

Когда вы начинаете оттаскивать мебель от двери, визг и стук начинаются снова. Вы смотрите в щель в дверном проеме и видите, что коридор забит зомби. Если хотите атаковать их - 10. Если предпочитаете выпрыгнуть из окна во двор - 163.

65

Вы находитесь примерно на полпути вниз, когда становится очевидно, что внизу слишком много зомби, чтобы можно было выжить, если они нападут все сразу, когда достигнете земли. Держась одной рукой за водосточную трубу, вы начинаете стрелять вниз, надеясь рассеять их. Но стрельба привлекает внимание и еще больше зомби хлынуло во двор. Вы убиваете нескольких, но не можете остановить остальных, тянущих за водосточную трубу, чтобы оторвать ее от стены. Вы пытаетесь удержаться, но это ненадолго. Водосточная труба отходит от стены, и вы падаете прямо в лапы зомби внизу. Вы растерзаны ими и вскоре станете одним из них. Ваше приключение закончилось.

66

Дверь заперта на висячий замок. Если у вас есть огнестрельное оружие, и вы хотите попробовать выстрелить в замок - 259. Если у вас есть лом и вы хотите взломать замок - 192. Если предпочитаете продолжить путь коридору - 388.

67

Острые зубы пронзают кожу, и выступает кровь. К несчастью для вас, у зомби кровоточат десны, и его кровь заражает вашу. Вы обречены стать еще одним новобранцем в армии зомби Гингрича Юрра. Ваше приключение закончилось.

68

Вы достаете из кармана и отдаете Эми золотой медальон и цепочку. «Мой медальон! Где вы его нашли?» - спрашивает она, внезапно снова повеселев. «Тебе лучше этого не знать!» - отвечаете вы, ухмыляясь. «Спасибо. Спасибо. Спасибо», - радостно говорит она, улыбаясь в первый раз с тех пор, как вы ее встретили. Вы говорите Эми, что ей пора идти, и предлагаете ей, идти вдоль опушки леса, следуя по дороге, но стараясь, чтобы никто ее не увидел. Вы машете рукой на прощание, говоря, что скоро увидитесь. Вам не потребуется много времени, чтобы вернуться в замок, где, к вашему великому удивлению, вы видите, что главные ворота все еще не заперты. Вы открываете одну из створок и незаметно проскальзываете внутрь, закрывая ее за собой. Вы поворачиваете налево, идете по южному крылу, а затем на север по западному к лестнице на стыке с северным крылом. Вы собираетесь спуститься по лестнице в подвал, когда замечаете телескоп, установленный на столе впереди - 230.



69

К левой стене приделан маленький красный шкафчик, который вы раньше не заметили, так как он был скрыт от посторонних глаз одним из котлов. Открыв его, вы находите несколько бинтов и антисептический крем, которые используете, чтобы перевязать ваши раненые запястья, так как они все еще кровоточат из-за кандалов. Восстановите 2 очка Выносливости. Вдруг вы слышите шум наверху. Скользя вниз по вентиляционному отверстию, три зомби приземляются на пол смятой кучей. Они с опаской встают и делают шаг вперед, чтобы атаковать. Вы должны сражаться с ними голыми руками или оружием, если оно у вас есть. Если выиграете - 273.

70

Вы прыгаете назад, выигрывая время и пространство, чтобы прицелиться в зомби. Один выстрел и все кончено. Бензопила продолжает реветь, пока вы не выдернете ее из рук зомби, чтобы выключить. Если это была Эми, то теперь вы уже ничего не можете для нее сделать. Вы благодарите ее за бензопилу (2d6+3), которая должна быть очень эффективным оружием против зомби, если, конечно, готовы носить такое тяжелое оружие. Уменьшите свою Выносливость на 1 очко, если берете ее. Вы выходите из холодильной камеры и поворачиваете направо по коридору - 341.

71

Меч (1d6) - прекрасное оружие с острым лезвием, и вы с удовольствием рассекаете им воздух - 248.

72

Эми наводит на вас пистолет, отступает и кричит: «Ты один из них, не так ли? Ты один из них!» Если хотите ответить, что просто пошутили, а на самом деле прочли ее дневник и решили, что она, должно быть, Эми - 193. Если хотите сказать ей, чтобы она положила пистолет - 94.

73

Когда поворачиваетесь, чтобы уйти, Отто умоляет вас отпустить его, но вместо этого вы снимаете его ключ с цепочки и бросаете в угол комнаты, говоря ему, что надеетесь, что кто-нибудь скоро принесет ему хорошую миску тушеного мяса. Вы прощаетесь с ним и идете к стальной двери. Вы выглядываете в коридор, освещенный рядом мерцающих лампочек на потолке. Вы чувствуете зло повсюду и надеетесь побыстрее найти оружие. Справа коридор заканчивается полуоткрытой дверью. Слева от вас коридор тянется вперед, насколько вы можете видеть. Если хотите пройти к открытой двери - 255. Если хотите повернуть налево по коридору - 93.



74

Зомби продолжают биться в дверь, пока петли, наконец, не выдерживают. Дверь падает и двадцать четыре обезумевших от ярости зомби высыпают на крышу. Вы прицеливаетесь и стреляете. Если выиграете - 40.

75

Молоток ударяет вас прямо в лоб. Это болезненный удар, от которого кружится голова. Потеряйте 2 очка Выносливости. Если вы все еще живы - 399.

76

Распашные двери ведут в ванную комнату с роскошной ванной, душем, раковиной и туалетом, хотя это все выполнено в довольно вульгарном ярком бананово-желтом цвете. Над раковиной зеркальный шкаф из нержавеющей стали. Вы открываете его, но не находите ничего, кроме зубной щетки и зубной пасты. Вдруг вы слышите, как открывается дверь спальни. Если хотите вернуться в спальню вооруженным и готовым к бою - 53. Если предпочитаете спрятаться за занавеской душа - 344.

77

Документ открывается, в нем описаны детали устройства аварийного выхода, который Юрр построил, чтобы сбежать из замка, если полиция прибудет сюда до того, как он сможет выпустить свою армию зомби наружу. Вы узнаете, что в задней части кладовой в южном крыле есть электронная панель, которая открывает потайную дверь, если набрать кодовый номер «161». «Ну же, пошли в кладовую! Я знаю, где это», - возбужденно говорит Эми. Если еще не делали этого, можете попробовать позвонить по телефону - 323. Если вы не хотите звонить - 158.

78

Гвозди скрипят, когда вы снимаете крышку с ящика. Он полон мешков с песком и цементом. Вы достаете два из них и обнаруживаете под ними пластиковую коробку для завтрака. Плохая новость заключается в том, что в ней нет никакой пищи. Хорошая новость заключается в том, что внутри две ручные гранаты (2d6+1). Вы пристегиваете их к поясу очень довольный своей находкой. Они могут оказаться очень полезными в бою, но не забывайте вычеркивать их из своего списка снаряжения, когда их используете. Если хотите поднять крышку люка - 210. Если хотите продолжить путь по коридору - 337.



79

Зомби, держащий гранату, проталкивается вперед, спотыкается и роняет ее. Она катится по полу к вам. Почти сразу же раздается оглушительный взрыв, который громким эхом разносится по коридору. Взрывной волной вас отрывает от пола и отбрасывает к стене. Последствия взрыва усугубляются тем, что граната взрывается в узком коридоре. Дым, пыль и мусор заполняют воздух. Если вы носите бронежилет - 275. Если вы не носите бронежилет - 228.

80

Проволочный трос покрыт черной смазкой, и вы скользите по нему быстрее, чем вам хотелось бы. Вы жестко приземляетесь на пол, но, к счастью, не травмируетесь. Решетчатые раздвижные двери в нижней части шахты лифта закрыты, и вы не можете раздвинуть их, чтобы войти в подвал. Если у вас есть лом - 185. Если его у вас нет - 300.



81

Вскоре вы оказываетесь на перекрестке в конце коридора. Слева от вас он ведет прямо, прежде чем резко повернуть налево, назад в том направлении, откуда вы только что пришли. Справа от вас он тоже ведет прямо, прежде чем резко повернуть направо в том же направлении, откуда вы только что пришли. Прямо перед вами широкая покрытая ковром лестница, ведущая вниз. Снизу доносится громкий стук и крики. Вы решаете выяснить, кто их издает, держа оружие в руках и готовясь к бою - 176.



82

Вы вставляете оба ключа в соответствующие замочные скважины и поворачиваете сначала тот, на котором стоит цифра 8, а затем тот, на котором стоит цифра 2. Замок со щелчком открывается. Вы отодвигаете металлический засов на двери, и скрежет напоминает вам о темной камере, в которой так недавно были заключены. Внезапно вы слышите стук и крики с другой стороны двери. Вы проверяете оружие и толкаете дверь, готовясь встретить того, кто стоит по другую сторону. За дверью темная комната. Яркий свет из лаборатории отбрасывает на пол вашу длинную тень. Из комнаты доносится ужасная вонь, от которой вас тошнит. Вы видите фигуры, движущиеся в полумраке, некоторые стонут, другие кричат в гневе. Комната полна зомби, идущих к вам плечом к плечу. Если вы хотите нащупать выключатель на стене - 310. Если хотите сразу начать стрелять - 179.



83

Вы обыскиваете комнату, но не находите ничего, кроме купюры в 1 доллар, засунутой в спинку дивана. Тут нет других дверей, ведущих из комнаты, поэтому вы идете обратно, чтобы открыть дверь в другом конце коридора - 30.



84

Дверь открывается в маленькую пахнущую плесенью каморку, которая используется для хранения вещей. Внутри отвратительно грязно, пол покрыт крысиным пометом, а по углам свисает паутина. В задней части комнаты стоят два больших пластиковых ящика для хранения вещей. Первый ящик полон старых газет и журналов. Во втором: старые книги, бумажник с двумя долларами внутри и маленькая картонная коробка, полная патронов. Вы кладете нужные вам вещи в сумку, прежде чем закрыть дверь и продолжить путь по коридору - 202.

85

Вы встаете и начинаете долгий путь обратно к цивилизации. Вы идете между деревьями недалеко от дороги, чтобы не сбиться с пути, но не выходите на открытое место на тот случай, если Юрр проедет мимо на своей машине. Вы идете молча, события последнего дня были слишком ужасны, чтобы говорить о них. Вместо того чтобы радоваться, что сбежала от Юрра, Эми, похоже, пребывает в состоянии шока. Внезапно вам в голову приходит идея. Если у вас есть золотой медальон на золотой цепочке - 100. Если его у вас нет - 227.

86

Вы достаете листок бумаги из кармана, вспомнив, что на нем написан номер комбинации к замку. Вы решаете попробовать эту комбинацию, чтобы открыть сейф. Обратитесь к параграфу с тем же номером, что и число на бумаге. Если вы не в состоянии этого сделать, то поднимаетесь обратно по лестнице в библиотеку. Вы раздражены тем, что не можете открыть сейф, но стараетесь убедить себя, что он, вероятно, пуст или заминирован. Вы решаете больше не терять время в библиотеке и выходите в коридор - 160.

87

В отчаянии вы выбрасываете из окна подушки, постельное белье и матрас, надеясь приземлиться на них, чтобы смягчить падение. Вы привязываете к оконной раме простыню, вылезаете наружу и опускаетесь по ней вниз, насколько это возможно. Вы делаете глубокий вдох и разжимаете руки. Вы падаете на усыпанный гравием двор. К несчастью, вы приземляетесь на голову и ломаете шею. Ваше приключение закончилось.

88

Когда вы бежите через двор, раздается выстрел. Это снайперская винтовка Гингрича Юрра. Он стреляет в вас из окна второго этажа в западном крыле. Бросьте кубик. Если выпадет 1-4, то - 174. Если выпадет 5 или 6 - 398.

89

Дверь открывается, и вы видите маленький темный чулан. Когда вы тянетесь к выключателю, слюнявый одноглазый зомби выскакивает из-за груды ящиков, разбрасывая их во все стороны. Застигнутый врасплох, вы падаете на пол под натиском немертвой твари, которая с громким визгом бросается на вас. Потеряйте 1 очко Выносливости. Вы изо всех сил пытаетесь сбросить с себя тяжелого зомби и защитить себя, пока он пытается укусить вас зазубренными зараженными вирусом зубами, торчащими из его десен. Если выиграете - 349.

90

Вы берете медные гири с весов и, стоя как можно дальше от шкафа, чтобы не забрызгаться, изо всех сил бросаете их в банки. Раздается звон бьющегося стекла, и вы с удовлетворением наблюдаете, как кровь льется из разбитых банок на пол. Вы подходите к шкафу в задней части лаборатории и открываете дверцы, внутри научное оборудование. Но также вы находите в задней части шкафа две гранаты (2d6+1), коробку патронов и аптечку в металлической коробке. Удовлетворенный результатами своего саботажа, вы подходите к железной двери, запертой на висячий замок - 320.



91

Зомби пристально смотрит на вас, пытаясь ухмыльнуться, несмотря на то, что его губы, грубо сшиты бечевкой. Кровь капает из его рта на подбородок. Все еще держа в руках динамитные шашки с горящим фитилем, он поднимается по последним ступенькам в часовую башню. Если хотите застрелить зомби - 242. Если хотите выпрыгнуть через дыру в разбитом циферблате - 368.



92

Вы находите блузки, платья, футболки, джемперы и джинсы, висящие на вешалках внутри шкафа. На верхней полке несколько сумочек. Внутри одной из них вы находите видеокамеру, которая, по-видимому, в рабочем состоянии, но без батареи. Вы кладете ее в сумку и продолжаете поиски. Комод набит пододеяльниками, одеялами и подушками. В прикроватной тумбочке лежит заряженный пистолет (1d6+2), расческа, пустой кошелек, несколько писем, ручка и дневник. Если вы хотите прочитать письма и дневник - 279. Если хотите пройти через распашные двери - 222.

93

Вы испытываете искушение вернуться в свою камеру, чтобы дать Отто пинка, но решаете отказаться от мелкой мести. Вы спешите по коридору, гладкий бетонный пол неприятно холодит ваши босые ноги. Через некоторое расстояние вы видите несколько сообщений, нацарапанных на стене. Одно гласит: «Они идут за нами». Другое сообщает: «Мы обречены». Есть и другие послания на языках, которых вы не понимаете. Вы продолжаете идти, пока не натыкаетесь на черный холщовый мешок, висящий на крюке в стене. Если хотите открыть его - 36. Если предпочитаете идти дальше по коридору - 391.



94

Дрожа от страха, Эми роняет пистолет на пол, и он при ударе стреляет. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 308. Если выпадет 4-6, то - 3.

95

Вам повезло, что вы пережили эту схватку. Вы отпираете дверь и выходите в коридор. Из левого конца коридора доносится ужасное зловоние, поэтому вы решаете повернуть направо, к Т-образной развилке. Там на полу у дальней стены стоит большой дубовый сундук - 226.

96

Вы обыскиваете гараж сверху донизу, но не находите ключей от фургона. Вы не хотите оставаться в замке ни на минуту дольше, чем это необходимо - вам не терпится покинуть это ужасное место и встретиться с Эми в деревне, куда она направляется. В задней части гаража есть старый велосипед, и вы решаете, что он достаточно хорош, чтобы добраться на нем в деревню до наступления темноты. Вы подкатываете его к главным воротам, открываете их и выезжаете наружу. Вы едете на велосипеде так быстро, как только можете, по дороге через лес. Примерно через час вы видите впереди идущую по дороге девушку. Даже издали видно, что у нее длинные светлые волосы, и она одета в джинсы и футболку, так что вы сразу узнаете Эми. Вы окликаете ее по имени, а она оборачивается и отчаянно машет рукой, подпрыгивая от возбуждения. Вы подъезжаете к ней и останавливаетесь. «Почему ты так долго?» - спрашивает она, улыбаясь. Вы саркастически отвечаете, что остановились выпить кофе, и предлагаете ей сесть на раму. Она смеется и говорит: «Нет, я буду крутить педали, а ты сядешь на раму!» Вы слишком устали, чтобы спорить. Эми же настроена выслушать от вас полный отчет о вашей битве с Гингричем Юрром и его зомби - 400.



97

Примерно через тридцать метров вы видите впереди белый мраморный бюст, стоящий у стены в том месте, где коридор поворачивает налево, за ними стоят великолепные латные доспехи, освещенные прожектором на потолке. Броня примерно вашего размера. Если хотите примерить ее - 23. Если хотите не трогать доспехи, но взять меч, который они держат в латных рукавицах - 71. Если предпочитаете идти дальше без остановки - 248.

98

Зомби толкает ревущую бензопилу к вам. Вы пытаетесь отпрыгнуть в сторону от вращающегося лезвия, но острые зубья задевают вашу руку. Потеряйте 3 очка Выносливости. Если вы все еще живы - 70.



99

Прикрыв рукой лицо, вы врезаетесь в циферблат часов, окончательно разбивая стекло. Вы падаете, как камень, махая руками и ногами в воздухе, пытаясь удержаться в вертикальном положении. Когда приземляетесь, вы делаете кувырок в попытке смягчить падение. Но двенадцать метров это слишком много при приземлении на твердую крышу. Бросьте два кубика и вычтите результат из вашей Выносливости. Если все еще живы - 359.

100

Вы лезете в карман и отдаете Эми золотой медальон и цепочку. «Мой медальон! Где вы его нашли?» - взволнованно спрашивает она, прерывая угрюмое молчание. «Тебе лучше этого не знать!» - отвечаете вы. «Спасибо. Спасибо. Спасибо», - радостно говорит она, улыбаясь впервые с тех пор, как вы ее встретили. Вы прибавляете шагу и спешите дальше, надеясь добраться до деревни до того, как стемнеет - 400.

101

Вы нагибаетесь и голыми руками поднимаете блокнот. Вы листаете его, читая различные записи о количестве людей, превращающихся в зомби после инъекции зараженной крови, за день. В большинстве случаев это один или два человека, но запись, сделанная 3 июля, отмечает, что были инфицированы сразу восемь человек. Если бы только вы могли остановить этот ужасный кошмар или хотя бы сбежать, чтобы позвонить властям. На последней странице записной книжки есть добавочный номер телефона, но вы не трудитесь запоминать его. Вы отбрасываете блокнот и идете дальше, не подозревая, что капля крови зомби попала с блокнота на открытую рану на вашем запястье. Когда дойдете до конца коридора, вы уже теряете способность думать и начинаете превращаться в безмозглого зомби, чтобы вскоре присоединиться к армии нежити Гингрича Юрра. Ваше приключение закончилось.

102

Вы оказались в ловушке на дне шахты лифта и не можете найти способ выбраться. Если хотите позвать на помощь - 374. Если хотите попробовать подняться по кабелю лифта - 190.

103

Коридор заканчивается солидной, выкрашенной в белый цвет дверью. Вы прижимаете к ней ухо, но ничего не слышите. Если хотите открыть дверь - 378. Если предпочитаете развернуться и пойти по коридору в противоположном направлении - 265.

104

Вас с такой силой ударили камнем, что вы падаете на пол без сознания. Все зомби наваливаются на вас, каждый стремится впиться в вашу плоть. Когда придете в себя, вы уже превратитесь в зомби, обреченного на существование в качестве нежити. Ваше приключение закончилось.



105

Вы открываете футляр для виолончели и улыбаетесь. Внутри пистолет-пулемет (2d6+5) и несколько снаряженных магазинов к нему. Если еще не делали этого, вы можете попробовать открыть транспортный кофр - 272. Если предпочитаете продолжить путь по коридору - 252.



106

Вы тяжело ранены и истекаете кровью. Ваше лучшее оружие уничтожено взрывом; вычеркните его с листа персонажа. Если у вас есть аптечка, вы должны использовать ее сейчас - 267. Если у вас нет аптечки, вам грозит опасность истечь кровью. Если вы не найдете аптечку в одной из следующих трех комнатах, в которые войдете, ваше приключение закончится. Ведите учет посещения. Держась за раны обеими руками, вы, шатаясь, идете по коридору - 25.



107

Когда толпа зомби надвигается на вас, вы понимаете, что их слишком много, чтобы одолеть их всех. Если все еще хотите стрелять в зомби - 266. Если хотите попытаться открыть главные ворота, чтобы сбежать - 394.

108

Вынырнув из дыма и пыли, оставшиеся зомби перешагивают через своих павших товарищей и, шатаясь, идут к вам с воплями и криками. Они приближаются к вам, когда вы вытаскиваете чеку гранаты и пытаетесь бросить ее через головы переднего ряда зомби. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 184. Если выпадет 4-6, то - 253.

109

По коридору к вам неуклюжими шагами идут четыре зомби. У них бледно-серая кожа, покрытая зияющими ранами и гноящимися язвами. Их волосы свисают жирными прядями. У них потрескавшиеся губы и кровоточащие языки, которые торчат из открытых ртов. Их запавшие остекленевшие глаза налиты кровью и покраснели, но они очень оживляются, когда видят вас, и, издавая визгливые и булькающие звуки, пытаются идти быстрее. Вы должны сражаться с ними голыми руками или оружием, если оно у вас есть. Если выиграете - 136.

110

Битва окончена. Во дворе больше нет зомби. Сирена воздушной тревоги больше не ревет, и без нее и оглушительных очередей браунинга, от раскаленного ствола которого все еще тянутся струйки дыма, кажется неестественно тихо. Когда пыль внизу оседает, вы видите ужасную груду мертвых зомби. Вы смотрите на наблюдательную вышку, но Юрр исчез. Вы смотрите на окна зданий внутреннего двора и замечаете что-то, торчащее из открытого окна прямо напротив. Вы заслоняете глаза от солнца и видите, что это ствол гранатомета, солнечный свет отражается от его телескопического прицела. Оружие держит Гингрич Юрр, черты его серого лица ужасно обезображены, как и у его последователей-зомби. Из конца ствола вылетает облачко дыма. У вас есть миллисекунда, чтобы принять решение. Если хотите стрелять из пулемета в окно - 292. Если хотите спрыгнуть с балкона - 224.

111

Дверца сейфа щелкает, открываясь, и вы обнаруживаете внутри небольшую стопку купюр, всего 45 долларов. Вы также находите набор ключей от машины, которые кладете в карман. Не найдя больше ничего интересного, вы покидаете игровую комнату и идете дальше по коридору - 129.



112

Вы медленно поднимаетесь по лестнице, пока ваша голова не оказывается на одном уровне с люком. Вы заглядываете на чердак. Темнота внутри пронизана лучами дневного света, проникающими сквозь трещины в черепице крыши. На раме люка есть выключатель, которым вы включаете лампочку под потолком. Пол из старых деревянных досок завален ящиками для хранения вещей, старыми чемоданами, ненужной мебелью, вещами. Все покрыто толстым слоем пыли. Если хотите подняться на чердак - 46. Если предпочитаете спуститься вниз по лестнице и дойти до лифта в конце коридора - 367.



113

Вы проходите мимо зеркала на стене и потрясены, увидев, как много веса потеряли за то короткое время, что были заперты в тюремной камере. Вы торопитесь дальше, пока коридор резко не поворачивает налево, за поворотом в левой стене есть дверь. Если хотите открыть дверь - 295. Если предпочитаете идти вперед - 198.

114

Пули свистят в воздухе, но ни одна не попадает в вас или Эми. Если хотите остановиться и открыть ответный огонь - 390. Если хотите бежать в укрытие - 43.

115

Каким-то чудом большая часть осколков не задевает вас, за исключением одного маленького осколка, который застрял в вашей ноге. Потеряйте 3 очка Выносливости. Зомби не так удачлив. Он лежит неподвижно на каменном полу, разорванный взрывом. Вы не теряете времени и спешите дальше по коридору, пока не натыкаетесь на дверь в левой стене. Когда подходите к ней, вы слышите громкий лай, доносящийся с другой стороны двери. Если хотите открыть дверь - 26. Если предпочитаете двигаться дальше - 276.

116

Старый лифт медленно спускается, грохоча и содрогаясь, прежде чем остановиться на втором этаже. Вы снова нажимаете кнопку «1», но ничего не происходит. Двери лифта раздвигаются, открывая еще один длинный коридор, похожий на тот, что был на третьем этаже, заканчивающийся окном, выходящим во внутренний двор. В дальнем конце коридора справа есть дверь. Если хотите пройти по коридору, чтобы открыть дверь - 177. Если предпочитаете оставаться в лифте, можете нажать кнопку «1» (33) или кнопку «П» (147).

117

Треск пламени горящей машины заглушает звук шагов по гравию позади вас. Внезапно вы слышите мучительный крик, и кто-то прыгает вам на спину. Это Юрр, его лицо почернело и покрылось волдырями от огня, но он еще жив. Несмотря на то, что он был застрелен, обожжен и получил множество травм в автокатастрофе, немертвый безумец все еще не побежден. Он крепко обхватывает вас за шею и прижимает к земле, вынуждая выронить оружие. Вы должны бороться с ним за свою жизнь голыми руками (1d6-3). У Юрра 7 очков Выносливости и он также сражается голыми руками (1d6-3). Если выиграете - 44.



118

Несмотря на то, что он пытался убить вас, вы опечалены смертью Бориса. Он был просто жертвой безумного плана Гингрича Юрра; он не знал, что его превратили в зомби, и не осознавал, что делает. Мысленно извинившись перед Борисом, вы быстро обыскиваете его карманы и обнаруживаете маленький фонарик. Вы встаете и клянетесь выследить Юрра, чтобы отомстить за беднягу Бориса. Если хотите открыть стальную дверь - 294. Если хотите пройти мимо двери - 341.

119

Когда подходите к двери, вы слышите музыку, смех и голоса, говорящие на непонятном языке. Похоже, что эти звуки исходят от телевизора или радио. Если вы все еще хотите открыть дверь - 290. Если предпочитаете повернуться и открыть дверь в другом конце коридора - 30.

120

Вы пробегаете мимо двух железных дверей в правой стене и несетесь дальше по коридору так быстро, как только можете, пока не доберетесь до пожарной двери в конце прохода. Вы не останавливаетесь и толкаете ее - 172.



121

Телефон звонит всего один раз, прежде чем кто-то берет трубку. Вы не слышите ничего, кроме медленного тяжелого дыхания, пока жуткий голос, наконец, не говорит: «Кто сказал, что такой ничтожный паразит и червяк, как ты, может использовать мой кабинет? Ты и твоя тупая подруга блондинка вот-вот умрете. Я пошлю кого-нибудь передать привет. Надо убить их всех! Надо убить их всех!» С этими словами связь обрывается. Вы говорите Эми, что сказал вам Юрр, и она кричит, что вам нужно немедленно покинуть кабинет - 158.



122

Вонючая канализация, населенная крысами, - это не то место, где вы обычно обитаете, и требуется некоторое время, чтобы привыкнуть к отвратительному запаху. Вы идете дальше, пока вас не останавливает вид двух темных фигур впереди, шлепающих по грязи. В поле зрения появляются двое мужчин в рваной одежде, медленно пробирающихся сквозь темную вонючую грязь. Один из них жует крысу, а другой несет ведро. Они очень оживляются при виде вас, показывают на вас пальцем и воют от ярости. Они зомби! Вы должны сражаться с ними любым оружием, которое у вас есть. Если выиграете - 187.



Вы берете дневник и видите, что он был начат в этом году, а последняя запись сделана всего неделю назад. Еще в январе Эми пишет о том, как она рада попасть в Румынию и как она наслаждается жизнью повара в замке. Сейчас очень холодно, но она любит красоту заснеженных холмов и суровой сельской местности. В феврале снега больше, и холоднее, но жизнь прекрасна. Ее настроение начинает меняться в марте, когда она слышит дурные слухи о Гингриче Юрре. В апреле она пишет, что обеспокоена прибытием ученых в белых халатах. Две недели спустя ее тревога превращается в страх, когда она узнает, что ученые проводят эксперименты на людях! Она слышит ужасные вопли и крики о помощи, доносящиеся из подвала, хотя и пишет, что у нее не хватает смелости спуститься туда и выяснить, что происходит. Месяц спустя она пишет о постоянном потоке пленников, прибывающих в замок и уводимых в подвалы, чтобы никогда больше не вернуться. На одной из страниц она нацарапала большими заглавными буквами: «Я боюсь до смерти». В конце июля есть запись, в которой говорится: «О, мой бог, в подвале зомби!!!» Она много раз спрашивала Гингрича Юрра, можно ли ей уйти, но он не разрешал. 27 июля она пытается бежать ночью, но ее ловят и возвращают обратно. Ее последняя запись гласит: «Сегодня ночью я снова попытаюсь сбежать. Я умру, если останусь здесь. Гингрич Юрр сумасшедший. Он создает армию зомби и намерен захватить весь мир. Его надо остановить». Все это имеет смысл. Но где сейчас Эми? Удалось ли ей сбежать? В конце дневника есть запись, которая гласит: «Примечание для себя. Кнопки старого лифта неисправны. Чтобы спуститься на 1

этаж, нужно нажать «3» и «1» одновременно. Для подвала нужно нажать «3» и «П» одновременно – но я туда никогда не спущусь!» Вы откладываете дневник и идете обратно к лифту, размышляя о судьбе Эми Флетчер. Если хотите одновременно нажать кнопки «3» и «1», чтобы попасть на первый этаж - 257. Если хотите нажать кнопки «3» и «П», чтобы спуститься в подвал - 24.

124

Вы делаете глубокий вдох и прыгаете, сгибая ноги, когда ударяетесь о матрас. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 42. Если выпадет 4-6, то - 171.

125

Если у вас есть лом, вы можете просунуть его, на манер засова, между ручками на внешней стороне пожарной двери, чтобы выгадать время - 305. Если у вас нет лома, вам придется сражаться - 151.

126

Юрр с кроликом в руках, выглядит довольно сюрреалистично на фоне спортивного автомобиля Остин-Хили 1960-х годов светло-голубого и кремового цвета, перед которым он стоит. Вы замечаете, что одна сторона картины слегка отходит от стены. Если хотите заглянуть за портрет - 386. Если хотите пойти налево по коридору - 223. Если хотите пройти направо по коридору - 113.

127

Шкаф бьет вас прямо в грудь. Сильный удар отбрасывает вас назад к стене душа, но не причиняет особого вреда - 375.

128

Вы ждете, пока Эми не скроется из виду, а потом встаете и выходите на дорогу. Вы потрясены, увидев, как ученый впрыскивает себе и Юрру то, что должно быть кровью зомби. Одновременно Юрр несколько раз нажимает на автомобильный гудок. Шум привлекает сотни зомби, которые толпою спускаются с холма к вам. Юрр поднимает руки и ревет, подбадривая свою армию нежити, когда сам начинает превращаться в зомби. «Пусть начнется! – кричит он. - Нежить будет жить. Человечество умрет!» Вы успеваете выпустить несколько пуль, прежде чем вас сбивает с ног толпа зомби. Вскоре вы тоже заражаетесь. В считанные минуты вы становитесь зомби, и бросаетесь в погоню за бедной Эми, которая бежит через лес, крича от ужаса. Ваше приключение закончилось.

129

Пройдя еще несколько метров, вы оказываетесь рядом с другой белой дверью в левой стене. Вы прислушиваетесь и слышите крики, грохот и шум; возможно, это звуки борьбы. Если вы хотите открыть дверь - 66. Если предпочитаете пройти мимо - 388.

130

Зомби толкает ревущую бензопилу к вам. Вы пытаетесь отпрыгнуть в сторону от вращающегося лезвия, но острые зубья задевают ваш бок. Потеряйте 6 очков Выносливости. Если вы все еще живы - 70.

131

«Хорошее решение», - говорит Борис с ухмылкой на лице. - Вы, наверное, хотите знать, что происходит в этом замке! Я скажу вам это за 10 долларов». Если хотите заплатить за информацию - 229. Если не хотите отдавать Борису деньги, можете, либо направиться к дальней двери - 157, либо сразиться с мужчинами - 284.

132

Повсюду тела мертвых зомби, но Гингрича Юрра нигде не видно. Внезапно вы слышите звук заводящегося двигателя автомобиля. Вы смотрите в окно и видите, что двери гаража в восточном крыле открыты. С пистолетом в руке вы бежите через двор к гаражу - 369.

133

Если у вас есть лом или меч, то вскрыть замок будет несложно - 162. Если у вас нет ни одного из этих предметов, но вы хотите попробовать открыть замок - 196. Если предпочитаете оставить сундук в покое, вы можете, либо пойти налево по коридору и открыть дверь – 30, либо пойти направо и открыть другую дверь - 119.

134

Гингрич Юрр смеется над вашей глупостью. Он тщательно прицеливается и во второй раз нажимает на спусковой крючок винтовки. Выстрел сделан идеально. Вы умираете еще до того, как упадете на землю. Ваше приключение закончилось.



135

Вы идете на цыпочках по коридору и вскоре обнаруживаете, кто проливает кровь. Высокий зомби, одетый в старую серую куртку с капюшоном и грязные джинсы, шатаясь, идет по коридору впереди вас, постанывая от боли. Его внутренности свисают наружу, сочась темной кровью, которая стекает по ногам на пол. Он очень сильно пострадал, возможно, из-за того, что дрался с другим зомби. Внезапно он останавливается и медленно оборачивается. Он тупо смотрит на вас. Его глаза запали и посерели, а рот покрыт свежей кровью. Вы замечаете, что он что-то крепко сжимает в руке, и замираете. Зомби держит в одной руке гранату, а чеку от нее в другой. Без всякого выражения на пустом лице он небрежно бросает гранату в вашу сторону, не заботясь о возможном исходе. Если вы носите бронежилет - 340. Если нет - 49.

136

Вы замечаете, что один из зомби сжимает в руке пистолет (1d6+2), держа его за ствол. Вы вытаскиваете его из пальцев монстра и обнаруживаете, что в обойме нет пуль, хотя пистолет, похоже, находится в полностью рабочем состоянии. Если у вас есть патроны, вы сможете стрелять из пистолета. Дальше по коридору вы видите большой деревянный ящик рядом с круглой крышкой люка в полу. Если хотите снять крышку с ящика - 152. Если хотите попытаться поднять крышку люка - 210. Если предпочитаете идти дальше - 337.

137

Вы вываливаете на кровать содержимое ящиков письменного стола. Вы находите ручки, карандаши, чековые книжки, старые счета, писчую бумагу, марки и конверты, но ничего по-настоящему полезного. Вы открываете прикроватные тумбочки и находите в одной аптечку и две ручные гранаты (2d6+1) в другой. Вы задаетесь вопросом, сколько времени пройдет, прежде чем Юрр придет сюда со своими зомби. Если вы хотите продолжить поиски в спальне - 239. Если хотите пройти через двойные двери - 76. Если хотите открыть большую дверь - 183.

138

Розник выхватывает у вас деньги, холодно смотрит на вас и говорит: «Хорошо. Пришло время Юрру рассчитаться со мной. Теперь, поскольку вы здесь новичок, можете начать с промывки всего оборудования в лаборатории. Мы идем обедать. Лаборатория - первая железная дверь справа. Но не открывайте дверь в задней части лаборатории. Она ведет в комнату, которую мы называем комнатой с плитой. Именно там мы превращаем людей в зомби, и они никогда не кажутся слишком довольными, когда это происходит с ними. Забавно это. Так что будьте осторожны - не входите. Они могут быть не слишком добры к вам!» Розник вдруг разражается хохотом и уходит по коридору через распашные двери вместе со своими коллегами-учеными. Вы полны решимости заставить Розника заплатить за свои злодеяния, но прямо сейчас вам придется иметь дело с зомби - 251.

139

На полках стоят сотни книг: старые классические романы, справочники, атласы, исторические книги и огромный раздел о нежити. Есть даже книга анекдотов о нежити под названием «Демоны - лучший друг упыря». Есть книги, посвященные вампирам, оборотням, призракам, упырям, скелетам и духам, но больше всего книг о зомби, больше чем обо всех других существах, вместе взятых. Изучая мифологических зверей, вы не находили лучшего собрания книг по интересующей вас теме. Если бы вы только могли провести неделю в этой библиотеке, чтобы прочитать их. Но задерживаться здесь опасно, если вы надеетесь выбраться из замка живым. Если все же хотите прочитать одну из книг о зомби - 288. Если хотите выйти из библиотеки и идти дальше - 160.

140

Кто-то стреляет в вас через маленькое, похожее на амбразуру отверстие в стене позади вас. Каким-то чудом все пули пролетают мимо. Тревожная сирена замолкает, и все снова становится тихо. Если хотите бежать дальше по коридору восточного крыла - 289. Если хотите развернуться и выстрелить в ответ - 156.

141

За матрасом есть узкий проход, настолько узкий, что вам придется идти боком, чтобы протиснуться по нему. Вы заглядываете в него, но там слишком темно. Если хотите протиснуться вдоль него - 244. Если предпочитаете идти дальше - 385.

142

Вы быстро шесть раз стреляете сквозь дверь. Два зомби, которые стояли снаружи, с глухим стуком падают на пол. Они больше не двигаются. Если хотите прочитать дневник Эми - 123. Если хотите обыскать карманы изодранной одежды зомби - 384.



143

Как только открываете дверь, собаки вскакивают наружу, чтобы напасть. Вы должны защищать себя с помощью любого оружия, которое у вас есть. В комнате находятся 17 собак, у каждой 1 очко Выносливости и каждая наносит 1 очко урона. Если выиграете - 351.

144

Вы резко разворачиваетесь и, когда мчащийся автомобиль проезжает мимо, тщательно прицеливаетесь и быстро стреляете в сумасшедшего водителя. Юрр ранен, и машина круто поворачивает налево, на большой скорости врезаясь в стену. Бензобак воспламеняется, следует взрыв, который полностью разрушает автомобиль. Наблюдая за горящими обломками, вы испытываете чувство невероятного облегчения. Погруженный в свои мысли, вы возвращаетесь в гараж - 117.

145

Вы перешагиваете через искалеченные тела зомби, чтобы заглянуть внутрь комнаты. Перья от старых матрасов плавают в наполненной дымом комнате, создавая весьма сюрреалистическую картину. За телами и обломками вы видите маленький красный металлический сундучок в дальнем углу. Если хотите открыть сундук - 213. Если предпочитаете покинуть комнату и направиться дальше по коридору - 388.



146

Вы вставляете крючок в металлическое кольцо люка и с силой тянете за шест, пока люк не опускается на петлях, открывая складную алюминиевую лестницу, которая крепится к внутренней стороне люка. Если хотите использовать крюк, чтобы спустить и лестницу - 112. Если предпочитаете подойти к лифту в конце коридора – 367.

147

Вы нажимаете кнопку, но ничего не происходит. Двери лифта остаются открытыми. Если вы хотите пройти по коридору, чтобы открыть дверь в нем - 177. Если предпочитаете остаться в лифте и нажать кнопку «1» - 33.



148

Вы начинаете подниматься по лестнице и вскоре выясняете, кто производит этот шум. Двенадцать зомби спускаются по лестнице, натыкаясь друг на друга. Увидев вас, они громко кричат и в безумной ярости бросаются вперед. Двое из них падают с лестницы, катятся мимо вас, но встают и поднимаются обратно по лестнице, чтобы атаковать. В результате вы окружены и должны сражаться с ними всеми. Все зомби несут грубое оружие, которое делает их более мощными в атаке. Некоторые из них размахивают ножками от стульев и топорищами, в то время как другие орудуют молотками и мачете. У одного из зомби не хватает руки. Похоже, ее недавно отрезали, но зомби это не беспокоит, не обращая внимания, что из культи льется кровь, он размахивает правой рукой, которая сжимает отрубленную левую, которая в свою очередь держит топор. Вы глубоко вдыхаете и вытаскиваете оружие. После вашей атаки все выжившие зомби нанесут вам двойной урон в размере 2 очков Выносливости. Если выиграете - 373.

149

За грудой тел вы видите, что коридор уходит вдаль. Недалеко впереди вы видите полированную стальную дверь в правой стене. Если хотите открыть дверь - 294. Если хотите обыскать карманы Бориса - 118. Если хотите пройти мимо стальной двери - 341.

150

Вы прикрепляете крюк к задней части часов и бросаете веревку через дыру в циферблате. Разбив остатки стекла, вы пролезаете наружу и спускаетесь по стене часовой башни. Веревка недостаточно длинная, вам приходится отпустить ее, чтобы спрыгнуть на крышу внизу. Вы подворачиваете лодыжку, приземляясь. Потеряйте 1 очко Выносливости - 359.

151

Вы слышите, как зомби поднимаются по лестнице, и отступаете от двери, готовясь встретить их натиск. Мгновение спустя двадцать четыре обезумевших от ярости зомби вываливаются на крышу. Если выиграете - 40.

152

Крышка крепко прибита гвоздями, а ящик слишком тяжел, чтобы поднять его и попытаться разбить. Если у вас есть лом - 78. Если у вас нет лома, можете, либо попытаться поднять крышку люка – 210, либо идти дальше по коридору - 337.

153

Карабкаться по водосточной трубе совсем непросто, но вам удается вскарабкаться на крышу прежде, чем Юрр успевает выстрелить еще раз. Не поднимая головы, вы быстро идете по крыше к открытому световому окну, через которое видите внизу роскошно обставленную спальню. Прямо под окном, метрах в пяти ниже, стоит большая кровать с балдахином. У вас нет выбора, только спрыгнуть на кровать - 124.

154

Одна из пуль находит свою цель, пройдя через деревянную дверь и заканчивая свой путь в вашем горле. Ваше приключение закончилось.

155

Идя по коридору, вы чувствуете в воздухе неприятный запах. Чем дальше идете, тем хуже становится, до такой степени, что вам приходится зажать нос, чтобы защититься от тошнотворной вони. Вы замечаете след темной крови на полу, ведущий дальше по коридору. Вскоре вы оказываетесь на развилке. Если хотите идти по кровавому следу прямо - 135. Если предпочитаете повернуть направо - 97.

156

Вы бежите назад, стреляя в маленькое круглое отверстие. Коридор наполняется пулями, рикошетящими от стен в быстрой перестрелке. Бросьте кубик. Если выпадет 1-4, то - 289. Если выпадет 5 или 6, то - 55.

157

Дверь открывается в другой коридор с белыми стенами, освещенный яркими лампами. Вы видите слова «Помогите мне», написанные засохшей кровью на левой стене. Вы не останавливаетесь, чтобы подумать об этом, и продолжаете идти, пока не достигнете Т-образной развилки, где коридор уводит влево и вправо настолько далеко, насколько вы можете видеть. Если хотите пойти налево - 103. Если хотите пойти направо - 265.


2K

158

Внезапно вы слышите удары в дверь офиса снаружи. Вы выходите из кабинета Юрра как раз вовремя, чтобы увидеть, как дверь в коридор с грохотом падает на пол. Гигантский обезьяноподобный зомби, более двух метров ростом, наклоняет голову, чтобы протиснуться в офис, и громко ревет. Вы говорите Эми, чтобы она вместе с вами вела огонь по монстру. «Это, должно быть, Зомби Конг - немертвый мутант, которого создал профессор Розник, пытаясь вырастить абсолютного зомби», - кричит Эми с пистолетом в руке. Чтобы победить Зомби Конга, ваша общая с Эми атака должна быть равна 20 или более. Добавьте урон от вашего оружия к урону от пистолета Эми (1d6+2). Если вы не сможете за раунд нанести урон в 20 или более очков, Зомби Конг в ответ уменьшит вашу Выносливость на 6 очков. Продолжайте бой, пока не одолеете монстра или не погибнете. Если выиграете - 19.

159

Старый лифт приходит в движение, грохоча и жужжа, когда он медленно спускается, прежде чем заскрежетать и остановиться на втором этаже. Двери лифта раздвигаются, открывая еще один длинный коридор, похожий на тот, что был на третьем этаже, заканчивающийся окном, выходящим во внутренний двор. В дальнем конце коридора справа есть дверь. Если хотите пройти по коридору, чтобы открыть дверь - 177. Если вы предпочитаете оставаться в лифте, можете нажать кнопку «1» (33) или кнопку «П» (147).



160

Как раз перед тем, как коридор поворачивает направо, в левой стене есть белая дверь. Вы подходите к ней и видите табличку с черными буквами, которая гласит: «Музыкальная комната». Вы прислушиваетесь у двери и слышите, как играют барабаны. Барабанная дробь совершенно не ритмична, и слушать ее мука мученическая. Тот, кто играет, абсолютно лишен чувства ритма. Если хотите открыть дверь - 204. Если предпочитаете пройти мимо и повернуть направо - 252.

161

Вы слышите скрежет, когда часть стены в задней части комнаты скользит назад, оставляя зазор, достаточно большой, чтобы человек мог протиснуться. Эми подпрыгивает от радости. «Да!» - кричит она, возбужденно хлопая в ладоши. Эми умоляет вас не оставаться в замке и бежать вместе с ней. Вы отвечаете, что должны остановить Юрра, прежде чем он выпустит своих зомби на свободу. Вы заверяете ее, что вам не потребуется много времени, чтобы справиться с оставшимися зомби, и что вскоре ее догоните. Эми смотрит в землю, по ее щеке катится одинокая слеза. Если у вас есть золотой медальон на золотой цепочке - 372. Если его у вас нет - 285.

162

Замок открывается почти без усилий. Вы поднимаете крышку сундука и обнаруживаете, что внутри три отделения. Одно из них содержит два небольших аптечки. Во втором шесть коробок с патронами и столько же с патронами для дробовика. Третье содержит небольшой газовый баллон для походной печки. Вы берете то, что хотите, и смотрите по сторонам. Если хотите повернуть налево, чтобы открыть дверь в конце коридора - 30. Если хотите повернуть направо, чтобы открыть другую дверь - 119.

163

Вы выглядываете из окна спальни и видите, что двор находится примерно в двадцати метрах ниже. В отчаянии вы выбрасываете из окна подушки, постельное белье и матрас, надеясь приземлиться на них, чтобы смягчить падение. Вы привязываете к оконной раме простыню, вылезаете наружу и опускаетесь по ней вниз, насколько это возможно. Вы делаете глубокий вдох и разжимаете руки. Вы падаете на усыпанный гравием двор. К несчастью, вы приземляетесь на голову и ломаете шею. Ваше приключение закончилось.



164

Слева вы видите распашные двери, а справа еще одну железную дверь в правой стене. За дверью коридор продолжается идти вперед еще на некоторое расстояние. Вы пытаетесь открыть железную дверь, но обнаруживаете, что она заперта и снаружи нет замочной скважины. Вы идете по коридору туда, где он заканчивается у пожарной двери. Идти больше некуда, поэтому вы открываете эту дверь - 172.



165

Вы не смогли убить всех зомби в замке Горай. Вскоре после того, как вы сбежали, уцелевшие зомби вырвались через главные ворота, которые остались открытыми. Теперь они бесчинствуют в округе, кусая и заражая всех, с кем сталкиваются. В конце концов, ночью они добираются до Мелиса, где заражают всех в деревне, пока те спят, включая вас. К рассвету вы будете бежать рядом с ними, еще один безмозглый зомби в армии нежити. Ваше приключение закончилось.



166

Как только вы вводите имя, экран сразу же гаснет и ноутбук выключается. Вы с разочарованием захлопываете его. Эми пытается успокоить вас, говоря, что не воспользоваться сейчас ноутбуком это еще не конец света - 158.



167

Дротик пролетает мимо и вонзается в книгу на одной из полок позади вас. Повезло! Вы внимательно изучаете переключатель и видите, что он может находиться в трех положениях. В центре, где он был, когда вы вошли, положение «вниз», которое активирует ловушку, и положение «вверх». Если теперь хотите перевести тумблер вверх - 41. Если не хотите рисковать и предпочитаете немедленно покинуть библиотеку - 160.



168

Зрелище бойни не останавливает следующую волну зомби, по призыву сирены они вбегают во двор. Они карабкаются по телам своих павших товарищей, каждый из них отчаянно хочет добраться до вас первым. Вы вставляете еще одну ленту в патронник крупнокалиберного пулемета. Вы уже готовы стрелять, когда слышите, как позади вас распахиваются балконные двери. Двое ученых, один из них с лысой головой и повязкой на глазу, выскакивают на балкон, размахивая топорами. Их серые лица покрыты открытыми ранами и кровоточащими язвами. Они оба превратились в зомби! У вас нет времени, чтобы схватить оружие, и вам придется сражаться с ними голыми руками (1d6-3). Зомби с топором атакуют первыми, каждый из них наносит 2 очка урона. Уменьшите свою Выносливость на 4 очка. Если выиграете - 360.



169

Если хотите вернуться в спальню, чтобы прочитать дневник - 123. Если хотите обыскать карманы одежды зомби - 384.

170

Это грязная работа, и вскоре вы весь покрываетесь угольной пылью. Вы как раз собираетесь бросить это дело, когда лопата натыкается на что-то твердое. Вы откидываете уголь в сторону, чтобы обнаружить старый пластиковый мешок, перевязанный нейлоновой бечевкой. Вы развязываете мешок и находите крюк-кошку, прикрепленный к длинной альпинистской веревки. Вы кладете его в сумку, думая, что он может понадобиться позже, и идете к двери, чтобы попытаться открыть ее ключом, висящим на крючке - 321.

171

Слегка ошибившись в расчетах, вы тяжело приземляетесь на край матраса и падаете с кровати. Ваша голова ударяется о мраморный пол, как результат сильная боль и головокружение. Потеряйте 2 очка Выносливости. Вы трясете головой, пытаясь сосредоточиться, но головокружение продолжается. Вы слегка контужены, и во время вашего следующего боя должны вычитать 4 из вашего урона. Ваша голова все еще кружится, когда вы встаете, чтобы оглядеться - 221.

172

После открытия пожарной двери начинает мигать красная лампа и звучит сигнал тревоги. Вы находитесь в нижней части шахты пожарной лестницы, несколько пролетов железной лестницы ведут наверх к другой пожарной двери. Если хотите бежать вверх по лестнице - 377. Если хотите остаться на месте, чтобы увидеть, не придет ли кто-то на шум - 8.

173

Вы поднимаетесь по железным перекладинам, пока не упираетесь в крышку люка в верхней части шахты. Вы нажимаете на нее и с облегчением видите, что она поднимается. Вылезаете из шахты и оказываетесь в маленькой комнате с голыми выкрашенными в белый цвет стенами. В одной стене белая дверь с ключом в замке. Ключ поворачивается, и дверь открывается в широкий коридор, точно такой же, как тот по которому вы шли, прежде чем спуститься в канализацию. Движение налево приведет вас туда, где вы уже были, поэтому решаете, пойти направо к лестничному пролету - 250.

174

На таком близком расстоянии такой превосходный стрелок, как Юрр, не промахнется мимо такой легкой цели. Пуля попадает вам в голову, и вы умираете, прежде чем упадете на землю. Ваше приключение закончилось.



175

Угол шкафа бьет вас по лбу, и вы кричите от боли. Вы падаете на пол душа ошеломленный и растерянный, кровь течет по вашему лицу. Потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы все еще живы - 375.



176

Лестница ведет вниз в широкий коридор с известняковым полом. Вскоре вы видите, откуда доносится шум и суматоха. Примерно в двадцати метрах впереди группа зомби сражается за тушу собаки. Они все пытаются схватить тушу, чтобы откусить от нее кусочек, не обращая внимания на то, что она кишит личинками. Драка становится очень жестокой и бесконтрольной, некоторые зомби кусают друг друга за руки и ноги, а двое пытаются выколоть друг другу глаза. Но когда голодные зомби видят вас, они перестают драться и бросаются к вам, вытянув руки, пуская слюни и алча крови. Перед вами шестнадцать зомби, и вы должны сразиться с ними. Если выиграете - 6.

177

Вы идете по коридору к двери. Она абсолютно белая с посеребренной ручкой. Вы прижимаетесь к ней ухом, но не слышите никакого шума с другой стороны. Вооружившись и приготовившись к бою, вы медленно поворачиваете ручку, открываете дверь и осматриваете комнату. Это еще одна спальня, похожая по размерам на ту, что этажом выше. Центральное место занимает роскошная кровать с плюшевым матрасом и белым изголовьем. Рядом с ней прикроватная тумбочка, на которой стоит пластиковая настольная лампа с ярко-желтым абажуром. В спальне также есть белый шкаф и комод. В дальней стене выкрашенные в белый цвет распашные двери, которые, как вы предполагаете, ведут в ванную комнату. Вы выглядываете из окна и видите множество бесцельно бродящих вокруг зомби. Если хотите осмотреть мебель в спальне - 92. Если хотите пройти через двери напротив - 222.

178

В коробке лежит маленький перочинный ножик (1d6-2), 15 долларов и короткий кусок веревки. Вы берете то, что хотите, кладете вещи в сумку и перекидываете ее через плечо, прежде чем выйти из комнаты и направиться дальше по коридору - 93.

179

Здесь слишком темно, чтобы вы могли видеть, сколько зомби находится в комнате, поэтому стреляете в приближающуюся толпу наугад. Они продолжают продвигаться вперед, не останавливаясь, даже, несмотря на то, что многие из них срезаны вашими пулями. Внезапно вы получаете удар по голове куском камня от зомби, который выпрыгивает из тени слева от вас. Потеряйте 3 очка Выносливости. Если вы еще живы, бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 104. Если выпадет 4-6, то - 195.



180

Вы придвигаете тяжелую кровать с балдахином к двери и наваливаете на нее всю остальную мебель из спальни. Шум снаружи становится все громче, поскольку прибывает все больше зомби, привлеченных суматохой. Они продолжают колотить в дверь, и вы видите, что косяк начинает отходить от стены, замок ломается. Если вы хотите остаться в спальне - 327. Если хотите выпрыгнуть из окна во двор - 233.

181

Вы вводите цифры, написанные на бумаге, и удовлетворенно улыбаетесь, когда дверца распахивается. Внутри сейфа вы находите 44 доллара, две коробки патронов, три коробки патронов для дробовика, гранату (2d6+1) и записную книжку. Вы листаете блокнот. Все страницы пусты, за исключением одной, на которой печатными буквами написано: «Напоминание - пароль: моя машина». Вы вырываете страницу из блокнота и прячете в карман. Довольный своей добычей, вы поднимаетесь обратно по лестнице в библиотеку и выходите обратно в коридор - 160.

182

Сверху доносится пронзительный вой сирены воздушной тревоги времен второй мировой войны. Вы смотрите на крышу и видите Гингрича Юрра, теперь полностью превратившегося в зомби, стоящего внутри небольшой наблюдательной башни над главными воротами в южном крыле. Он маниакально крутит ручку сирены воздушной тревоги обеими руками, крича во весь голос. Вторая волна нежити хлынула во двор со всех сторон, всего в ней двадцать шесть зомби. Они бегут к лестнице, пока вы отчаянно стараетесь подать еще одну ленту патронов в патронник крупнокалиберного пулемета. Вы отпускаете предохранитель, взводите ручку и стреляете в приближающихся зомби. Они начинают падать, исчезая в облаке пыли, поднятой ударами пуль по гравию. Скорострельный браунинг наносит 2d6+15 урона. Если убьете всех зомби в первом раунде - 168. Если вам это не удастся - 22.

183

Вы оказываетесь в конце узкого коридора. Справа от вас окно, которое выходит во внутренний двор. Вы видите несколько зомби, бесцельно бродящих внизу. Пол в коридоре покрыт плюшевым ковром, а стены оклеены обоями с богатым цветочным рисунком. За дверью спальни стоит большая плетеная корзина. Если вы хотите поднять крышку корзины - 302. Если предпочитаете идти дальше по коридору - 271.

184

Один из зомби протягивает руку и ловит гранату в воздухе. Он смотрит на нее с любопытством, но продолжает идти к вам. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 352. Если выпадет 4-6, то - 79.

185

Чтобы открыть двери, не требуется особых усилий. Вы раздвигаете их и оказываетесь в холодном коридоре, освещенном потолочными светильниками с квадратными матовыми стеклянными плафонами. Потолок выкрашен в невеселый горчичный цвет. Стены того же цвета, выше пояса полоса темно-зеленых плиток, многие из которых отсутствуют. Краска на стенах старая, потрескавшаяся и в нескольких местах заляпанная кровью. Вы принюхиваетесь и замечаете очень неприятный химический запах. Внезапно вы слышите звук шагов, идущих по коридору слева от вас. Справа, примерно в двадцати метрах от вас, через коридор находятся распашные двери из вулканизированной резины. Если вы хотите узнать, кто идет по коридору - 45. Если хотите пройти через двери - 31.

186

Кто бы ни был на крыше, он очень силен и без труда поднимет вас, держа за горло. Вы хватаете ртом воздух, дергая ногами, пытаясь освободиться от железной хватки на горле. Но вы не в состоянии разжать гигантские пальцы зомби, и вскоре ваше тело обмякает. Ваше приключение закончилось.

187

Вы видите, что в ведре нет ничего, кроме дохлых крыс. Однако вы также видите золотой медальон на золотой цепочке, которая висит на фиолетовой шее одного из зомби. К счастью, зомби упал на дорожку, и вы можете снять медальон с его шеи. Вы открываете его, внутри фотография симпатичной светловолосой девушки лет восемнадцати или девятнадцати. На другой стороне медальона выгравировано имя «Эми Флетчер». Вы кладете его в карман и идете дальше, в конце концов, подходите к другой вертикальной шахте, похожей на ту, по которой вы спустились сюда. Впереди вы видите, что туннель перекрыт железной решеткой, мешающей вам идти дальше по дорожке. Если у вас есть ножовка и вы хотите попробовать перепилить железные прутья - 18. Если предпочитаете вылезти из канализации - 173.

188

Шальная пуля попадает вам в бедро. Потеряйте 3 очка Выносливости. Если вы все еще живы - 45.



189

Лестница ведет вниз, в бетонный туннель. Впереди слышны громкие голоса, и кто-то или что-то дребезжит дверцей металлической клетки. Вы медленно идете по туннелю туда, откуда доносится шум. Он заканчивается у решетки большой тюремной камеры, полной визжащих зомби. Увидев вас, они впадают в бешенство - в слепой ярости они бросаются на железные прутья. Внезапно замок на двери слетает, и зомби высыпают наружу, раскинув руки, отчаянно желая съесть вас заживо. Всего их девятнадцать, и вы должны сражаться с ними. Если победите – 232.

190

Толстый кабель покрыт черной смазкой, и вы не можете ухватиться за него достаточно крепко, чтобы подняться по нему. У вас нет лома, чтобы раздвинуть двери, но, может быть, у вас есть меч? Если он у вас есть, можете использовать его, чтобы попробовать открыть двери - 62. Кроме того, вы можете позвать на помощь - 374.

191

Вы чувствуете прикосновение слюнявого рта к своей шее, и прежде чем успеваете что-то сделать, зомби кусает вас так сильно, как только может своими острыми зубами. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 67. Если выпадет 4-6, то - 371.

Когда вы пытаетесь открыть замок, лом соскальзывает, больно прижимая ваши пальцы к двери. Потеряйте 1 очко Выносливости. Вы пытаетесь снова, и на этот раз вам это удается. Замок отлетает, и дверь распахивается, за ней большая тускло освещенная комната без окон, которая выглядит так, будто когда-то была общей спальней. Вдоль стен стоят шесть деревянных двухъярусных кроватей, грязные матрасы разорваны и лежат на полу. Тайна шуршащих звуков раскрыта. Группа разъяренных зомби, некоторые с отсутствующими конечностями, другие с зияющими ранами на лицах и телах, сражаются друг с другом внутри комнаты. Увидев вас, они перестают драться. Теперь у них есть общий враг - человек! Вы насчитываете семнадцать врагов, когда они бросаются к вам с распростертыми объятиями. Если у вас есть ручная граната, то сейчас самое время ее использовать - 357. Если у вас нет гранат, вам нужно будет использовать другое оружие - 270.





193

Страх и тоска на лице Эми, медленно исчезают, и она с облегчением выдыхает и говорит, что все еще не может до конца поверить, что вы здесь, чтобы помочь ей сбежать. Вы рассказываете ей о том, как были похищены и привезены в замок для превращения в зомби. Вы объясняете, как вам удалось сбежать, и как пробирались по замку, убивая зомби на каждом шагу. «Гингрича Юрра надо остановить! Единственный способ — это убить всех его зомби», - настойчиво говорит Эми. Вы отвечаете, что она не первая, кто это говорит, и рассказываете историю бедного Бориса. Вы говорите ей, чтобы она не волновалась, и обещаете вытащить ее из замка живой - и все еще человеком! Эми удается слегка улыбнуться, она говорит, что нужно спешить, так как сегодняшняя заваруха наверняка спровоцирует извращенный ум Гингрича Юрра на решение превратить себя в зомби и натравить свою армию нежити на мир. Вы оглядываете комнату и видите, что это офис, который, по словам Эми, используется Юрром. На дальней стене несколько полок, заполненных коробками с папками и книгами. В середине этой стены есть дверь, а перед ней письменный стол и офисное кресло. В центре комнаты стоит стол для совещаний с восемью стульями. Если хотите заглянуть в ящики письменного стола - 296. Если хотите открыть дверь в задней части офиса - 238.



194

Проходит много часов, прежде чем вы снова слышите звук отодвигающегося засова. Несмотря на то, что вы стали бояться сапога Отто, шум также сигнализирует о прибытии еды, хотя и отвратительной. Как это часто бывает, Отто пьян и с нетерпением ждет, чтобы сыграть в свою обычную игру, поставить миску с холодным рагу вне вашей досягаемости, прежде чем дать вам хороший пинок. Но на этот раз его ждет сюрприз. Чтобы отвлечь его, вы говорите ему, что он пахнет хуже, чем мешок мертвых лягушек, что приводит его в слепую ярость. Но вы готовы, и решив действовать по принципу «все или ничего», рассчитываете время, чтобы ударить его ногами и прижать к земле. Когда он отводит ногу назад, чтобы ударить вас, вы ловите момент и наносите удар. Держась за цепи, вы выбрасываете ноги вверх, чтобы застать врасплох толстого тюремщика. Если хотите рискнуть попробовать нанести удар в голову - 299. Если хотите нанести удар в корпус - 345.

195

Вы ошеломлены ударом, но сумели удержаться на ногах. Вы поворачиваетесь, стреляете в ударившего вас зомби и смотрите, как он падает. Голова идет кругом, вы натыкаетесь на стену и нечаянно задеваете выключатель. Комната сразу же освещается рядами неоновых ламп, закрепленных на низком потолке. Здесь нет никакой мебели. На цоколе посередине стоит лишь окровавленная плита из полированного камня, к каждому углу которой прикреплены кандалы и цепи. Девять зомби лежат мертвыми на полу, а еще девятнадцать остались в живых, они замерли, прикрывая глаза от слишком яркого света. Вы используете свой шанс и начинаете стрелять. Если выиграете - 298.

196

Вы тщательно прицеливаетесь в замок и нажимаете на спуск. Последовавший за этим взрыв был одновременно оглушительным и неожиданным. За этим последовало еще множество выстрелов, когда сдетонировали десятки пистолетных и дробовых патронов. Пуля, которую вы выпустили, взорвала газовый баллон внутри сундука, что, в свою очередь, вызвало детонацию патронов, которые также лежали внутри. Пули летят во все стороны. Несколько попадают вам в голову и грудь. Ваше приключение закончилось.

197

Девушка кричит вам, чтобы вы уходили, иначе она будет стрелять. Если вы хотите теперь назвать ее Эми - 312. Если хотите назвать ее Амелия - 38. Если у вас есть бензопила и вы хотите прорубить себе путь через дверь - 203.

198

Коридор снова поворачивает налево, и, повернув за угол, вы подходите к широкой покрытой ковром лестнице справа от вас, ведущей наверх. Коридор продолжает идти вперед и дальше за лестницей. Внезапно вы слышите шум, доносящийся с верхней площадки лестницы, и готовитесь защищаться - 148.

199

Вы достаете шкив из сумки и закрепляете его на тросе, привязывая к нему короткий отрезок веревки, чтобы держаться за него. Вы садитесь на край крыши, отталкиваетесь и летите по воздуху, а зомби наблюдают снизу, крича и вопя в вашу сторону. Проволока провисает под вашим весом, ваше движение замедляется, когда вы находитесь чуть более чем на полпути через двор. К счастью, импульс движения достаточно сильный и вы достигаете края крыши восточного крыла. Вы хватаетесь за металлическую лестницу и спускаетесь на балкон так быстро, как только можете. В то же время, десять зомби во дворе начинают подниматься по лестнице. Они достигают балкона одновременно с вами, и вы должны сразиться с ними. Если выиграете - 280.

200

Вы вытаскиваете чеку и бросаете гранату в толпу приближающихся зомби. Вы падаете на пол рядом с Борисом как раз в тот момент, когда она взрывается. Осколки летят по коридору, разрывая зомби. Уменьшите их число на 2d6+1. Если у вас есть еще одна граната, можете успеть использовать и ее, пока кругом хаос и неразбериха - 108. Если вы предпочитаете использовать другое оружие - 17.

201

Ноутбук издает знакомые звуки запуска программы, прежде чем предложить вам ввести имя пользователя. Если знаете имя пользователя Юрра - 358. Если нет - 158.

202

Вы проходите мимо грязного старого матраса, прислоненного к правой стене. Похоже, его давным-давно выбросили в коридор. Сломанные пружины торчат сквозь его рваное грязное покрытие. Если хотите заглянуть за него - 141. Если предпочитаете идти дальше - 385.



203

Вы дергаете за шнур, и мотор бензопилы с ревом оживает. Вы вонзаете лезвие в деревянную дверь, прорезая круглое отверстие в дубовой панели, пила пробивает дверь как горячий нож масло. Но девушка, которой вы пытаетесь помочь, впадает в истерику, считая вас зомби. У нее есть пистолет, и она начинает беспорядочно стрелять в дверь, ошибочно полагая, что вы пытаетесь убить ее. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 154. Если выпадет 4-6, то - 366.



204

Вы медленно открываете дверь и заглядываете внутрь, чтобы посмотреть, кто так плохо играет на барабанах. Комната сплошные руины – разбитые гитары, тромбон, согнутый пополам, расплющенный саксофон и пианино на боку со всеми вырванными и разбросанными по полу клавишами и струнами. Среди груды сломанных инструментов и разорванных нотных страниц вы видите зомби, сидящего на табурете и колотящего по барабанам флейтой и молотком вместо барабанных палочек. Зомби, кажется, находится в трансе, его пустые глаза смотрят прямо сквозь вас, не обращая внимания ни на что. Внезапно обшивка малого барабана лопается, не выдержав удара молотка. Это заставляет зомби впадать в ярость, он громко вопит. Выйдя из транса, он замечает вас и тут же бросает в вас молоток. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 75. Если 4-6, то - 237.

205

Вас настигает автоматная очередь. Ваше приключение закончилось.



Книга представляет собой иллюстрированный справочник по зомби, дающий очень подробные описания их истории и поведения. В книге утверждается, что зомби были впервые созданы колдунами на островах Карибского моря. На одном маленьком острове численность зомби росла бесконтрольно, и их приходилось выслеживать и убивать. Но прежде чем все их тела были сожжены, кровь убитых зомби собрали и продали недобросовестным торговцам. Они продавали ее злым мегаломаньякам, которые хотели экспериментировать с превращением людей в зомби. Любой человек, вступивший в контакт с кровью зомби, сам в него превратится. Книга дает суровое предупреждение быть очень осторожным, вступая в контакт с зомби. Вы мысленно записываете этот совет, прежде чем решить, что делать дальше. Если хотите щелкнуть латунным выключателем - 324. Если хотите выйти из библиотеки и идти дальше - 160.



207

Вы бежите по коридору северного крыла, мимо дверей в середине, к лестнице, по которой недавно покинули подвал. Вы испытываете искушение вернуться вниз, чтобы прикончить всех зомби в подвале, но решаете, что это может подождать, пока не поможете Эми сбежать из замка. В конце коридора вы поворачиваете налево в западное крыло, бежите до самого конца, затем снова поворачиваете налево уже в южное крыло и оказываетесь у двери справа с табличкой «Кладовая». Еще через двадцать метров коридор заканчивается стеклянной дверью, ведущей к главным воротам замка. Если хотите зайти в кладовую - 283. Если хотите пройти к двери впереди - 14.

208

Некоторые из чемоданов содержат старую одежду и обувь, часть ее вашего размера, можете переодеться, если хотите. В другом - сломанная старая крикетная бита и несколько заплесневелых крикетных мячей. Еще один чемодан на нижней полке полон пластиковых солдат, моделей танков и декораций. Фигурки красиво раскрашены вручную, но покрыты пылью и давно забыты теми, кто когда-то играл ими в военные игры. Последний чемодан, который вы открываете, содержит что-то более полезное. Это аптечка. Вы берете аптечку и закрываешь дверь чулана. Если еще не делали этого, вы можете открыть дверь напротив - 246. Если предпочитаете идти до конца коридора - 81.

209

Вы вытаскиваете чеку и бросаете гранату в наступающих зомби. Прежде чем она взорвется, вы прыгаете обратно в лабораторию и закрываете железную дверь, прячась за ней. Через несколько секунд раздается мощный взрыв, и вы слышите, как зомби воют громче прежнего. Уменьшите их число на 2d6+1. Завладев инициативой, вы открываете дверь, чтобы сразиться с оставшимися зомби. Если выиграете - 298.



210

На крышке люка есть ручка, и вы поднимаете его довольно легко. Вас тут же окутывает ужасное зловоние, настолько сильное, что вас начинает тошнить. Это отвратительный запах сырых сточных вод. Тут есть узкая шахта, которая спускается вертикально вниз к открытому канализационному туннелю внизу. По всей высоте шахты к стене прикреплены железные перекладины. Вы бросаете камень вниз и слышите, как он приземляется с глухим шлепком в сточные воды внизу. Если хотите спуститься по шахте - 379. Если предпочитаете закрыть крышку люка и продолжить путь по коридору - 337.



211

Карабкаться по водосточной трубе совсем непросто. У Гингрича Юрра достаточно времени, чтобы успокоиться и хорошенько прицелиться. Во второй раз он уже не промахнется. Раздается выстрел, и вас окутывает тьма. Вы отпускаете водосточную трубу и падаете вниз головой в толпу беснующихся зомби. Ваше приключение закончилось.

212

Вы знаете, как зовут эту молодую девушку? Если хотите назвать ее Эми - 312. Если хотите назвать ее Амелия - 38. Если хотите назвать ее Аманда - 197.

213

Сундук не заперт. Вы поднимаете крышку и находите три коробки патронов, три коробки патронов для дробовика, пустую пластиковую бутылку и 15 долларов. Вы берете то, что вам нужно, и выходите из комнаты, направляясь дальше по коридору - 388.

214

Ученые застигнуты врасплох, когда вы врываетесь в двери и наставляете на них оружие. Они немедленно поднимают руки, чтобы сдаться. Вы говорите им, следовать мимо лифта и войти в первую камеру за ним. Когда проходите мимо лифта, ученый с бритой головой, как бы случайно, роняет свой планшет. Он наклоняется, чтобы поднять его, а потом резко выпрямляется и пытается всадить в вас шприц с зараженной кровью. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 353. Если выпадет 4-6, то - 27.

215

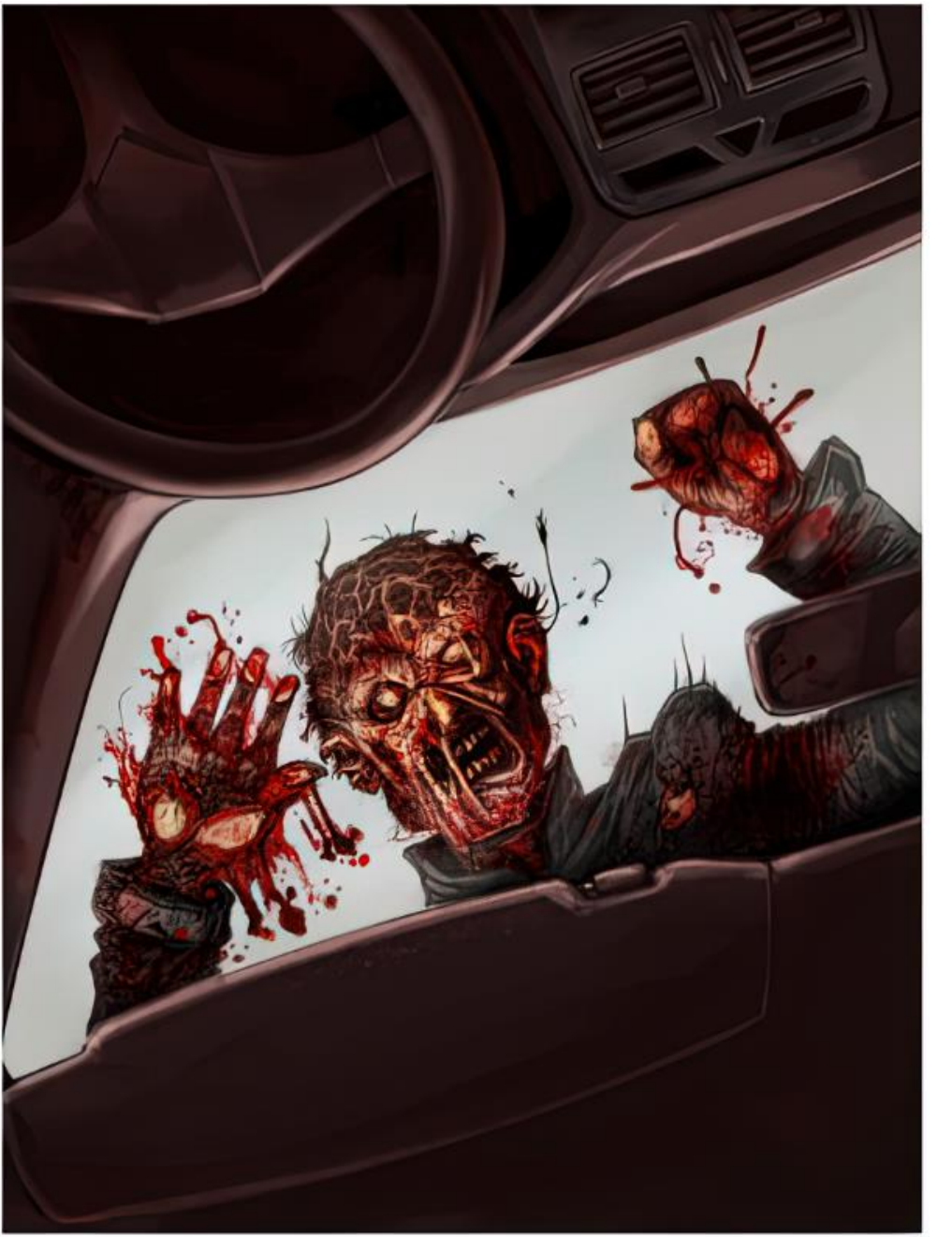
Вы мгновение осматриваете бойню в коридоре, прежде чем встать на колени, чтобы помочь Борису, который лежит лицом вниз и стонет от боли. Вы видите, что он очень тяжело ранен. Вы переворачиваете его и видите, как у него из уголка рта сочится кровь. Он протягивает руку и хватает вас за рукав, крепко сжимая ладонь. Он смотрит на вас умоляющими глазами. «Незнакомец, теперь все зависит от тебя, - медленно шепчет он, кашляя и сплевывая кровь. - Отто мертв. Грегор мертв. Восстание зомби началось. Вы должны остановить Гингрича Юрра. Вы должны убить его зомби. Ты должен убить их всех!» Борис медленно выдыхает и закрывает глаза. Он ослабляет хватку и падает на спину, его голова склоняется набок. Похоже, вы ему уже ничем не поможете. Вы встаете и медленно идете по коридору, пробираясь сквозь груду трупов - 7.





216

Вы падаете через люк и разбиваетесь о каменный пол внизу. Ваши ноги сломаны в нескольких местах, и вы теряете сознание от боли. Когда приходите в себя, вы не можете поверить своим глазам. Вы находитесь в большой комнате без окон, освещенной неоновыми лампами. Вы прикованы к гладкой каменной плите, окруженной визжащими зомби. Они становятся очень оживленными, когда видят, как открываются ваши глаза. Они придвигаются ближе, чтобы посмотреть, как высокий худой человек в очках в длинном белом лабораторном халате и резиновых перчатках впрыскивает вам в шею кровь зомби. Ученый хихикает, когда говорит вам, что вы вот-вот станете новобранцем в армии зомби Гингрича Юрра. Ваше приключение закончилось.



Вы роетесь в карманах, находите ключи, открываете дверь фургона, прыгаете на водительское сиденье и поворачиваете ключ в замке зажигания. Стартер чихает, кажется, целую вечность, прежде чем двигатель, наконец, оживает и изрыгает густой черный дым из выхлопной трубы. Вы переключаете передачу и жмете на педаль газа. Фургон выезжает во двор, но тут двигатель дает осечку. Раздается громкий хлопок, что-то приземлилось на крышу кабины. Отвратительное лицо, прижатое к ветровому стеклу, появляется перед вами. Зомби спрыгнул со второго этажа на крышу фургона через окно над гаражом. Он начинает стучать по ветровому стеклу. Вы берете пистолет и стреляете через крышу. Зомби визжит от боли и скатывается на землю. В зеркале заднего вида вы видите, как он снова пытается встать. Вы останавливаете фургон и выходите, оставив двигатель включенным. Окровавленный зомби ковыляет к вам, раскинув руки и произнося «Враг» низким скрипучим голосом. Вы стреляете и смотрите, как он падает лицом вниз на землю, на этот раз он уже не встанет. Вы осторожно подходите к телу и медленно переворачиваете его ногой. Его куртка распахивается, и вы видите бирку, пришитую к внутреннему карману, с именем Хигсон. Все еще настороже, смотрите по сторонам, но не видите других зомби. Вы прыгаете обратно в фургон и подъезжаете к главным воротам и, открыв их, выезжаете наружу. Вы мчитесь через лес и минут через десять видите впереди идущую по дороге девушку. Даже издали видно, что у нее длинные светлые волосы, и она одета в джинсы и футболку, так что вы сразу узнаете Эми. Вы нажимаете на гудок и смотрите, как она поворачивается и отчаянно машет

рукой, подпрыгивая от возбуждения. Вы подъезжаете к ней и останавливаетесь. «Хорошая машина, где взял?» - говорит она, смеясь. Вы испытываете облегчение, видя, что она в безопасности, и говорите ей, что вообще-то не берете попутчиков, но готовы сделать исключение для такой симпатичной девушки. Вы едете дальше, ругая ее за то, что она шла вдоль дороги. Она отметает ваши нравоучения взмахом руки, все, что она хочет слышать - это ваш рассказ о битве с Гингричем Юрром и его армией зомби - 400.



218

Если вам когда-нибудь была нужна аптечка, то именно сейчас, если ее у вас нет, вы истечете кровью и умрете. Если у вас есть аптечка, вы делаете все возможное, чтобы перевязать себя и остановить кровотечение, но состояние ваших ран вызывает беспокойство. Вычеркните использованную аптечку из снаряжения, но не восстанавливайте потерянные очки Выносливости. Но, по крайней мере, вы живы. Зомби не так удачлив. Он лежит неподвижно на каменном полу, разорванный взрывом. Вы не теряете времени и спешите дальше по коридору, пока не натыкаетесь на дверь в левой стене. Когда подходите к ней, вы слышите громкий лай, доносящийся с другой стороны двери. Если хотите открыть дверь - 26. Если предпочитаете двигаться дальше - 276.

219

Кто-то стреляет в вас через маленькое, похожее на амбразуру окошко в стене позади вас. Это один из ученых приспешников Юрра. С такого близкого расстояния промахнуться невозможно. Две пули попадают вам в спину. Эми истерически кричит, когда вы падаете на пол. Она пытается помочь вам, применив аптечку, но уже слишком поздно. Ваше приключение закончилось.



220

Вы продолжаете идти по коридору, поворачиваете налево и вскоре оказываетесь на перекрестке. Слева от вас есть еще один коридор, он ведет туда, откуда вы только что пришли. Прямо впереди коридор через некоторое расстояние резко поворачивает налево. Справа от вас широкая устланная ковром лестница, на этот раз ведущая вниз. Снизу раздается громкий стук и крики. Вы решаете выяснить, что это, держите оружие в руках и готовитесь к бою - 176.

Спальня большая и роскошно оформленная, с бордовыми обоями из флока. Огромная кровать сделана из темного дуба, ее толстые угловые стойки украшены резьбой в виде переплетающихся змей. На двух прикроватных тумбочках, также сделанных из дуба, стоят современные лампы с оранжевыми абажурами. Комната представляет собой собрание изысканного антиквариата: туалетный столик, стулья, шкаф, письменный стол с кожаной столешницей, подставка для растений, большое вращающееся зеркало, красивый комод XVIII века и несколько изящных статуэток на полке над мраморным камином. Вы смотрите в окно, вниз, во внутренний двор, и видите множество зомби, толпящихся вокруг, выглядящих сердитыми и растерянными. Гингрича Юрра нигде не видно. Есть большая дверь в стене спальни с левой стороны от кровати и двойные распашные двери в стене справа от кровати. Если вы хотите обыскать комнату - 137. Если хотите пройти через двойные двери - 76. Если хотите открыть большую дверь - 183.



Вы входите в маленькую ванную комнату. Ничто не бросается в глаза, кроме маленького шкафчика с зеркальной дверцей, прикрепленной к стене над раковиной. Вы открываете его и с удовольствием находите несколько бинтов и аптечку. Вы возвращаетесь в спальню и замечаете, что ящик прикроватной тумбочки слегка приоткрыт. Ваше любопытство берет вверх, и вы открываете ящик. Если вы его еще не осматривали, то находите заряженный пистолет (1d6+2), расческу, пустой кошелек, несколько писем, ручку и дневник. Все письма адресованы девушке по имени Эми Флетчер. Они были написаны ее тетей Хелен из Нью-Йорка. В ранних письмах она писала о своем неодобрении по поводу того, что Эми собирается работать кухаркой у человека сомнительной репутации в замке в отдаленной части Румынии. Она спрашивает, хорошо ли устроилась Эми и когда она вернется домой в Нью-Йорк. Более поздние письма уже умоляют ее вернуться домой. По мере того как проходят месяцы, ее письма становятся все более паническими, тетя Хелен «ужасно беспокоится» о том, что Эми написала ей, например, о том, что видела «людей в белых халатах» и Гингрича Юрра, ведущих себя «очень странно», и слышала «ужасные крики», доносящиеся из подвала. Вы кладете письма на стол и уже собираетесь взять дневник, как вдруг слышите шум снаружи. Это звук шагов, идущих по коридору. Если вы хотите выяснить, кто это - 303. Если хотите закрыть и запереть дверь спальни - 258.



223

Вы проходите мимо резного стола красного дерева, на котором стоит большая расписная ваза и две маленькие фарфоровые статуэтки. У вазы поразительный узор из переплетенных синих цветов, нарисованных на ней. Вы заглядываете в нее, но она пуста. В столе есть небольшой ящик. Вы открываете его и находите рулетку, очки для чтения, карманный румыно-английский словарь и калькулятор. Берете, что хотите, и идете дальше. Коридор резко поворачивает направо, и вскоре вы подходите к двери в правой стене, на который привинчена нарисованная от руки вывеска с надписью «Уборщики». Если хотите открыть дверь - 89. Если предпочитаете идти дальше - 311.



Вы прыгаете с балкона, приземляясь целым и невредимым на груду тел, которая смягчает ваше падение. Над головой раздается мощный взрыв, снаряд из базуки разносит балкон на куски. Вы откатываетесь в сторону, чтобы избежать попадания обломков и мусора. Вы вскакиваете и бежите через двор к дверям северного крыла, прежде чем Гингрич Юрр успевает выстрелить еще раз. В коридоре царит мертвая тишина, но вы знаете, что Юрр будет отчаянно охотиться за вами. Вы вдруг с ужасом вспоминаете, что ваша сумка осталась на балконе. Все, что было внутри, теперь потеряно. Все, что у вас осталось, это пистолет за поясом и мелкие предметы в карманах, этого должно хватить, чтобы разделаться с Юрром и оставшимися зомби. Вы должны решить, какое крыло замка обыскать в первую очередь. Если хотите обыскать северное крыло, где вы сейчас находитесь - 132. Если хотите обыскать западное крыло - 48. Если хотите обыскать южное крыло - 236. Если хотите обыскать восточное крыло - 16.



225

На следующее утро Эми просыпается рано от пения птиц за окном. Солнце светит, и все тихо и мирно в живописной деревне Мелис. Она раздвигает шторы и смотрит на деревенскую площадь. Люди заняты установкой рыночных прилавков, не подозревая, что вы предотвратили апокалипсис нежити. Однако вы в своей крохотной спальне на чердаке провели тревожную ночь. Вы все время вспоминали события предыдущего дня, снова и снова прокручивая их в голове. Вы уверены, что проверили все комнаты, но что-то все еще беспокоит вас. Вдруг вас осеняет – большой контейнер для вывоза мусора во дворе! Вы не заглянули под брезент. Вы пытаетесь убедить себя, что очень маловероятно, что там прятались зомби. Вскоре вам удается отбросить эту идею. Вы спускаетесь вниз, чтобы встретиться с Эми за завтраком. Она взволнованно говорит о возвращении в Нью-Йорк, а вы обсуждаете, как долго, по вашему мнению, полиция заставит вас оставаться в Мелисе. Как оказалось, недолго. В дело вмешивается политика, позже утром полицейские говорит вам, что они все-таки не верят в вашу историю. Не желая отпугивать туристов нелепыми слухами о зомби, они решают не проводить расследование, а вместо этого вызывают вам такси, чтобы отвезти вас на вокзал - немедленно. Несмотря на ваши протесты, вас отправляют восвояси. На следующий день Эми вылетает в Нью-Йорк. Вернувшись в колледж в Англию, вы постепенно входите в привычный ритм, и ваша жизнь возвращается в нормальное русло. В конечном итоге вы заканчиваете высшую школу с самыми высокими оценками за вашу диссертацию.

226

Дойдя до развилки, вы смотрите налево и видите, что коридор заканчивается у двери примерно в двадцати метрах впереди. Посмотрев направо, вы видите, что коридор также заканчивается дверью. Дубовый сундук старинный, и замок на нем тоже древний и хлипкий. Если хотите пойти налево по коридору и открыть дверь - 30. Если хотите пойти направо и открыть другую дверь - 119. Если хотите взломать замок на сундуке - 133.



227

Замок вскоре остается далеко позади. Вы идете молча, поглощенные собственными мыслями о страшных событиях прошедшего дня. Но вам обоим не требуется много времени, чтобы взбодриться, поскольку понимаете, как вам повезло, что вы спаслись. Вы ускоряете шаг и спешите дальше, надеясь добраться до деревни до наступления темноты - 400.

228

Вы принимаете на себя всю силу взрыва. Шансов выжить у вас нет. Ваше приключение закончилось.

После того как передадите деньги Борису, он рассказывает вам, что Гингрич Юрр - безумный мегаломаньяк, одержимый идеей мирового господства. В своем извращенном уме он считает, что единственный способ сделать это - возглавить армию зомби, чтобы завоевать человечество. Юрр презирает всех людей, терпит только своих ученых и нескольких слуг и то по необходимости. Ученые помогают ему в осуществлении его коварного плана. Они годами экспериментировали в его подземной лаборатории, разрабатывая мутаген. Они обнаружили, что могут превращать физически слабых людей в безмозглых зомби, вводя им кровь, зараженную этим мутагеном. За последний год приспешники Юрра похитили сотни жертв, которых держали взаперти и морили голодом, пока они не ослабели настолько, чтобы стать материалом для армии зомби. Зомби содержатся под землей в полутьме, запертые в огромных подвалах. Некоторым из них иногда позволяется побродить по замку для развлечения Юрра. Ему нравится смотреть, как они сходят с ума от ярости и жаждут крови. Борис уверен, что однажды Гингрич впрыснет и себе зараженную кровь, чтобы повести свою армию зомби против всего мира.

«Неудивительно, что мы хотим убраться отсюда до наступления этого дня, - хмурится Борис. - Мы заработали здесь приличные деньги, но нам не разрешают уехать, так что все это немного бессмысленно. Мы с Грегором надеемся подкупить одного из ученых, чтобы он вытащил нас из этой дыры как можно скорее. Это будет настоящий Армагеддон, когда Юрр выпустит своих зомби наружу. Но, может быть, вы хотите

остановить его? Это трудная задача, но не невозможная. Вам придется убить его зомби, каждого из них. Вы должны убить их всех. Если не убьете всех, мы все обречены. И вы тоже».

Невероятные слова Бориса эхом звенят у вас в голове. То, что он рассказал о Юрре, кажется безумием, но, может быть, это правда? Может быть, это зомби толкали вас во дворе, когда вы приехали? Нашли ли вы, по иронии судьбы, мифологических существ, которых так долго искали? Или они вот-вот найдут вас? Вы улыбаетесь Борису и говорите ему, что вам нечего терять и что сделаете это - или умрете, пытаясь. Оба мужчины громко хвалят вас за храбрость и в знак благодарности хлопают по спине.

«Один совет: прежде чем начнете убивать зомби, незнакомец, - говорит Борис, глядя на ваши запястья. - Смотрите, чтобы на открытые раны не попала кровь зомби, иначе вы тоже заразитесь. Вирус зомби очень заразен». Если хотите спросить Бориса, есть ли в кладовой что-нибудь полезное для вас - 329. Если хотите поблагодарить его за совет, попрощаться и немедленно пойти к двери в дальней стене - 157.





Пригнувшись, чтобы вас не заметили зомби во дворе, вы на цыпочках идете по коридору, чтобы добраться до телескопа. Направив его на балкон на втором этаже восточного крыла, вы всматриваетесь в объектив, фокусируя его на крупнокалиберном пулемете, установленном там. Вы узнаете браунинг 30-го калибра, безумно мощный скорострельный пулемет. Если бы только вы могли добраться до него, чтобы выкосить из него зомби во дворе. Французское окно на балконе внезапно распахивается. Появляется знакомая фигура Гингрича Юрра. Он подходит к краю, держа шприц с кровью в одной руке и стакан с кровью в другой. Он как безумный кричит на своих зомби внизу. Все оборачиваются и смотрят вверх. Юрр перестает кричать. Несколько мгновений он стоит, молча, совершенно неподвижно, потом делает себе укол шприцем в шею и выпивает стакан крови. Ваши худшие опасения вскоре оправдываются, когда Юрр начинает превращаться в зомби. Его кожа становится серой и покрывается язвами и волдырями. Его покрасневшие глаза становятся молочно-белыми, глубоко западая в глазницы. Его губы трескаются и начинают кровоточить. Он сминает стакан в руке, сильно порезав пальцы, но, кажется, ему все равно, не обращая внимания на рану, он ревет в небеса. Он больше не человек, он одержимый, плюющийся кровью, он призывает своих собратьев нежить уничтожить мир. Преследуемый оглушительным ревом зомби, звенящим в ушах, вы бросаетесь назад по коридору, чтобы сбежать вниз по лестнице - 57.

231

Вы приземляетесь на пол в коридоре и снова подворачиваете лодыжку. Потеряйте 1 очко Выносливости. Огромный зомби, который напал на вас, лежит неподвижно рядом на груде трупов. Некоторые из ящиков и чемоданов также упали с чердака вместе с вами. Если хотите осмотреть их - 336. Если предпочитаете пройти к лифту в конце коридора - 367.



232

Каким-то образом вы пережили натиск зомби и теперь перешагиваете через дергающиеся тела, чтобы заглянуть внутрь камеры. У одного из зомби из верхнего кармана окровавленной рубашки торчит серебряная фляжка. Вы берете фляжку и встряхиваете ее. Внутри жидкость. Вы откручиваете крышку, чтобы понюхать. Она имеет странный запах, напоминает вам горький миндаль. Если хотите сделать глоток - 376. Если предпочитаете вылить жидкость - 56.

233

Вы выглядываете из окна спальни и видите, что двор находится примерно в двадцати метрах ниже. Очень маловероятно, что вы могли бы спрыгнуть с такой высоты и не разбиться насмерть. Если вы все еще хотите рискнуть - 87. Если предпочитаете оставаться на месте - 327.

234

Двери кабины выгнуты взрывом наружу, лифт застрял в шахте и не может двигаться. Вы слышите, как громко гудит мотор лифта, пытаясь опустить его. Кроме того, в полу лифта теперь есть дыра, которая выглядит достаточно большой, чтобы вы могли протиснуться. Вы всматриваетесь в темноту и прикидываете, что до пола подвала примерно пять метров. Если хотите соскользнуть вниз по тросу лифта - 80. Если хотите спрыгнуть вниз - 343.

235

Расправиться с двумя медлительными зомби было достаточно легко, но вы знаете, что если не найдете себе серьезное оружие, у вас не будет никаких шансов против орды живых мертвецов. Вы перешагиваете через тела, чтобы заглянуть в шкаф. Внутри вы находите небольшую металлическую коробку с зеленым крестом на крышке - это аптечка. Есть также две картонные коробки с патронами, которые вы кладете в сумку вместе с аптечкой. По крайней мере, теперь у вас есть боеприпасы, но нет огнестрельного оружия. Другого выхода из комнаты нет, поэтому вы возвращаетесь тем же путем, каким пришли - 265.

236

Вы молча бежите по коридорам с пистолетом в руке, пока не доберетесь до южного крыла. Вы обыскиваете все комнаты, но не находите никаких следов Гингрича Юрра. В одной комнате вы находите шкафчик, который удается открыть с помощью найденной на полу отвертки. Внутри вы находите обрез дробовика (1d6+4) и коробку патронов к нему. Внезапно вы слышите звук автомобильного двигателя. Вы смотрите в окно и видите, что двери гаража в восточном крыле открыты. С оружием наготове вы бежите во двор и направляетесь к гаражу - 369.



237

Молоток пролетает в воздухе и врезается в дверь, едва не задев вашу голову - 399.

238

Вы входите в шикарный кабинет, в центре которого стоит огромный ореховый письменный стол и черное кожаное кресло с высокой спинкой. На письменном столе установлен портативный компьютер и телефон. Здесь есть библиотека, занимающая одну из стен, и подробные рисунки мифологических существ, покрывающие все остальное доступное пространство на стенах. Здесь есть рисунки оборотней, вампиров, демонов, упырей, призраков, духов и других отвратительных тварей, некоторых из них вы даже не узнаете, что удивительно, так как являетесь экспертом в этой области. Тем не менее, почетное место принадлежит зомби, которым посвящена целая стена, с сотнями ужасных фотографий из замка, прикрепленных к ней. Эми говорит вам, чтобы вы перестали рассматривать зомби и вернулись к работе над планом побега. Если вы хотите воспользоваться телефоном - 323. Если хотите включить ноутбук - 201.

239

Быстрый поиск в гардеробе дает вам смену одежды и лабораторный халат, который вы запихиваете в свою сумку. Вы также находите 3 доллара и увеличительное стекло в ящике туалетного столика, которые можете оставить себе. Если хотите пройти через распашные двери - 76. Если хотите открыть большую дверь - 183.



240

На лестничной площадке постелен ковер, а стены оклеены яркими узорчатыми обоями. На стенах висят натюрморты и зеркала, но ничего ценного для вас. Вы идете дальше, пока не дойдете до угла, где коридор резко поворачивает налево. За углом вы видите белую дверь в правой стене метрах в двадцати впереди. Вы подходите к двери и видите вывеску, написанную красными буквами: «Гимнастический зал». Если хотите открыть дверь - 342. Если предпочитаете идти дальше - 12.

241

Без чего-либо способного защитить вас, взрыв гранаты в тесном пространстве лифта — это верная смерть. Ваше приключение закончилось.

242

Вы нажимаете на спусковой крючок, с такого близкого расстояния промахнуться невозможно. Зомби падает навзничь, кувыркаясь вниз головой по лестнице. Внезапно снизу раздается мощный взрыв. Ударная волна сбивает вас с ног, и вы бьетесь головой о колокол. Потеряйте 2 очка Выносливости. Снизу поднимается дым, но, по крайней мере, башня с часами устояла. Лестница завалена обломками, по ней уже не спуститься, придется покинуть вершину башни другим путем. Вы поднимаете с пола кирпич и швыряете его в стеклянный циферблат часов. Он разлетается вдребезги, осыпая дождем из тысяч осколков стекла крышу примерно в двенадцати метрах внизу. Если у вас есть альпинистская веревка с крюком - 150. Если у вас нет веревки - 99.

243

Вы начинаете стрелять в висячий замок на воротах, пока орда зомби приближается к вам. Но замок сделан из прочной стали, и пули просто рикошетят от него. Вы поворачиваетесь, чтобы открыть огонь по зомби и проживаете еще несколько минут, прежде чем вас опрокинут и растопчут. Вскоре вы покрыты кровью зомби и тоже заражаетесь. В считанные минуты вы превращаетесь в зомби и теперь преследуете бедную Эми, которая убегает, крича от ужаса. Ваше приключение закончилось.



Медленно продвигаясь по узкому проходу, вы видите вдалеке полоску света. Вы также чуете очень неприятный запах в воздухе, что-то похожее на тухлые яйца. Продолжаете идти вперед как можно тише и, наконец, подходите к концу прохода и видите, что он ведет в помещение, похожее на старую мастерскую. В левой стене находится заброшенный кузнечный горн, а перед ним стоит наковальня. Вдоль правой стены стоит верстак с закрепленными на нем тисками и лежащими сверху старыми сломанными инструментами. Потрепанная оранжевая пластиковая занавеска тянется вдоль противоположной стены. Когда вы входите в комнату, занавески внезапно раздвигаются, и рычащие полумертвые люди в разорванной одежде бросаются на вас, вытянув руки, пытаясь растерзать вас длинными сломанными ногтями. Кожа у них серая, испещренная открытыми ранами и гноящимися язвами. У них длинные растрепанные волосы, в почерневших ртах не хватает зубов, распухшие языки заполняют открытые рты, а пустые запавшие в глазницах глаза молочно-белые с красными ободками. Они визжат и булькают в предвкушении, когда бросаются на вас. Это зомби, всего их восемь! Вы должны сражаться с ними голыми руками или оружием, если оно у вас есть. Если выиграете - 395.



245

Вы пытаетесь открыть дверь, через которую прошла девушка, но она заперта. Вы стучите в дверь, но девушка истерически кричит, требуя, чтобы вы ушли. Вы говорите ей, что можете помочь ей сбежать, но она продолжает кричать во весь голос. Если вы хотите окликнуть ее по имени - 212. Если хотите выйти во двор - 348.



246

Дверь открывается в большой чулан, полный картонных коробок, сваленных в кучу. Если вы хотите открыть их - 34. Если еще не сделали этого, можете открыть дверь напротив - 281. Если предпочитаете идти до конца коридора - 81.



247

Вы слышите, как в гараже громко ревет двигатель автомобиля. Вы выглядываете из-за двери и видите Гингрича Юрра, сидящего за рулем своего «Остина-Хили», форсирующего двигатель и безумно смеющегося. Рядом с остином припаркован старый ржавый фургон. Находясь так близко к Юрру, вы видите, насколько он отвратителен, его врожденная порочность стала только более очевидной после его превращения в зомби. Он внезапно замечает вас и заводит двигатель еще громче, но кажется смущенным, когда пытается включить передачу. Из-за своей трансформации он практически забыл, как водить машину, и его разочарование быстро превращается в гнев. Он яростно дергает и толкает рычаг переключения скоростей вперед и назад, пока внезапно машина не рванется вперед, заставляя вас отпрыгнуть в сторону. Он выезжает из гаража на большой скорости, неуправляемо кружит по двору, пытаясь задавить вас. Если хотите бежать к открытым дверям в северном крыле - 11. Если хотите развернуться и выстрелить в Юрра - 144.

248

Коридор снова резко поворачивает налево. Вы поворачиваете за угол и идете к двери в конце коридора. Внезапно вы слышите позади себя громкий лай. Из-за угла выбегает, капая слюной, большая стая злобных собак с дикими глазами. Разъяренные животные бегут к вам на полной скорости. Вы решаете бежать к двери. Если носите доспехи - 39. Если вы не носите доспехи - 326.

249

Вы поворачиваетесь и бежите, стреляя на ходу в окно, из которого торчит ствол винтовки. Юрр ныряет в укрытие, и вы пробегаете через двойные двери и успеваете запереть их за собой, прежде чем зомби ворвутся следом. Вы прижимаетесь ухом к двери напротив и слышите, что девушка все еще кричит в истерике. Вы решаете помочь ей и зовете ее по имени - 212.



250

Шаткая лестница ведет на первый этаж замка. Вы испытываете облегчение, вернувшись к дневному свету после стольких дней заточения в почти полной темноте. Ваши глаза слезятся, пока привыкают к яркому солнечному свету, льющемуся через окно высоко в стене напротив вершины лестницы. На ярко украшенных стенах висят несколько портретов в натуральную величину. Ярко-красный ковер стелется по центру коридора с каменным полом по обе стороны от лестницы. Если вы хотите осмотреть картины - 354. Если хотите пойти налево по коридору - 223. Если хотите пройти направо по коридору - 113.

251

Дверь ведет в ярко освещенную лабораторию, где на столах из нержавеющей стали расставлены микроскопы, колбы, бутылки, банки, пипетки, термометры, весы и стеклянные емкости с пузырящимися жидкостями. Вдоль стен стоят стеклянные шкафы, а внутри одного из них три больших стеклянных емкости с красной жидкостью, скорее всего кровью, зараженной зомби-вирусом. В дальнем конце лаборатории находится блестящий черный шкаф с раздвижными дверцами. В задней части лаборатории слева есть еще одна железная дверь, запертая на висячий замок и засов. Если вы хотите разбить банки с красной жидкостью - 90. Если хотите попробовать открыть железную дверь - 320.



252

Повернув за угол, вы скоро оказываетесь на перекрестке. Справа от вас есть еще один коридор, ведущий туда, откуда вы только что пришли. Прямо впереди коридор ведет дальше, прежде чем резко повернуть направо. Слева от вас широкая лестница с ковровым покрытием, на этот раз ведущая вниз. Снизу доносится громкий стук и крики. Вы решаете выяснить, что это, держа оружие в руках и готовый к бою - 176.

253

Один из зомби протягивает руку и пытается схватить гранату, когда она пролетает у него над головой. Но он хватает лишь воздух. Через несколько секунд граната взрывается в гуще плотно стоящих зомби, которые принимают на себя всю силу взрыва, многих из них разорваны на куски. Уменьшите их число на 2d6+1. Вы вскакиваете, чтобы сразиться с теми, кто еще остался - 17.



254

Вы решаете просунуть голову в дыру в двери, чтобы показать девушке, что вы не зомби. Пока вы это делаете, высокий человек с необычно большой головой, вооруженный винтовкой, молча, идет к вам по коридору. Гингрич Юрр смотрит на вас, занятого переговорами с девушкой за дверью, и тихо смеется про себя. Он начинает стрелять и не останавливается, пока не кончатся патроны. Ваше приключение закончилось.

Когда вы подходите к двери, сильный запах горячей пищи наполняет ваши ноздри и пробуждает голод. Поглощенный мыслями о еде, вы вбегаете в маленькую, плохо освещенную комнату, это жилище Отто. Грязные простыни покрывают тонкий матрас на кованой железной кровати в углу, а у дальней стены стоит старая газовая плита, на которой кипит кастрюля с картошкой. Над плитой несколько плохо выкрашенных зеленых полок, прикрепленных к стене. Одна полка заставлена кухонными принадлежностями и посудой, а другая мешками с овощами, большинство из которых гнилые. На полу вы видите ярко-красную сумку, на которой витиеватыми буквами выведено слово «Хендрикс». Вы открываете сумку и обнаруживаете, что в ней нет ничего, кроме игральных костей, трех карандашей, нескольких монет, книги, в которой недостает половины страниц, и журнала об аккордеонах. Ничто из этого не представляет для вас интерес, и вы высыпаете содержимое на пол, но оставляете себе сумку. В середине комнаты стоит шаткий стол с белой пластиковой столешницей, на котором лежит книга в мягкой обложке и тарелка с недоеденным мясным рулетом и картошкой. Если вы хотите доесть трапезу Отто - 317. Если предпочитаете выйти из комнаты и направиться дальше по коридору – 93.





256

Зомби, которые выжили под градом пуль, поднимаются по лестнице на балкон. Уменьшите свою Выносливость на количество зомби, оставшихся в живых. Если все еще живы, вы должны продолжить бой с ними, используя любое другое ваше оружие креме пулемета Браунинга. Если выиграете - 182.



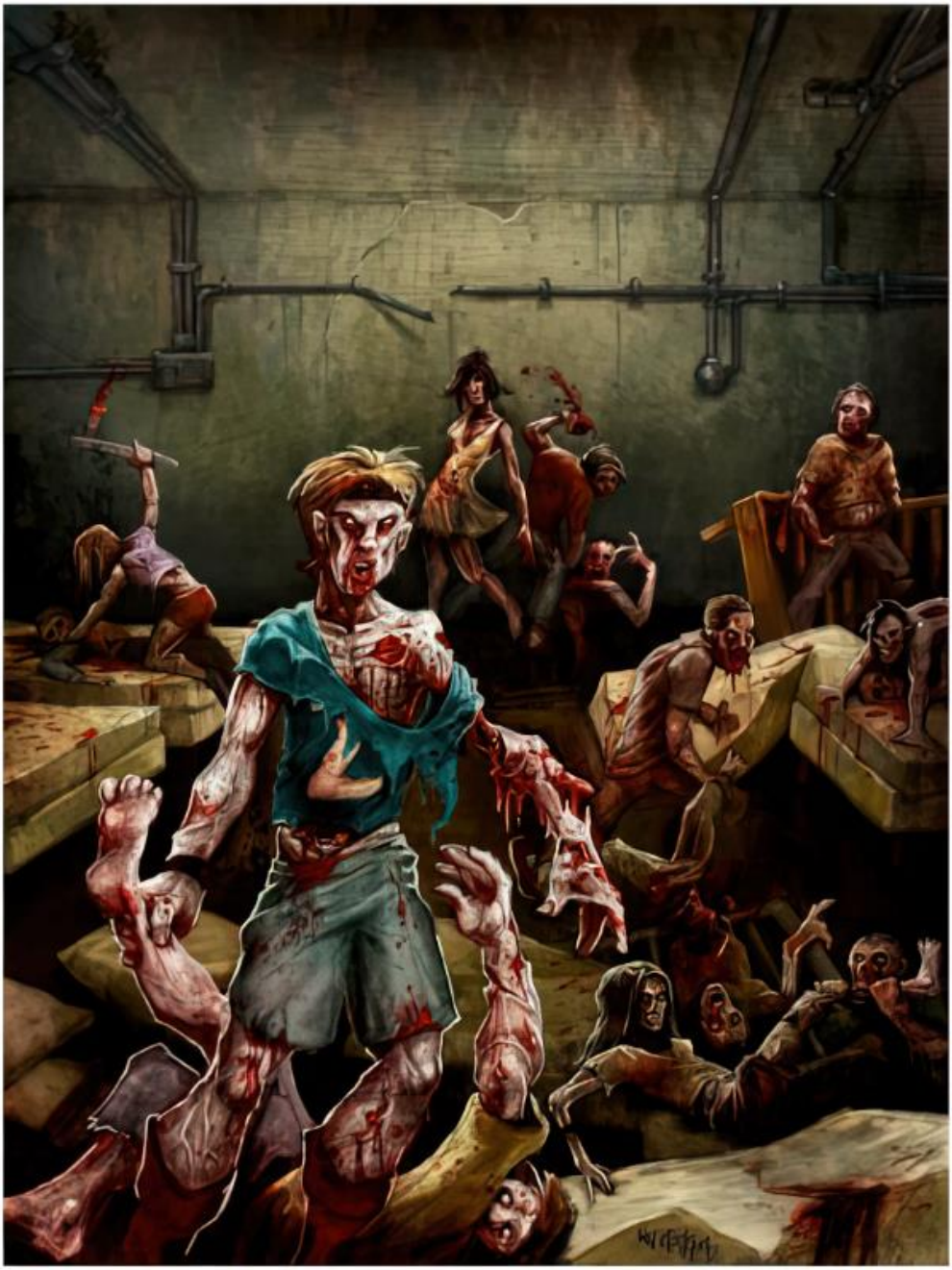
257

Старый лифт, дребезжа, медленно спускается, пока не останавливается на первом этаже, его двери медленно открываются. Вы этого не ожидали, но вас встречают. Вы видите, стоящего за щитом из четырех орущих зомби, самого чокнутого хозяина замка Гингрича Юрра, который безумно смеется и грозит вам кулаком. Один из зомби держит в руке гранату. Вы пытаетесь закрыть дверь лифта, нажимая кнопки «З» и «П» несколько раз, одновременно стреляя в зомби. Все четверо падают под градом пуль, но Юрр приседает позади зомби и остается невредимым. Он толкает зомби, держащего гранату, в спину, и она катится к лифту, пока двери закрываются. Граната попадает в лифт, как раз в тот момент, когда он начинает медленно спускаться в подвал. Происходит мощный взрыв, от которого нет спасения. Если вы носите бронежилет - 50. Если не носите бронежилет - 241.

258

Вы прижимаетесь ухом к двери и слышите, как шаги за ней замирают. Затем вы слышите слишком хорошо знакомое ворчание зомби. Если хотите выстрелить через дверь - 142. Если хотите молчать и оставаться на месте - 318.





259

Вы прицеливаетесь и делаете несколько выстрелов. Замок отлетает, и дверь распахивается, за ней большая тускло освещенная комната без окон, которая выглядит так, будто когда-то была общей спальней. Вдоль стен стоят шесть деревянных двухъярусных кроватей, грязные матрасы разорваны и лежат на полу. Тайна шуршащих звуков раскрыта. Группа разъяренных зомби, некоторые с отсутствующими конечностями, другие с зияющими ранами на лицах и телах, сражаются друг с другом внутри комнаты. Увидев вас, они перестают драться. Теперь у них есть общий враг - человек! Вы насчитываете семнадцать врагов, когда они бросаются к вам с распростертыми объятиями. Если у вас есть ручная граната, то сейчас самое время ее использовать - 357. Если у вас нет гранат, вам нужно будет использовать другое оружие - 270.



260

Бедняжка Эми терзается чувством вины и снова и снова извиняется за то, что случайно выстрелила в вас. Она достает из сумки маленькую аптечку и помогает перевязать рану. Она понимает, что вы действительно пытаетесь ей помочь. Вы отвечаете, что это была ваша собственная вина и, учитывая обстоятельства, надо было сразу сказать, что читали ее дневник - 193.

261

Когда вы поднимаете крышку, вы слышите слабый щелчок, сопровождаемый быстрым тиканьем. Прежде чем успеваете среагировать, происходит взрыв. В чемодане была бомба, которая взорвалась прямо у вас перед носом. Потеряйте 10 очков Выносливости. Если вы все еще живы - 106.

262

Вы входите в комнату, чтобы сразиться с двадцатью восемью зомби. Шансы не в вашу пользу, но если выиграете - 298.



263

Большинство шкафчиков пусты, за исключением одного, в котором вы находите кожаный бумажник. В нем несколько квитанций, две клубные членские карточки, кредитка, 4 доллара и листок бумаги с числом 333, нацарапанным карандашом. Вы кладете в карман бумажник и листок бумаги, прежде чем выйти из комнаты - 220.

264

«Это очень просто, - говорит Эми. - Юрр ездит на Остине Хили». Вы, вероятно, уже знали об этом. Как только вводите эти слова, экран немедленно темнеет, а затем вы видите ряд значков на рабочем столе. «Здесь нет подключения к интернету. Как досадно», - говорит Эми. Но есть один документ, который выглядит весьма любопытно, он озаглавлен «Аварийный выход». Если хотите открыть этот документ - 77. В качестве альтернативы, если еще не делали этого, можете попробовать позвонить по телефону - 323.



265

Вы замечаете маленькую дверь высотой не более метра в правой стене коридора. Она заперта на простую защелку. Если хотите открыть ее - 84. Если предпочитаете продолжить путь по коридору - 202.



266

Вы опустошаете магазин своего оружия в обезумевшую от крови орду. Некоторые падают на землю с криком, но другие, не обращая на них внимания, переступают через них, чтобы напасть на вас. Прежде чем успеваете перезарядить оружие, на вас набрасываются зомби, и вы весь покрываетесь их кровью. Немедленно заражаясь, вы становитесь зомби и присоединяясь к визжащей толпе, преследующую бедную Эми, которая убегает, крича от ужаса. Ваше приключение закончилось.



267

Боль от ран непереносима, и ваши руки дрожат, когда вы пытаетесь открыть аптечку. К счастью, в ней есть все необходимое, чтобы перевязать раны и остановить кровотечение. Вычеркните из своего снаряжения использованную аптечку, но не восстанавливайте потерянные очки Выносливости. Все еще шатаясь от контузии, вы идете по коридору - 25.

268

Вы быстро обыскиваете изодранную одежду зомби и находите коробку спичек и 7 долларов, затем открываете дверь и покидаете спальню - 183.



269

Вы смотрите вниз на пожарную лестницу и насчитываете двадцать четыре зомби, карабкающихся вверх по ней. Если у вас есть граната и вы хотите ее использовать - 331. Если ее у вас нет или вы не хотите ее использовать - 151.

270

Все семнадцать зомби выбегают из комнаты, намереваясь разорвать вас на части. Вы быстро выбираете оружие, чтобы сразиться с ними. Если выиграете - 145.



271

Внезапно в дальнем конце коридора появляется человек, он бежит к вам так быстро, как только позволяет его кроткие ноги, и кричит во весь голос. Он выглядит как обычный человек, и уж точно не похож на зомби, с которыми вам приходилось сталкиваться. «Помогите! Помогите! Они идут! Помогите!» - кричит он испуганным голосом. Когда он приближается, вы узнаете бритую голову, оранжевый комбинезон и черные армейские ботинки. Это Борис, один из тех, кого вы встретили в кладовой. За его спиной вы видите стаю зомби, которые, спотыкаясь, бегут по коридору. Они сражаются друг с другом, чтобы вырваться вперед. Борясь за свою жизнь, измученный и запыхавшийся, Борис вдруг спотыкается и падает на пол метрах в десяти от вас. Вы должны быстро решить, что делать. Если хотите вернуться в спальню и оставить Бориса на произвол судьбы - 37. Если хотите сразиться с зомби - 339.

272

Вы открываете защелки на кофре и поднимаете крышку. Вы очень рады, найдя внутри бронежилет и аптечку. Если вы еще не делали этого, можете открыть футляр для виолончели - 105. Если вы предпочитаете выйти из комнаты и продолжить путь по коридору - 252.

273

Вы продолжаете поиски в котельной и находите лом (1d6), прислоненный к какому-то трубопроводу. В комнате больше нет ничего полезного, поэтому вы решаете попробовать открыть дверь в дальней стене с помощью ключа, висящего на крючке – 309.

274

Вы пробуете несколько комбинаций различных ключей, но замок не открывается. В последней неудачной попытке вы слишком сильно нажимаете на самый маленький ключ, заклинивая его внутри замка. Вы не можете вытащить его, и у вас нет другого выбора, кроме как покинуть лабораторию и вернуться в коридор - 164.



275

Бронежилет принимает на себя большую часть осколков, летящих в вашу сторону. В вас попадает только небольшой осколок, который задевает вам ногу, уменьшая вашу Выносливость на 2 очка. Но зомби, который держал гранату, не был так удачлив, как и его товарищи. Они принимают на себя всю силу взрыва, и многие из них разорваны на куски. Уменьшите их число на 2d6+1. Вы встаете, чтобы сразиться с оставшимися зомби - 17.

276

Вскоре вы подходите к двери в правой стене. Вы поворачиваете ручку, но дверь крепко заперта. Впереди коридор заканчивается на Т-образной развилке, где на полу у стены стоит большой дубовый сундук - 226.

277

Если вы хотите продолжить бежать к лестнице - 134. Если хотите отступить назад через двойные двери - 249.

278

Тоннель заканчивается, дальше вода течет через канализационную трубу в кирпичной стене. Труба слишком узкая, чтобы в нее можно было влезть, да вы и не хотите! Нет другого выхода, кроме как вернуться к шахте, мимо которой прошли, и выбраться из канализации - 173.

279

Все письма адресованы девушке по имени Эми Флетчер. Они были написаны ее тетей Хелен из Нью-Йорка. В ранних письмах она писала о своем неодобрении по поводу того, что Эми собирается работать кухаркой у человека сомнительной репутации в замке в отдаленной части Румынии. Она спрашивает, хорошо ли устроилась Эми и когда она вернется домой в Нью-Йорк. Более поздние письма уже умоляют ее вернуться домой. По мере того как проходят месяцы, ее письма становятся все более паническими, тетя Хелен «ужасно беспокоится» о том, что Эми написала ей, например, о том, что видела «людей в белых халатах» и Гингрича Юрра, ведущих себя «очень странно», и слышала «ужасные крики», доносящиеся из подвала. Вы кладете письма на стол и уже собираетесь взять дневник, как вдруг слышите шум снаружи. Это звук шагов, идущих по коридору. Если вы хотите выяснить, кто это - 303. Если хотите закрыть и запереть дверь спальни - 258.



280

Столкнув мертвых зомби с балкона, вы прыгаете за пулемет Браунинга и проверяете наличие боеприпасов. Есть несколько ящиков уже снаряженных пулеметных лент, этого, безусловно, достаточно для предстоящего боя. Вы снимаете с плеча сумку, чтобы она не мешала вам, и поводите тяжелым стволом в стороны, проверяя сектора обстрела. Держа палец на спусковом крючке, вы снимаете пулемет с предохранителя, взводите ручку и целитесь в зомби внизу. Всего в первой волне атаки их двадцать четыре. Они устремляются к лестнице, борясь друг с другом, чтобы взобраться на нее первыми. Вы нажимаете спуск и даете очередь в орду нежити. Смертоносная огневая мощь пулемета Браунинга наносит урон (2d6+15). Если вы убьете всех зомби в первом раунде - 182. Если вам это не удастся - 256.

281

Дверь открывается, за ней небольшой чулан, в задней части которого находится стопка клетчатых чемоданов. Если хотите открыть чемоданы - 208. Если еще не делали этого, можете открыть дверь напротив - 246. Если хотите дойти до конца коридора - 81.

282

Выдергиваете чеку и бросаете гранату через щель за дверь. Через несколько секунд раздается громкий взрыв. Удары по двери немедленно прекращаются, и все, что вы можете услышать, это стоны и скулеж. Если у вас есть еще граната, и вы хотите бросить ее в коридор - 307. Если предпочитаете отодвинуть мебель от двери, чтобы открыть ее - 64.

283

Дверь не заперта, и вы входите в небольшую комнату, заставленную шкафами и полками, заполненными ящиками с инструментами, банками с краской, тряпками, щетками, чистящими средствами, старым садовым оборудованием, лопатами, совками, мешками для компоста, шлангами, садовыми перчатками, мешками и другими предметами домашнего обихода, которые были брошены здесь и забыты. Единственное, что бросается в глаза, - это большой латунный ключ, висящий на крючке сбоку от двери. «Главные ворота» написано на стене черным маркером над крючком. Вы решаете взять ключ и кладете его в сумку. «Эй, посмотри сюда, - возбужденно говорит Эми. - Я нашла электронную панель на стене». Вы видите цифровую сенсорную панель под дисплеем на стене. Если знаете код для этой панели, обратитесь к параграфу с тем же номером. Если не знаете кода, то вам не остается ничего другого, как выйти из кладовой и повернуть направо, чтобы открыть дверь в конце коридора - 14.

284

«Я бы на вашем месте этого не делал, - говорит Борис, когда вы делаете шаг ему навстречу. - Уверяю вас, я вполне способен постоять за себя». Если вы все еще хотите напасть на него - 370. Если хотите отступить и направиться к двери - 157.



285

Вы говорите Эми, чтобы она не волновалась и шутливо хвастаетесь, что теперь стали настоящим экспертов в истреблении зомби и легко расправитесь с оставшимися. Это немного приободрило ее. Вы говорите Эми, что ей пора идти, и предлагаете ей, выбравшись наружу, идти вдоль опушки леса, следуя по дороге, но стараясь, чтобы никто ее не увидел. Вы машете рукой на прощание, говоря, что скоро увидитесь. Эми уходит, а вы закрываете потайную дверь. Вы выходите из кладовой, поворачиваете налево, а затем идете на север по западному крылу к лестнице на стыке с северным крылом. Вы собираетесь спуститься по лестнице в подвал, когда замечаете телескоп, установленный на столе впереди - 230.

286

Прежде чем зомби доберется до вершины лестницы, вы захлопываете люк у него над головой и закрываете задвижку. Внезапно раздается мощный взрыв, и вас сбивает с ног. Люк под вами разлетается вдребезги, как и вся часовая башня. Нет никакого способа пережить такой ужасный взрыв. Ваше приключение закончилось.



287

Вы хватаете Эми за руку и бежите под прикрытие леса. Вы слышите автоматные очереди, но не останавливаетесь, чтобы оглянуться, пока пробираетесь между высокими деревьями. После десяти минут напряженного бега вы останавливаетесь и в изнеможении садитесь на ствол упавшего дерева. «И что теперь?» - спрашивает Эми, тяжело дыша. Если хотите предложить, вместе отправиться дальше, чтобы предупредить власти - 85. Если хотите предложить, чтобы Эми пошла дальше одна, а вы вернетесь в замок, чтобы перебить всех зомби - 338.

288

На одной из полок, прикрепленных к торцевой стене между двумя книжными шкафами, стоит огромная книга в кожаном переплете. Она называется *«Живые мертвецы: мир зомби»*. Снимая книгу с полки, вы замечаете маленькую медную пластинку на стене позади нее. В середине пластины находится выключатель. Если хотите почитать книгу - 206. Если предпочитаете щелкнуть выключателем - 324. Если хотите выйти из библиотеки и идти дальше - 160.



289

Человек, стреляющий в вас, один из ученых, работающий на Юрра. На таком расстоянии ему будет трудно во второй раз промахнуться по вам из автомата. Он осыпает коридор градом пуль, и вы с Эми погибаете под шквалом свинца. Ваше приключение закончилось.



290

Дверь не заперта и открывается в гостиную, которая полностью разгромлена. Светло-серый диван лежит вверх ногами, его льняное покрытие и подушки разорваны, наполнитель рассыпан по всему полу. Два кресла находятся в таком же состоянии, а белый пластиковый кофейный столик растоптан и расплющен. Все картины сорваны со стен, их рамы разбиты вдребезги и лежат на полу среди осколков стекла и керамики. Красный пластиковый радиоприемник засунут в цветочный горшок. Он все еще работает, на полную громкость вещая какую-то драму. Телевизор лежит на боку у дальней стены, из разбитого экрана торчит зонтик. Рядом с ним на кованой подставке стоит огромный прямоугольный аквариум, в передней стеклянной панели которого проделано отверстие, из которого все еще льется вода. Зомби подхватывает прыгающих по полу рыб и запихивает их в разинутую пасть. Вы как раз собираетесь напасть на зомби, когда второй, который прятался за дверью, прыгает вам на спину и пытается укусить за шею. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 191. Если выпадет 4-6, то - 363.

291

Вы расстегиваете молнию на сумке и находите какую-то старую спортивную одежду - пару серых спортивных штанов, футболку и пару кроссовок. Все, кажется, вашего размера, можете надеть, если хотите. Но самое интересное, что находите в сумке, - это бейсбольная бита (1d6), которая может служить очень полезным оружием. Внезапно вы слышите скребущие звуки, доносящиеся из шкафа - 13.

292

Вы не успеете перезарядить браунинг, как вас поражает снаряд базуки. Балкон разлетается на куски, и вы вместе с ним. Планы Гингрича Юрра по завоеванию мира, возможно, уже неосуществимы, но при виде дымящейся дыры в стене он разражается безумным хохотом. Ваше приключение закончилось.

293

Очень осторожно вы поднимаете крышку коробки и находите внутри гранату (2d6+1). Вы вздыхаете с облегчением, пристегиваете гранату к поясу и думаете, что делать дальше. Если еще не делали этого, можете открыть дверь напротив - 281. Если предпочитаете идти до конца коридора - 81.



294

Когда вы открываете стальную дверь, вас встречает порыв холодного воздуха. Вы заглядываете в холодильную камеру и видите множество туш животных, висящих на мясницких крюках, прикрепленных к цепям под потолком. Всего здесь не менее тридцати разрубленных напополам замороженных говяжьих и свиных туш. Если хотите заглянуть внутрь комнаты - 5. Если предпочитаете закрыть дверь и продолжить движение по коридору - 341.

295

Дверь ведет в маленькую ванную комнату. На раковине лежат наручные часы и очки для чтения, которые, должно быть, кто-то забыл здесь. Вы пользуетесь возможностью впервые за несколько дней хорошенько умыться, и в результате чувствуете себя намного лучше. Вы также делаете большой глоток воды из-под крана. Добавьте 2 очка Выносливости. Вы можете взять часы и очки, прежде чем уйти и пойти дальше по коридору - 198.

296

В верхнем ящике вы находите ручки, бумагу, линейку, карманный калькулятор, степлер, дырокол и зарядное устройство для телефона. В следующем ящике вы находите несколько открыток с изображением замка. На одной из них есть короткое поздравление с днем рождения, но нет адреса. Там просто написано: «Счастливого 30-тилетия Загор», и подпись Юрра внизу. Вы спрашиваете Эми, не знает ли она, кто такой Загор, но она лишь озадаченно качает головой. В нижнем ящике нет ничего, кроме блокнота с надписью «Важная информация» на обложке. Вы листаете блокнот и читаете две записи, которые могут быть полезны. Первый – «Имя пользователя – Белый Кролик». Вторая – «Розник должен получить 100 долларов за кровь». Эми говорит, что профессор Розник главный ученый Юрра и что он очень опасный человек. Вы вырываете эти две страницы из блокнота и спрашиваете Эми, не знает ли она, куда ведет задняя дверь. «Это личный кабинет Гингрича Юрра», - отвечает она. Вы не ждете приглашения, чтобы открыть дверь - 238.

297

Вы открываете множество коробок, но не находите внутри ничего, кроме игр. Однако в стене вы видите дверцу небольшого сейфа, который раньше был спрятан за коробками с играми. На лицевой стороне сейфа написано: «Используйте латунный ключ», - очевидно, напоминание владельцу. Если у вас есть латунный ключ, обратитесь к параграфу с тем же номером, что и число на ключе. Если у вас нет латунного ключа, можете попытаться взломать сейф. Если у вас есть лом - 362. Если вам нечем открыть сейф, вам придется выйти из комнаты и пойти дальше по коридору - 129.

298

Вы осматриваете сцену кровавой бойни в комнате. Вы почти чувствуете жалость к зомби, эти беспомощные потерянные души были когда-то человеческими существами, прежде чем быть преобразованными Гингричем Юрром и его злыми слугами. В левой стене комнаты есть еще одна железная дверь, тоже запертая на висячий замок и засов. С помощью пронумерованных ключей вы открываете и ее. Вы снова оказываетесь в мрачном коридоре. Вход в лабораторию находится слева от вас, а за ним распашные двери. Справа вы видите, что коридор продолжает вести вперед на некоторое расстояние. Вы решаете повернуть направо, идя по коридору туда, где он заканчивается у пожарной двери. Идти больше некуда, поэтому вы открываете эту дверь - 172.

299

Скованный кандалами и ослабевший от голода, вы не можете поднять ноги достаточно высоко в воздух. Отто легко парирует ваш удар. «Ты заплатишь за это», - говорит он глубоким хриплым голосом, в гневе опрокидывая вашу миску с едой. Все еще разъяренный, он несколько раз со злостью пинает вас под ребра. Боль ужасная, и вы теряете сознание. Когда приходите в себя, вы не можете поверить своим глазам. Вы находитесь в большой комнате без окон, освещенной неоновыми лампами. Вы прикованы к гладкой каменной плите, окруженной визжащими зомби. Они становятся очень оживленными, когда видят, как открываются ваши глаза. Они придвигаются ближе, чтобы посмотреть, как высокий худой человек в очках в длинном белом лабораторном халате и резиновых перчатках впрыскивает вам в шею кровь зомби. Ученый хихикает, когда говорит вам, что вы вот-вот станете новобранцем в армии зомби Гингрича Юрра. Ваше приключение закончилось.



300

Вы роетесь в своей сумке, ища что-нибудь, что могло бы помочь открыть раздвижные двери. Если у вас есть ножовка - 355. Если ее у вас нет - 102.



301

Дверь не заперта и открывается в большую комнату, которая заставлена рядами книжных шкафов, в воздухе стоит затхлый запах, исходящий от старых томов в кожаных переплетах, которые сгнили здесь с течением времени, стоя непрочитанными на полках. Без предупреждения два зомби выскакивают из-за одного из книжных шкафов, чтобы напасть на вас. Если выиграете - 365.

302

Корзина полна грязного белья, полотенец, простыней и наволочек. Вы высыпаете содержимое на пол и с удивлением обнаруживаете картонную коробку на дне корзины. Вы снимаете крышку и находите внутри коробки три ручные гранаты (2d6+1). Убедившись, что чеки надежно закреплены, вы кладете гранаты в сумку, и довольный находкой идете дальше по коридору - 271.



303

Вы украдкой выглядываете за дверь и видите двух приближающихся зомби. Они не должны стать для вас большой проблемой! Если выиграете - 169.

304

Дверь открывается, и вы видите узкий шкаф, встроенный в стену. Внутри шкафа вы с радостью находите идеальный оружие против зомби - дробовик (1d6+5), четыре коробки патронов к нему и две коробки обычных патронов. Вы забираете все и быстро закрываете дверь, возвращая картину в исходное положение. Если хотите пойти налево по коридору - 223. Если хотите пройти направо по коридору - 113.

305

Зомби поднимаются по лестнице и начинают биться в пожарную дверь. Она содрогается под их натиском, и пройдет совсем немного времени, прежде чем они ее сломают. Если хотите принять бой с зомби - 74. Если хотите посмотреть вниз во двор - 40.



306

Вы нажимаете на кран с холодной водой и наполняете свою чашку. Вода ледяная и освежающая, и вы с наслаждением пьете, сколько влезет. Вы даже не представляли, как сильно хотели пить, и чувствуете себя намного лучше. Добавьте 2 очка Выносливости. Быстрый обыск в тренажерном зале не дает ничего интересного, поэтому возвращаетесь в коридор и идете дальше - 12.



307

Не желая рисковать, вы бросаете вторую гранату в коридор. Вы готовитесь к взрыву, но с ужасом видите, как гранату бросают обратно через дверной проем, и она приземляется на кровать. Гремит мощный взрыв, и вы принимаете на себя всю его силу. Лежа на полу тяжело раненный и неспособный двигаться, вы можете только наблюдать, как дверь распахивается и в комнату вторгается орда зомби. Среди них человек в оранжевом комбинезоне, чье лицо вы узнаете, хотя сейчас оно покрыто открытыми ранами и кровоточащими язвами. Борис превратился в зомби, и скоро и вы станете таким как он. Ваше приключение закончилось.

308

К несчастью для вас, пуля попадает вам в бедро. Вы падаете на пол, схватившись за ногу. Эми приходит в себя и потрясена, увидев, как вы корчитесь на полу в агонии. Потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы все еще живы - 260.



309

Ключ поворачивается в замке, и вы снова оказываетесь в широком коридоре, который ведет налево и направо. Вы запираете за собой дверь и думаете, в какую сторону идти. Впрочем, решение принято за вас. Кто-то идет вдоль правой стороны коридора - 109.



310

Пока зомби приближаются, вы отчаянно шарите в темноте в поисках выключателя и, наконец, находите его высоко и справа от дверного проема. Вы щелкаете выключателем, и комната немедленно освещается рядами неоновых ламп на низком потолке. В комнате нет никакой мебели. На цоколе посередине стоит лишь заляпанная кровью плита из полированного камня, к каждому углу которой прикреплены кандалы и цепи. Зомби стонут и рыдают, прикрывая руками глаза от яркого света. Всего вы насчитали их двадцать восемь. Если у вас есть гранаты, вы можете использовать одну, пока зомби все еще ослеплены неоновыми светом. Если хотите бросить гранату в медленно движущихся зомби - 209. Если у вас нет гранаты или не хотите ее использовать - 262.



311

Коридор снова поворачивает направо, и вы огибаете угол, подходя к широкой покрытой ковром лестнице слева от вас, которая ведет наверх. Коридор продолжается и дальше за лестницей. Внезапно вы слышите шум с верхней площадки и готовитесь защищаться - 148.



312

Как только вы произносите имя Эми, крики прекращаются. Вы слышите приближающиеся шаги и отступаете назад, когда открывается дверь. Из-за двери появляется голова молодой девушки. На ее лице застыло выражение ужаса, а по щекам текут слезы. Она зовет вас в комнату и снова запирает дверь. Вы замечаете, что в правой руке она держит пистолет. «Откуда ты знаешь мое имя?» - спрашивает она. Если ответите, что это была просто случайная догадка - 72. Если ответите, что прочитали ее дневник и предположили, что это она - 193.

313

Вы стоите неподвижно в душе, ваше сердце бешено колотится. Вы слышите, как кто-то входит в ванную, громко фыркая, как свинья. Затем слышите, как с треском отрывают шкафчик со стены. Но вы не видите, как зомби швыряет его в занавеску для душа! Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 175. Если выпадет 4-6, то - 127.



314

Вы быстро прикрепляете крюк к задней части часов и бросаете веревку через дыру в циферблате. Пока зомби идет к вам с динамитом в руке, вы прыгаете через отверстие и спускаетесь вниз по стене часовой башни. Веревка недостаточно длинная, и вы должны отпустить ее, чтобы спрыгнуть на крышу внизу. Приземляясь, вы сильно подворачиваете лодыжку. Потеряйте 1 очко Выносливости. Над вами происходит мощный взрыв, кровля часовой башни разлетается в стороны. Сверху на вас падает мусор - осколки камня, дерева, детали часов и даже нога зомби - 359.



315

Все больше и больше зомби собираются внизу. Держась одной рукой за водосточную трубу, вы роетесь в сумке в поисках гранаты. Вытаскиваете чеку зубами и роняете гранату на зомби внизу. Раздается громкий взрыв, уничтожающий зомби под вами, но привлекающий еще больше зомби. Перебравшись через груду тел, они хватаются за водосточную трубу и начинают отчаянно дергать ее. Она трясется и дрожит, вы с трудом цепляетесь за нее, а потом труба отрывается от стены. Вы падаете прямо в лапы зомби внизу. Вы растерзаны ими и вскоре станете одним из них. Ваше приключение закончилось.

316

Вы перешагиваете через убитых зомби, чтобы попасть в лифт. Вы видите, что внутри есть четыре кнопки, которые можете нажать: «3», «2», «1» и «П», которые, как предполагаете, означают этажи и подвал. Вы находитесь на третьем этаже. Нажмете на кнопку «2» (159), кнопку «1» (116) или кнопку «П» (330)?



317

Даже если мясной рулет не является вашим любимым блюдом, прямо сейчас он кажется лучшей пищей, которую вы когда-либо пробовали в своей жизни. Вы уплетаете его с картошкой, удовлетворенно похлопываете себя по полному животу и громко рыгаете. Восстановите 2 очка Выносливости. Вы уже собираетесь выйти из комнаты, когда замечаете маленькую металлическую коробку, спрятанную под плитой. Если хотите открыть коробку - 178. Если предпочитаете выйти из комнаты и пойти по коридору - 93.



318

Раздается громкий треск ломающегося дерева, дверь внезапно распахивается, и в комнату вламываются два крупных зомби. Вы должны сразиться с ними. Если выиграете - 29.

319

Осколки попадают вам в руки и ноги, но голова и грудь чудом не пострадали. Потеряйте 6 очков Выносливости. Если еще живы - 218.



320

Большой висячий замок на двери сделан из закаленной стали. Нет никакого способа, взломать его, даже ломом. Если у вас есть связка ключей с номерами от 1 до 8, и вы хотите попробовать открыть ими дверь - 396. Если у вас нет этих ключей или не хотите пытаться открыть дверь, вы должны вернуться в коридор - 164.



321

Ключ отпирает дверь, которая открывается в котельную, где находятся четыре больших грохочущих котла, из клапанов которых с шипением вырывается пар. Булькающие трубы с горячей водой ведут вверх от котлов, исчезая в низком потолке. В потолке есть большое металлическое вентиляционное отверстие, но в комнате все равно очень жарко. В дальнем конце комнаты есть еще одна железная дверь, а рядом на крючке висит ключ. Если вы хотите обыскать котельную - 69. Если предпочитаете попытаться открыть дверь в дальней стене с ключом, висящим на крючке - 309.



Вы быстро поднимаетесь по ступенькам. Вы находитесь примерно на полпути вверх, когда слышите шум снизу. Кто-то еще поднимается по лестнице позади вас. Вы торопитесь вверх по лестнице, пока не доберетесь до люка в деревянном полу над вами. Он не заперт, и вы открываете его и оказываетесь в квадратной комнате на вершине часовой башни. С потолка свисает огромный бронзовый колокол. На каждой из четырех стен, обращенных к внешнему миру, висят четверо больших механических часов, все они громко тикают. Глядя сквозь прозрачные циферблаты часов, вы видите вдали леса и горы и жаждете вырваться на свободу. Но сейчас у вас есть другие, более неотложные дела; шаги на лестнице становятся все громче. Кто бы это ни был, его, похоже, не волнует, что вы можете услышать его приближение. Вы слышите хихиканье, но это не совсем человеческий голос. Вы хватаете оружие, готовый сразиться с кем бы то ни было. Хихиканье прекращается, и вы слышите повторяющийся щелкающий звук, который напоминает вам о щелканье зажигалки. Вы смотрите вниз через люк и видите здоровенного зомби, стоящего на лестнице с тремя динамитными шашками в одной руке, их горящие фитили громко шипят. Если вы вооружены огнестрельным оружием и хотите застрелить зомби - 242. Если предпочитаете захлопнуть люк - 286. Если хотите разбить стеклянный циферблат часов, попытаться выбраться наружу и спуститься с часовой башни - 15.

323

Вы поднимаете трубку и пытаетесь позвонить, но телефонная линия не подключена к внешнему миру. Все, что вы можете сделать, это звонить по дополнительным номерам внутри замка. Если вы знаете номер Гингрича Юрра и хотите набрать его, обратитесь к параграфу с тем же номером. Если вы не знаете номер и хотите включить ноутбук - 201.

324

Когда опускаете выключатель вниз, вы слышите слабый щелчок. Вы активировали ловушку. Без предупреждения из незаметного отверстия в стене под выключателем вылетает маленький дротик. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 167. Если 4-6 - 381.



325

Зомби, которые выжили под градом пуль, поднимаются по лестнице на балкон. Уменьшите свою Выносливость на количество зомби, оставшихся в живых. Если все еще живы, вы должны продолжить бой с ними, используя любое другое ваше оружие креме пулемета Браунинга. Если выиграете - 110.

326

Вы подбегаете к двери, но обнаруживаете, что она заперта. В замке есть ключ, но вы не успеваете его повернуть, вас настигают собаки. Передние трое прыгают на вас, разинув пасти и рыча. Вы должны защищать себя с помощью любого оружия, которое у вас есть под рукой. Вас атакует 17 собак, у каждой 1 очко Выносливости и каждая наносит 1 очко урона. Если выиграете - 95.

327

Удары по двери продолжаются, и она медленно начинает открываться. Объединив силы, обезумевшие зомби отталкивают тяжелую баррикаду из мебели. Серая тощая рука, покрытая гноящимися ранами, протискивается в дверной проем, за ней немедленно просовываются еще две. Теперь зомби уже не остановить. Если вы хотите выпрыгнуть из окна во двор - 87. Если у вас есть граната - 282.

328

Имя пользователя указано правильно, но теперь вас просят ввести пароль. Вы обсуждаете с Эми возможные варианты и соглашаетесь, что это должно быть связано с любимой игрушкой Юрра – его автомобилем. Вы выбираете два варианта: прозвище машины - «моя кошка» или марка и модель. Если хотите ввести «моя кошка» - 166. Если хотите ввести марку и модель автомобиля - 264.

329

«На данный момент у нас не так много запасов, но вы можете воспользоваться тем, что есть. Извините, но мне придется обвинить вас в краже. Если какой-нибудь предмет пропадет и Юрр узнает об этом, нас тут же превратят в зомби». Борис смотрит на свой планшет и читает, что у него есть на продажу. «Здесь все стоит доллар. У нас есть резиновые перчатки, мизинчиковые батарейки, ножовки, отвертки, карандаши, стальные шкивы, увеличительные стекла, магниты, шнурки, рыболовные крючки, солнцезащитные очки, точилки для ножей, клей, упаковочная лента и ножницы. Немного смешанный набор, но вот все, что у нас здесь. Что бы вы хотели купить?»

Купите, что хотите, и заплатите 1 доллар за каждый предмет. Если хотите спросить Бориса, есть ли у него провизия - 28. Если хотите поблагодарить его за помощь, попрощаться и немедленно пойти к двери в дальней стене - 157.



330

Старый лифт медленно спускается, грохоча и содрогаясь, прежде чем остановиться на втором этаже. Вы снова нажимаете кнопку «П», но ничего не происходит. Двери лифта раздвигаются, открывая еще один длинный коридор, похожий на тот, что был на третьем этаже, заканчивающийся окном, выходящим во внутренний двор. В дальнем конце коридора справа есть дверь. Если хотите пройти по коридору, чтобы открыть дверь - 177. Если вы предпочитаете оставаться в лифте, можете нажать кнопку «1» (33) или кнопку «П» (147).





331

Выдергиваете чеку и бросаете гранату вниз по лестнице. Вы слышите, как она грохочет по ступенькам, и через несколько секунд раздается мощный взрыв, который громким эхом отдается внутри бетонной шахты пожарной лестницы. Двадцать четыре зомби уменьшаются в числе на (2d6+1). Те, кто остался, обезумев от ярости, в поисках мести бегут вверх по лестнице так быстро, как только могут. Вы отступаете от двери и готовитесь встретить натиск зомби. Мгновение спустя они вываливаются на крышу. Если выиграете - 40.

332

Лестничная площадка устлана ковром, а стены оклеены яркими узорчатыми обоями. На стенах висят натюрморты и зеркала, но ничего полезного для вас. Вы идете прямо вперед, пока не натыкаетесь на две белых двери напротив друг друга. Вы прижимаетесь ухом к ним, но ничего не слышите. Если хотите войти в дверь слева - 246. Если хотите открыть дверь справа - 281. Если предпочитаете идти до конца коридора - 81.

333

Эми пристально смотрит на вас, когда вы называете общее число убитых вами зомби. Уверенный, что обыскали все внутри замка и не оставили там ни одного зомби, вы заявляете, что убили их всех. «Очень на это надеюсь, - отвечает она, улыбаясь. – Но если нет, то Мелис будет первой деревней, в которую придут зомби, и они нападут ночью. Если я проснусь завтра утром, я буду знать, что ты убил их всех!» - 225.

334

Рядом с упавшим зомби вы находите на полу пятидолларовую купюру, засунутую в бейсболку, которую он носил. Все инструменты разбиты вдребезги, но в глубине комнаты вы видите футляр для виолончели и большой черный транспортный кофр для усилителя, покрытый наклейками авиакомпаний. Если вы хотите открыть футляр - 105. Если хотите открыть кофр - 272. Если предпочитаете продолжить путь по коридору - 252.



335

Шальная пуля пролетает мимо вашей головы, пробивая резиновую дверь - 45.



336

В ящиках нет ничего, кроме журналов, книг и старых фотографий. На одной фотографии интеллигентного вида женщина с длинными темными волосами стоит перед частным самолетом. На обратной стороне фотографии написано имя – Тереза Кларк. Вы задаетесь вопросом, кто она такая и не превратилась ли она в зомби. Чемоданы пусты, но в одном находятся костюмы и реквизит, которые, должно быть, использовались для переодевания детьми, наверное, они уже давно повзрослели и покинули замок. Здесь есть клоунский костюм, ковбойская шляпа, полицейский шлем, костюм сказочной принцессы, шлем космонавта, матросская форма, несколько париков, накладные бороды и усы. Если вы хотите взять что-нибудь, берите. Торопясь покинуть место побоища, вы спешите к лифту в конце коридора - 367.



337

Вы идете по длинному темному коридору, пока не оказываетесь у белой двери в правой стене. Вы дергаете за ручку, но дверь заперта. Вы смотрите в замочную скважину и видите, что внутри замка есть ключ. Впереди вы видите лестницу, идущую вверх, по-видимому, она является лучшим способом выбраться из подземных коридоров - 250.

338

Эми умоляюще смотрит на вас и просит не возвращаться в замок. Вы отвечаете, что должны остановить Юрра, прежде чем он выпустит своих зомби наружу. Вы заверяете ее, что это не займет много времени, справиться с оставшимися зомби, и что догоните ее в кратчайшие сроки. Она смотрит в землю, по ее щеке катится слеза. Если у вас есть золотой медальон на золотой цепочке - 68. Если его у вас нет - 52.

339

С оружием наготове вы делаете шаг вперед, чтобы защитить Бориса. Ваше сердце бешено колотится, когда вы подсчитываете количество визжащей нежити, несущейся по коридору к вам. Всего здесь двадцать семь зомби. Если у вас есть гранаты, можете использовать одну - 200. Если у вас нет гранат - 17.





340

Граната отскакивает от пола в вашу сторону, и почти сразу же раздается оглушительный взрыв, который громким эхом разносится по коридору. Взрывная волна сбивает вас с ног и с силой швыряет к стене. К счастью для вас, бронежилет принимает на себя основную тяжесть удара. Единственная травма, которую вы получаете, - это маленький осколок, который застрял в вашей ноге. Потеряйте 3 очка Выносливости. Зомби не так удачлив. Он лежит неподвижно на каменном полу, разорванный взрывом. Вы не теряете времени и спешите дальше по коридору, пока не натыкаетесь на дверь в левой стене. Когда подходите к ней, вы слышите громкий лай, доносящийся с другой стороны двери. Если хотите открыть дверь - 26. Если предпочитаете двигаться дальше - 276.





341

Вскоре вы подходите к рядам камер, расположенных по обе стороны коридора. В передней части каждой камеры железные решетки от пола до потолка со встроенными дверями. Все они открыты. Из клеток исходит ужасная вонь, вы узнаете гнилостное зловоние зомби. Но их нигде не видно. Может быть, их выпустил Борис? Вы идете дальше и приходите к лестнице, ведущей наверх. Вы поднимаетесь по ней и оказываетесь на первом этаже северного здания замка рядом с тем местом, где к нему примыкает западное крыло. Вы находитесь в одном конце длинного коридора, который поворачивает направо в дальнем конце, а рядом с вами слева поворот в западное крыло. В середине коридора есть две двери, расположенные друг напротив друга. Та, что справа, кажется, выходит во внутренний двор. На столе рядом с этой дверью установлен телескоп. Внезапно из-за угла в дальнем конце коридора появляется молодая блондинка в джинсах и белой футболке, с небольшой сумкой на плече. Она бежит, то и дело оглядываясь, как будто кто-то ее преследует. Прежде чем вы успеваете окликнуть ее, она открывает дверь слева от вас, как раз в тот момент, когда из-за угла появляется стая зомби, преследующая ее по горячим следам. Девушка быстро закрывает за собой дверь. Зомби начинают биться в нее, и вы слышите, как девушка кричит. У вас нет выбора, кроме как прийти к ней на помощь и сразиться с зомби, все их семнадцать. Если выиграете - 245.

342

Дверь ведет в ярко освещенную комнату, оборудованную тренажерами по последнему слову техники. Здесь есть беговые тренажеры, гребные тренажеры, беговые дорожки, велотренажеры, гири и скамейки. Но на полу много мусора, и все оборудование выглядит так, как будто оно не использовалось в течение длительного времени. В дальнем углу комнаты стоит кулер с водой, его бумажные стаканчики вырваны из держателя и разбросаны по блестящему черному полу. Если вы хотите взять чашку и выпить воды - 306. Если предпочитаете закрыть дверь и идти дальше - 12.

343

Вы пролезаете через отверстие в полу лифта и разжимаете руки. Вы падаете и сильно ударяетесь об пол подвала, в который раз подворачивая лодыжку. Потеряйте 1 очко Выносливости. Решетчатые раздвижные двери в нижней части шахты лифта закрыты, и вы не можете раздвинуть их, чтобы войти в подвал. Если у вас есть лом - 185. Если его у вас нет - 300.

344

Вы заходите в душ и задергиваете за собой желтую занавеску. Из спальни доносится громкий шум. Раздаются крики и вопли, грохот и треск, звук разбрасываемой мебели и бьющегося стекла. Несомненно, в спальне орудуют зомби. Продолжите прятаться к душевой кабинки, вооруженным и готовым к бою (313) или пойдете в спальню, чтобы напасть на зомби (53)?

Реакция Отто замедленна, и ваше быстрое движение застает его врасплох. Вы ухитряетесь обхватить его ногами за живот и повалить на землю. Он пытается высвободиться, но вы цепляетесь за него и обматываете одну из своих цепей вокруг его шеи. Он задыхается и бьет вас локтем в лицо, но не причиняет никакого вреда. Вы продолжаете держать его и сильнее затягиваете цепь, пока он не теряет сознание. Он падает на вас сверху, вы едва успеваете дотянуться до его пояса. Ваши пальцы нащупывают ключ, прикрепленный к тонкой цепочке на поясе. Цепь достаточно длинная, чтобы вы могли вставить ключ в замок своих кандалов. Он подходит, и замок открывается, к вашему большому облегчению. Вы отпираете второй наручник и защелкиваете его на запястье лежащего без сознания бандита. Обыск его карманов не дает ничего, кроме фотографии полной женщины средних лет, которую вы бросаете на пол. Вы растираете свои поврежденные запястья и думаете о том, что делать дальше. Вы босиком и одеты в ту же футболку и шорты, которые были на вас, когда вас похитили. Смена одежды была бы желательной, но запах от одежды Отто еще хуже, чем от вас, так что с этим придется подождать. Вы должны найти способ сбежать. Отто начинает стонать, когда к нему возвращается сознание. Если вы хотите допросить его - 21. Если хотите немедленно покинуть тюремную камеру - 73.



346

Розник холодно смотрит на вас и говорит: "Ну, тогда я предлагаю вам вернуться к Юрру, забрать у него деньги и только тогда вернуться сюда». Если вы хотите наставить на них оружие, чтобы арестовать и запереть в камерах - 364. Если хотите проскочить мимо них и побежать по коридору - 120.



347

Дверь ведет в комнату без окон, в центре которой стоит круглый стол и шесть стульев. Все стены от пола до потолка уставлены полками, на которых полным-полно настольных игр, компьютерных игр, книг и даже 25 номеров старого игрового журнала со странным названием «Сова и ласка». На одной полке стоит ряд книг с характерными зелеными корешками и фантастически звучащими названиями вроде «Колдун Огненной горы», но на большинстве полок ряд за рядом стоят настольные игры. На высокой полке, между стопкой настольных игр и коробкой с надписью «Новости ночных игр», вы видите серебряный кубок с двумя ручками. Вы поднимаете трофей и видите, что на нем написано: «Кубок пагоды». На обратной стороне чашки в течение 27 лет были выгравированы шесть имен. Если вы хотите открыть некоторые из коробок с играми - 297. Если предпочитаете выйти из комнаты и пройти дальше по коридору - 129.



348

Стеклянные двойные двери, ведущие во внутренний двор, не заперты. Во дворе бродит множество зомби, которые выглядят очень взволнованными. Вы видите балкон на втором этаже восточного крыла, на котором установлен тяжелый пулемет. К стене рядом с балконом прикреплена металлическая лестница, которая спускается с крыши во двор. Если вы хотите пробежать через двор к лестнице – 88. Если предпочитаете сразу начать стрелять в зомби - 392.



349

Быстрый обыск одежды зомби дает медный ключ и бумажник. На ключе выбито число 111. Бумажник пуст, если не считать треснувшего пластикового водительского удостоверения на имя Тома Уотсона. На карточке изображен улыбающийся круглолицый мужчина в очках и с черными волосами. Вы смотрите на фотографию в течение нескольких секунд, задаваясь вопросом, какая судьба привела его сюда, чтобы превратиться в зомби. Вы выбрасываете бумажник и осматриваете чулан. Здесь хранится всякий хлам, который вам не нужен. Вы кладете ключ в карман и идете дальше по коридору - 311.

350

Огромное количество зомби приближается к вам, Эми кричит, чтобы вы поторопились и открыли замок. Если у вас есть большой латунный ключ - 35. Если его у вас нет - 243.

351

Вы испытываете облегчение оттого, что пережили натиск атакующих собак. Вы идете в дальний конец комнаты и снимаете с крючка связку ключей. Всего их восемь, все разного размера, и на каждом оттиснуто число от одного до восьми. Самый маленький ключ - № 1, а самый большой - № 8. Вы пристегиваете их к поясу, надеясь, что они пригодятся позже. По дороге вы замечаете маленький шкафчик на левой стене. Вы открываете его и находите внутри две аптечки - 276.

352

Через несколько секунд раздается мощный взрыв. К счастью, в вас попадает только небольшой осколок, который задевает вам ногу, уменьшая вашу Выносливость на 2 очка. Но зомби, который держал гранату, не был так удачлив, как и его товарищи. Они принимают на себя всю силу взрыва, и многие из них разорваны на куски. Уменьшите их число на 2d6+1. Вы встаете, чтобы сразиться с оставшимися зомби - 17.

353

Ученому удается вонзить шприц вам в бедро. Вы кричите от ужаса, понимая, что скоро станете еще одним членом армии зомби Гингрича Юрра. Трансформация начинается почти немедленно. Вы стреляете наугад, прежде чем бросить оружие, так как уже не в состоянии думать, а значит и использовать его. Ваше приключение закончилось.





354

Все картины — это портреты грозного вида джентльменов, которые жили в замке на протяжении веков. Они все поименованы и датированы. Все они носят фамилию Юрр. У каждого сурового выражения лица, за исключением одного – мужчины с острым лицом с длинными волосами, пронзительным взглядом и хитрой ухмылкой, который выглядит более злым, чем все остальные. Его зовут Гингрич Юрр. Он нынешний владелец замка и человек, который, по словам Отто, хотел убить вас. Несмотря на нелепый желтый камзол и маленького белого кролика на руках, он выглядит как человек, которого надо бояться. Если хотите рассмотреть портрет более внимательно - 126. Если хотите пойти налево по коридору - 223. Если хотите пройти направо по коридору - 113.



355

Это не займет много времени, перепилить металлическую защелку, удерживающую раздвижные двери закрытыми. Вы раздвигаете их и оказываетесь в холодном коридоре, освещенном потолочными светильниками с квадратными матовыми стеклянными плафонами. Потолок выкрашен в невеселый горчичный цвет. Стены того же цвета, выше пояса полоса темно-зеленых плиток, многие из которых отсутствуют. Краска на стенах старая, потрескавшаяся и в нескольких местах заляпанная кровью. Вы принюхиваетесь и замечаете очень неприятный химический запах. Внезапно вы слышите звук шагов, идущих по коридору слева от вас. Справа, примерно в двадцати метрах от вас, через коридор находятся распашные двери из вулканизированной резины. Если вы хотите узнать, кто идет по коридору - 45. Если хотите пройти через двери – 31.

356

Вы видите, что во дворе все еще полно зомби, и шепчете Эми, что разберетесь с ними после того, как поможете ей убежать. Вы крадетесь на цыпочках по коридору, пригибаясь, чтобы никто из них не увидел вас через окна. Вы доходите до конца коридора и поворачиваете направо в коридор восточного крыла. Вы проходите около пяти метров по коридору, когда внезапно раздается пронзительный сигнал тревоги, а затем за вашей спиной строчит автомат. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 140. Если выпадет 4-6, то - 219.



357

Не теряя времени, вы выдергиваете чеку из гранаты и бросаете ее в спальню, прежде чем захлопнуть дверь. Вы падаете на пол, чтобы избежать последствий взрыва. Через несколько секунд раздается громкий хлопок, граната взрывается, нанося урон 2d6+1. Вы открываете то, что осталось от двери, и заглядываете в задымленную комнату, чтобы посмотреть на результат. Оставшиеся на ногах зомби, шатаясь, идут вперед, чтобы атаковать, и вы должны выбрать другое оружие, чтобы покончить с ними. Если победите - 145.



358

Какое имя пользователя вы введете? Если хотите ввести имя «Белый лебедь» - 60. Если хотите ввести имя «Белый Кролик» - 328.

Вы испытываете сильную боль, но берете себя в руки и осматриваетесь по сторонам. Вы стоите на плоской крыше западного крыла замка, высоко над усыпанным гравием внутренним двором. Четырехугольник двора образован внутренними стенами зданий из песчаника, составляющих замок. Внезапно через главные ворота в южном крыле во двор, визжа шинами по гравию, въезжает сине-кремовая спортивная машина. Резко развернувшись, машина останавливается в облаке пыли перед дверью гаража в восточном крыле. Водитель, мужчина с длинными волосами и необычно большой головой, выскакивает из машины и отпирает гараж. Он запрыгивает обратно на водительское сиденье, резко заводит машину и, сделав крутой разворот, въезжает в гараж. Это должен быть не кто иной, как сам Гингрич Юрр! Зомби хлынули во двор, но человек больше не появляется. Двое зомби внизу поворачивают головы и смотрят вверх. Они показывают на вас пальцем и начинают кричать, привлекая внимание остальных. Вам нужно действовать быстро. В крыше, метрах в двадцати впереди вас, есть открытый световой люк. Вдоль западного крыла, от основания часовой башни до самого внутреннего двора, тянется водосточная труба. Если вы хотите быстро пройти к окну в потолке - 393. Если хотите спуститься по водосточной трубе - 4.



360

Вы выглядываете из-за края балкона и видите, что лестница забита зомби, поднимающимися по ней. Одни падают, другие теряют равновесие, треть висят на лестнице, держась только одной рукой. Толкая и пихая друг друга, они медленно поднимаются наверх. Вы снова занимаете позицию позади тяжелого пулемета и глубоко вдыхаете. Всего вы насчитали двадцать семь зомби на лестнице. Вы стискиваете зубы, отпускаете предохранитель и непрерывно стреляете по зомби, пока лента не опустеет, нанося урон 2d6+15. Если убьете всех зомби в первом раунде - 110. Если вам это не удастся - 325.



361

Кто бы ни был на крыше, он очень силен и без труда поднимет вас, держа одно рукой за горло. Вы хватаете ртом воздух, дергаете ногами и изо всех сил пытаясь направить ствол оружия в потолок. Вы прицеливаетесь и стреляете, и тут же железная хватка на вашем горле слабеет. Вы падаете на пол чердака, тяжело приземляясь на спину. В то же самое время огромный зомби проламывает крышу, затем в падении проламывает гнилые доски чердака и падает в коридор внизу, увлекая вас за собой. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 231. Если выпадет 4-6, то - 2.

362

Дверь сейфа установлена вплотную к стене, и вы не можете поддеть ее с помощью лома. Вы пытаетесь разбить ломом стену, но у вас не получается выковырять из нее сейф, стена сложена из прочных кирпичей. Шум, который производите, в любую минуту может привлечь внимание кого-то или чего-то, и вы понимаете, что продолжать попытки взлома сейфа бесполезно. Не найдя ничего интересного, вы покидаете игровую комнату и идете дальше по коридору - 129.



363

Вы чувствуете прикосновение слюнявой пасти к своей шее. Но прежде чем зомби успевает сомкнуть челюсти и укусить вас сломанными зубами, вы хватаете его за руку, наклоняетесь вперед и перекидываете его через плечо. Он с глухим стуком падает спиной на сломанный кофейный столик и рычит от боли. Он медленно встает, и оба зомби приближаются к вам, чтобы атаковать. Если выиграете бой - 83.

364

Ученые застигнуты врасплох, когда вы наставляете на них оружие. Они немедленно поднимают руки, чтобы сдаться. Вы говорите им, следовать мимо лифта и войти в первую камеру за ним. Когда проходите мимо лифта, Розник, как бы случайно, роняет свой планшет. Он наклоняется, чтобы поднять его, а потом резко выпрямляется и пытается всадить в вас шприц с зараженной кровью. Бросьте кубик. Если выпадет 1-3, то - 353. Если выпадет 4-6, то - 27.

365

Быстрый обыск тел зомби не дает ничего, кроме записки в верхнем кармане мужчины. Она гласит: «Скажи Ларе, что я люблю ее». Если хотите остаться в библиотеке и осмотреть книги - 139. Если предпочитаете продолжить путь по коридору - 160.



366

Шесть пуль одна за другой пролетают сквозь дверь, и одна из них попадает вам в ногу. Потеряйте 3 очка Выносливости. Если вы все еще живы - 254.



367

Вы нажимаете кнопку вызова на панели из нержавеющей стали рядом с дверью лифта. Лифт начинает гудеть, поднимаясь по шахте с нижних этажей. Он останавливается с глухим стуком, и двери открываются. Семь обезумевших зомби с кухонными ножами высыпают из лифта, чтобы напасть на вас. Первый зомби ранит вас в руку, прежде чем вы успеваете среагировать. Потеряйте 2 очка Выносливости. Если выиграете - 316.

368

Прикрыв рукой лицо, вы врезаетесь в циферблат часов, окончательно разбивая стекло. Вы падаете, как камень, махая руками и ногами в воздухе, пытаясь удержаться в вертикальном положении. Когда приземляетесь, вы делаете кувырок в попытке смягчить падение. Но двенадцать метров это слишком много при приземлении на твердую крышу. Бросьте два кубика и вычтите результат из вашей Выносливости. Над вами происходит мощный взрыв, кровля часовой башни разлетается в стороны. Сверху на вас падает мусор - осколки камня, дерева, детали часов и даже нога зомби. Если все еще живы – 359.

369

Когда вы бежите через двор к открытому гаражу, из него выскакивают тринадцать зомби. Они несколько дней сидели взаперти в кладовке в задней части гаража и вне себя от ярости. Они орудуют большими гаечными ключами и молотками, что делает их более опасными, каждый зомби будет наносить 2 очка урона. Если выиграете - 247.

370

Когда вы шагаете к нему со сжатыми кулаками, Борис просто пожимает плечами, снова выглядя почти скучающим, и говорит: «До свидания!» Он тянет за рычаг, и каменная плита уходит у вас из-под ног - 216.

371

Укус зомби болезненный (потеряйте 1 очко Выносливости), но его зубы не протыкают вашу кожу. Прежде чем он сможет заразить вас, укусив сильнее, вы хватаете его за руку, наклоняетесь вперед и перекидываете его через плечо. Он с глухим стуком падает спиной на сломанный кофейный столик и рычит от боли. Он медленно встает, и оба зомби приближаются к вам, чтобы атаковать. Если выиграете бой - 83.

372

Вы достаете из кармана и отдаете Эми золотой медальон и цепочку. «Мой медальон! Где вы его нашли?» - спрашивает она, внезапно снова повеселев. «Тебе лучше этого не знать!» - отвечаете вы, ухмыляясь. «Спасибо. Спасибо. Спасибо», - радостно говорит она, улыбаясь в первый раз с тех пор, как вы ее встретили. Вы говорите Эми, что ей пора идти, и предлагаете ей, выбравшись наружу, идти вдоль опушки леса, следуя по дороге, но стараясь, чтобы никто ее не увидел. Вы машете рукой на прощание, говоря, что скоро увидитесь. Эми уходит, а вы закрываете потайную дверь. Вы выходите из кладовой, поворачиваете налево, а затем идете на север по западному крылу к лестнице на стыке с северным крылом. Вы собираетесь спуститься по лестнице в подвал, когда замечаете телескоп, установленный на столе впереди - 230.

373

Вы пробираетесь сквозь дергающиеся трупы зомби, которые свалены на лестнице. Вы вытаскиваете топор (1d6) из руки однорукого зомби, прежде чем подняться по лестнице на следующий этаж. Вы выходите на лестничную площадку, откуда можете пойти налево (47), направо (240) или прямо (332).



374

Вы слышите шум сверху, смотрите туда и видите злобное лицо Гингрича Юрра, смотрящего на вас через отверстие в полу взорванного лифта. Он роняет вниз маленькую бутылочку, которая разбивается, ударившись об пол шахты. В ней содержится усыпляющий газ, и вы вскоре теряете сознание. Когда приходите в себя, вы не можете поверить своим глазам. Вы находитесь в большой комнате без окон, освещенной неоновыми лампами. Вы прикованы к гладкой каменной плите, окруженной визжащими зомби. Они становятся очень оживленными, когда видят, как открываются ваши глаза. Они придвигаются ближе, чтобы посмотреть, как высокий худой человек в очках в длинном белом лабораторном халате и резиновых перчатках впрыскивает вам в шею кровь зомби. Ученый хихикает, когда говорит вам, что вы вот-вот станете новобранцем в армии зомби Гингрича Юрра. Ваше приключение закончилось.

375

Все зомби, которые были в спальне, бросаются в ванную, каждый из них жаждет разорвать вас на части. Вы пытаетесь встать, чтобы защитить себя, но на вас нападают сразу шестеро. Инициатива на их стороне, и вы теряете 6 очков Выносливости. Если вы все еще живы, вам удастся вырваться из лап зомби, чтобы сразиться с ними. Если выиграете - 20.



376

Вы очень хотите пить и глотаете жидкость, которая на вкус гораздо лучше, чем пахнет. К сожалению, в ней содержится смертельный яд - цианид! Яд действует быстро, и вы падаете на колени, схватившись за живот. Вы теряете сознание и никогда не придете в себя. Ваше приключение закончилось.



377

Вы бежите вверх по лестнице так быстро, как только можете. Сигнал тревоги замолкает, когда вы находитесь на полпути вверх, его сменяют новые звуки, идущие снизу - шаги и слишком хорошо знакомый вам вой и визг зомби. Вы продолжаете бежать по лестнице, надеясь, что пожарная дверь наверху не заперта. Тяжело дыша, вы добираетесь до двери и толкаете ее. Дверь не заперта, она выходит на плоскую часть крыши западного крыла, где вы несколько секунд стоите и переводите дух в ярком солнечном свете. Если вы хотите заблокировать пожарную лестницу, чтобы остановить преследующих вас зомби, и не дать им выбраться на крышу - 125. Если хотите подготовиться к бою с зомби - 269.



378

Дверь ведет в небольшую прачечную. В углу стоит высокий белый шкаф, перед ним на боку лежит ведро, швабра и две метлы. Пластиковая корзина, доверху набитая бельем, стоит на рабочей поверхности, которая тянется от угла в дальней стене до шкафа. Под ней вы видите стиральную машину и сушилку для белья. Рядом со стеной у двери выстроилась в ряд обувь, рядом с ними прислонена старая черная сумка. Если хотите открыть сумку - 291. Если хотите открыть дверцу шкафа - 13.



Спускаясь по железным перекладинам, вы чуть не задыхаетесь от едкой вони, поднимающейся снизу. На дне шахты вы обнаруживаете, что стоите на краю открытой канализации. Из кирпичной стены слева от вас торчит конец большой трубы, из которой выливается весьма неприятное содержимое в канализационный сток, вдоль которого проходит красная кирпичная дорожка – вы как раз на ней стоите. Круглый туннель тускло освещен маленькими лампочками, прикрепленными к свисающему кабелю, подвешенному к кирпичному потолку. Они слишком далеко друг от друга, чтобы вы могли видеть, что находится вдали. Капли воды падают с потолка, издавая жуткий шлепающий звук, когда они попадают в медленно текущую канализационную воду. Вдруг вы слышите писк. Вы всматриваетесь в темноту и видите не зомби, а стаю огромных серых крыс, несущихся к вам. Канализационные крысы мутировали из-за зараженной канализации, они в четыре раза больше обычных. У них выпученные красные глаза, длинные острые зубы и когти. Всего их пятнадцать. У каждой 1 очко Выносливости и каждая наносит 1 очко Урона. Вы должны выбрать оружие, чтобы сразиться с ними. Если выиграете - 122.



380

Надев белый лабораторный халат, вы смело проходите через двери и представляетесь ученым, говоря, что Гингрич Юрр послал вас присоединиться к ним. Зловещего вида ученый с бритой головой холодным тоном представляется профессором Розником. Он подозрительно смотрит на вас и спрашивает, принесли ли вы 100 долларов, которые Юрр должен ему за последнюю партию зараженной крови. Если у вас есть 100 долларов, и вы хотите заплатить Рознику - 138. Если у вас нет 100 долларов или вы не хотите платить - 346.



381

Дротик вонзается вам в шею, с легкостью пронзая кожу. Дротик отравлен, хотя яд слабый. Потеряйте 5 очков Выносливости. Если вы все еще живы, то вытаскиваете дротик из шеи и накладываете грубую повязку на рану. Вы внимательно изучаете переключатель и видите, что он может находиться в трех положениях. В центре, где он был, когда вы вошли, положение «вниз», которое активирует ловушку, и положение «вверх». Если теперь хотите перевести тумблер вверх - 41. Если не хотите рисковать и предпочитаете немедленно покинуть библиотеку - 160.

382

Сигнал тревоги замолкает, и вы, не теряя времени, бежите вверх по пожарной лестнице, не останавливаясь, пока не достигнете вершины. Тяжело дыша, вы толкаете пожарную дверь. Дверь не заперта и открывается на крышу западного крыла, где вы стоите и переводите дух в ярком солнечном свете - 40.

383

Вы принимаете на себя всю силу взрыва, шансов выжить нет. Ваше приключение закончилось.



384

Вы быстро обыскиваете их карманы и не находите ничего, кроме открывалки для бутылок и фломастера, который даже не работает. Не желая больше тратить время на сбор бесполезного хлама, вы решаете вернуться в спальню и прочитать дневник Эми - 123.

385

Коридор делает резкий поворот направо, ведет дальше около 50 метров и делает еще один поворот направо. Вскоре вы подходите к черной железной двери в правой стене. Она надежно заперта, и у вас нет ключа, который может открыть ее. Пока вы думаете о том, что делать дальше, решение принимают за вас - 109.

386

Вы отодвигаете картину в сторону и видите, что в стене за ней есть узкая дверь. Если вы хотите открыть ее - 304. Если хотите пойти налево по коридору - 223. Если хотите пройти направо по коридору - 113.



387

Когда вы спускаетесь по водосточной трубе, зомби в большом количестве собираются внизу, поджидая вас. Если у вас есть граната - 315. Если нет - 65.

388

В нескольких метрах дальше по коридору вы видите большой черный металлический чемодан у стены справа. На его крышке большими красными буквами написано: «Опасно - не открывать». Если хотите проигнорировать предупреждение и открыть его - 261. Если предпочитаете идти дальше - 25.

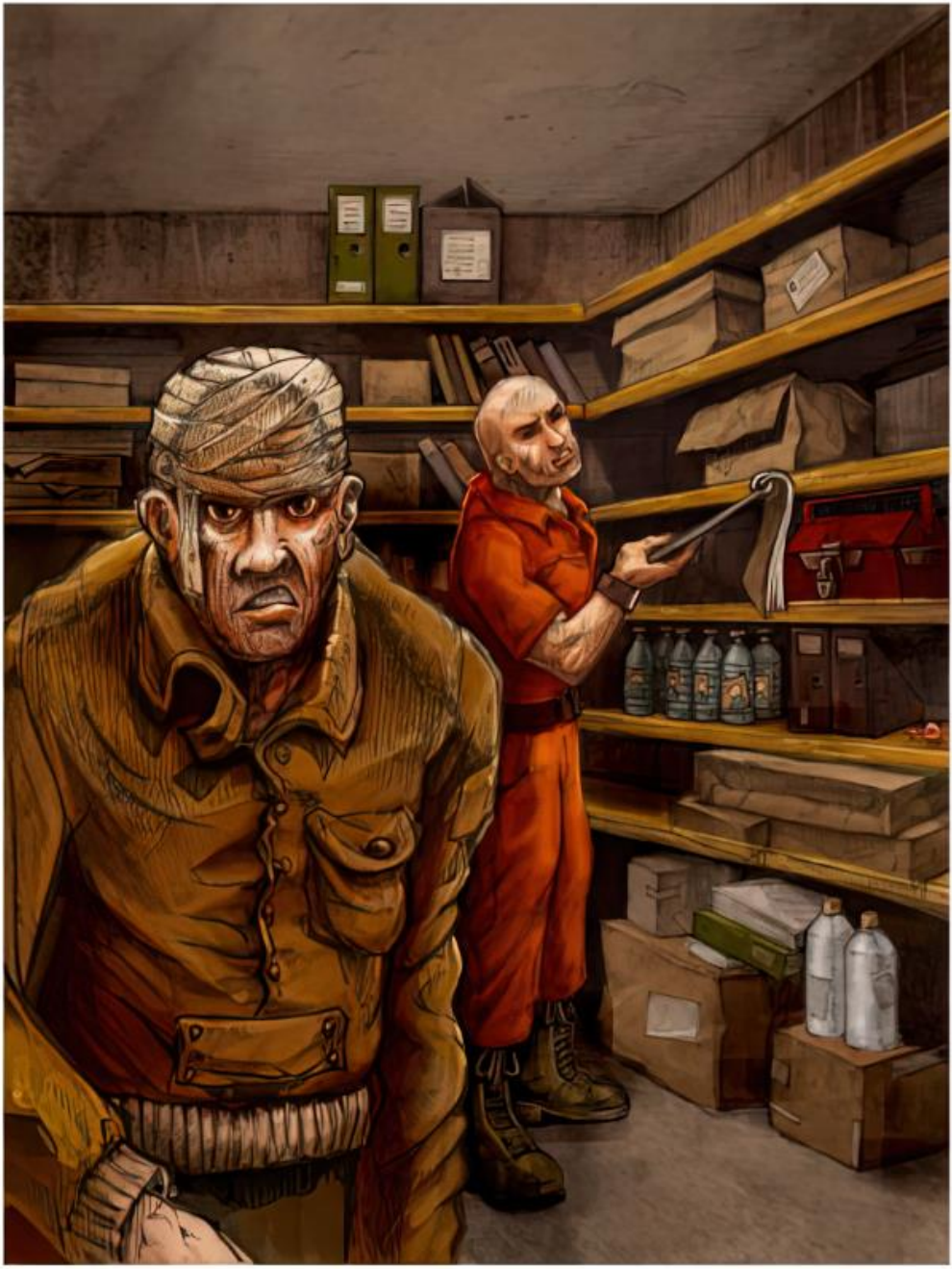
389

Юрр отличный стрелок, он не промахнется. Ваша голова склоняется набок, струйка крови стекает по лицу из маленькой раны над виском. Ваши руки отпускают водосточную трубу, и вы падаете в беснующуюся толпу зомби внизу. Ваше приключение закончилось.



390

Пока спортивный автомобиль приближается к вам на большой скорости, вы видите, что Юрр улыбается в предвкушении того мига, когда он вас собьет. Вы стреляете в приближающуюся машину, не подозревая, что у нее пуленепробиваемое лобовое стекло. Уродливая ухмылка Юрра становится шире, пока он мчится на вас, в то время как ученый продолжает стрелять из автомата. У вас нет никаких шансов выжить, вас либо застрелят, либо задавят. Ваше приключение закончилось.



Коридор заканчивается дверью. Вы можете услышать звук шагов за ней. Нет другого выхода, кроме как открыть дверь и встретиться лицом к лицу с кем бы то ни было. Вы глубоко вдыхаете, пинком открываете дверь и бросаетесь внутрь, чтобы обнаружить, что стоите в большой кладовой. Мужчина делает пометки в блокноте, осматривает тянущиеся от пола до потолка полки, которые в основном пусты. Ему около 30 лет, он довольно коренастый, с бритой головой, в оранжевом комбинезоне и черных ботинках. Похоже, его не беспокоит ваше неожиданное вторжение.

«А, вы, должно быть, новый пленник. Я не ожидал увидеть вас здесь, - говорит он как бы между прочим. - Ни одно тело еще не сбежало из темницы Отто. Может быть, вы назовете мне хоть одну причину, по которой я не должен поднимать тревогу?» Прежде чем вы успеваете заговорить, мужчина улыбается и говорит: «Ответ, мой друг, - деньги. Покажи мне деньги! Кстати, меня зовут Борис».

«А я Грегор», - произносит низкий голос слева. Вы оборачиваетесь и видите гораздо более пожилого мужчину с морщинистым лицом. На нем коричневая куртка и грязные старые кроссовки. По какой-то причине его макушка обмотана грязными бинтами.

В стене напротив той, через которую вы вошли, есть дверь. Если вы хотите сделать рывок к этой двери - 157. Если хотите остаться и поговорить с мужчинами - 51.

392

Вы наводите оружие на ближайшую группу зомби и начинаете стрелять. Все зомби во дворе немедленно бросаются к вам. Их так много, что вы не сможете перестрелять их всех до того, как закончатся патроны. Вы продержитесь несколько минут, прежде чем вас повалят на землю и затопчут. Вы скоро будете покрыты кровью зомби и сами заразитесь. Как только трансформация закончится, вы встаете, поворачиваетесь и указываете на двойные двери и комнату за ними, где прячется Эми. Вы ведете кричащих зомби через двор. Пройдет совсем немного времени, и Эми тоже превратится в зомби. Ваше приключение закончилось.



393

Вы идете по крыше к открытому окну. Вы смотрите вниз, в то, что выглядит, как роскошно обставленная спальня. Прямо под потолочным окном, метрах в пяти ниже, стоит большая кровать с балдахином. Если вы хотите спрыгнуть на кровать - 124. Если предпочитаете вернуться назад, чтобы спуститься во двор по водосточной трубе - 4.

394

Вы бежите обратно к главным воротам, и Эми кричит вам, что надо открыть замок. Если у вас есть большой латунный ключ - 35. Если его у вас нет - 243.

395

Вы перешагиваете через дергающиеся тела зомби и внимательно осматриваете комнату. Единственная интересная вещь, которую находите - это пара кузнечных щипцов, которые вы кладете в свою сумку. За занавеской есть ниша, а в ней черная железная дверь, ее явно давно не открывали. Если хотите открыть дверь - 32. Если предпочитаете вернуться назад по узкому проходу и повернуть направо в коридоре - 385.

396

Вы видите, что в замке есть две замочные скважины, разного размера. Над большим отверстием нацарапано число 8, а над меньшим число 2. Если хотите попробовать открыть висячий замок ключами с номерами 8 и 2 - 82. Если хотите попробовать другую комбинацию ключей - 274.

397

Вы осторожно поднимаете крышку и видите, что на дне лежат несколько пустых прозрачных пластиковых бутылок. Во всех них есть следы крови. Одна из бутылок треснула, и ее содержимое растеклось по всему дну. Из-под бутылок торчит черный блокнот, страницы которого пропитаны кровью. Вам приходит в голову, что это может быть кровь зомби. Если у вас есть пара резиновых перчаток - 61. Если у вас нет резиновых перчаток, но вы все равно хотите дотянуться до блокнота - 101. Если предпочитаете закрыть крышку и идти дальше - 155.

398

На таком близком расстоянии такой отличный стрелок, как Юрр, не промахнется мимо такой легкой мишени. Но каким-то образом ему не удается попасть вам в голову, куда он целил, пуля попадает вам в руку. Потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы все еще живы - 277.



399

Зомби встает, опрокидывает барабанную установку и наклоняется вперед, пытаясь достать вас своими кровоточащими покрытыми волдырями руками. Но один зомби вам не страшен. Прикончив его, вы можете, либо обыскать комнату - 334, либо выйти из нее и повернуть в коридоре налево и затем направо - 252.



Когда солнце медленно опускается за горизонт, вы прибываете в маленькую деревню Мелис. Вы идете прямо в полицейский участок и сообщаете об ужасных событиях, которые произошли в замке Горай. В деревне всего два полицейских. Оба недоверчиво смотрят на вас, когда вы рассказываете свою невероятную историю. Сначала они угрожают арестовать вас, но, в конце концов, соглашаются отправиться в замок утром, чтобы провести расследование. Они говорят вам идти в местную гостиницу и не покидать деревню, так как им нужно будет поговорить с вами утром. Вы снимаете комнаты в небольшой гостинице и после столь необходимого вам душа встречаетесь с Эми внизу за ужином. Вы оба не очень голодны, и можете лишь бесконечно говорить о Гингриче Юрре. «Так ты думаешь, что убил всех зомби?» - с тревогой спрашивает Эми. Вы отвечаете, что, похоже, что да, во всяком случае, очень на это надеетесь. Вы вспоминаете все схватки и подсчитываете количество убитых вами зомби. Когда закончите подсчеты, обратитесь к параграфу с тем же номером, что и результат. Если текст параграфа не имеет смысла - 165.

