

Дмитрий Дударь

# Вой Оборотня

книга-игра



*Версия текста: 1*

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Враг

Выносливость: \_\_\_\_

Мастерство: \_\_\_\_

## D

N: \_\_\_\_

Rez: \_\_\_\_

X: \_\_\_\_

Atk: \_\_\_\_

Dmg: 2

Slash: \_\_\_\_

Stat: \_\_\_\_

d6: 6

d20: 20

d72: 72

Hit: \_\_\_\_

Dex: \_\_\_\_

DexHero: \_\_\_\_

Ritual: \_\_\_\_

## Герой

Выносливость: 20

Мастерство: 10

Бонус мастерства: \_\_\_\_

Удача: 11

Сила Воли: 12

Храбрость: 12

## Снаряжение

Запасы еды: 10

Выстрелы: \_\_\_\_

Золото: 20

Меч: 1

Меч рода Вульфен: \_\_\_\_

Щит: \_\_\_\_

Фонарь: 1

Кольцо волка: \_\_\_\_

Серебряный кинжал: \_\_\_\_

Железный прут: \_\_\_\_

Серебряный крест: \_\_\_\_

Свиток Круциуса: \_\_\_\_

Свиток Превращения: \_\_\_\_

Пометка "СЕСТРА": \_\_\_\_

Пометка "СТРАХОЛЕД": \_\_\_\_

Пометка "ВАН РИХТЕН": \_\_\_\_

Пометка "ЛОГОВО ВАМПИРА": \_\_\_\_

Пометка "ИЗОЛЬДА": \_\_\_\_

Пометка "МЕСТЬ": \_\_\_\_

Пометка "КАТЕРИНА": \_\_\_\_

Пометка "СКОРОСТЬ": \_\_\_\_

Пометка "ТАЙНА ВЕДЬМЫ": \_\_\_\_

Пометка "РИТУАЛ": \_\_\_\_

## Рейтинг

Побеждено врагов: \_\_\_\_

# 1

---

## ВОЙ ОБОРОТНЯ

Автор: Джонатан Грин

Перевод: Rustem, Volt

- Новая игра — (461)
- Вступление — (267)
- Правила игры — (114)
- Загрузка — (36)

# 2

---

449

Вы проскальзываете в комнату, закрывая дверь за собой, дабы вас никто не побеспокоил. Естественно, вы сразу же направляетесь к сундуку, половицы предательски поскрипывают под вашими ногами. Откинув крышку, вы начинаете тщательно осматривать содержимое, основную часть которого составляют аккуратно сложенные платья (у вас возникает подозрение, что вы проникли в спальню дочери хозяина этого постоялого двора). Под платьями вы обнаруживаете странную коллекцию предметов, включающую в себя пучки трав, порошки в маленьких стеклянных пузырьках, пачку писем, перевязанных розовой лентой, а еще книгу, страницы которой испещрены загадочными символами. Большинство предметов ясно дают понять, что их владелец увлекается магией, но вот письма... Вы быстро пробегаете глазами по строчкам. Письма любовного содержания, подписанные «Мэг». Тот, кому адресованы эти послания, упоминается в них как «Моя любовь», «Любимый» или «Возлюбленный мой». Отложив письма, вы продолжаете обыскивать сундук. На самом дне вы находите украшенную резьбой деревянную шкатулку, закрытую на медный замочек. Ключа нет, но вы уверены, что сможете открыть шкатулку мечом. Хотите попытаться открыть шкатулку или покинете комнату и продолжите поиски неизвестного, шныряющего по дому (впрочем, теперь вы почти уверены, что это Мэг, дочь хозяина)?

- Открыть шкатулку: 481 — (471)
- Спуститься вниз: 226 — (413)


## 3

---

334

Вдруг сквозь рев разъяренного зверя слышится звон тетивы. Еще одна стела вонзается в плечо монстра. Пока вы сражались, девушка успела не только придти в себя, но и зарядить арбалет. Вдвоем вы уже готовитесь покончить с оборотнем, но он, скуля, как побитая собака, бросается прочь и исчезает в чаше.

**«Я должна поблагодарить тебя, незнакомец»,** - говорит вам девушка, ее ясные глаза встречаются с вашими. От ее изумительной красоты слегка захватывает дух, но вы все же замечаете жесткие, не знающие улыбки губы, серьезное выражение глаз, и понимаете, что ей много довелось увидеть и пережить. **«Если бы не ты, мне бы пришел конец».** Не зная, что ответить, вы решаете просто назвать ей свое имя. **«Это лучше, чем ничего,** - смеется девушка, - **а мое имя Катерина, я из рыцарей Алого Плаща, которые охотятся за оборотнями по всему свету. Но у нас нет времени на разговоры, мы не должны позволить зверю уйти».** Получена пометка "Катерина".

 «Пометка "КАТЕРИНА"» +1

518 — (457)


## 4

---

ПАРА ВОЛКОВ

Мастерство 6

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 271, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 10 — (49)

## 5

---

91

Вы одним глотком осушаете чашу. Отвар начинает действовать практически мгновенно: вы ощущаете головокружение, слабость, взор ваш затуманивается. Не в силах держаться на ногах, вы опускаетесь на пол. Спустя еще пару секунд вы теряете сознание.

16 — (411)

## 6

179

«При жизни его звали Лорд Лукреций, - объясняет Конрад, - или Грязный Лукре. И не было злодеяния, перед которым он бы остановился – от вымогательств и конокрадства до убийств и грабежей. Его кровавая слава распространилась не только по всей Люправии и далеко за ее пределы. Но однажды патруль все же высидел его в таверне «Деревянная виселица», и их капитан отрубил разбойнику голову. А потом поползли слухи, что Лукреций появился снова. И снова стали пропадать люди, но на этот раз его не интересовали золото и драгоценности, он охотился за их душами». Тут Конрад заканчивает свой рассказ – солнце уже зашло.


395 — (379)

## 7

ГРУППА ЗОМБИ

Мастерство 6

Выносливость 13

Начать битву,  «N» = 333, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 13 — (49)

## 8

315

Вы сидите, уставившись на лапу оборотня. На ваших глазах она медленно видоизменяется, лишаясь животных признаков и все более напоминая человеческую руку. Видя вашу реакцию на подобное превращение, Ульрих произносит: «**Пожалуй, лучше уничтожить эту мерзость. Брось ее в огонь, и покончим с этим**». Швырнете лапу в огонь или сначала осмотрите обрубок повнимательней?


- Осмотреть лапу: 139 — (190)
- Бросить в костер: 290 — (320)

## 9

ПОДЗЕМНАЯ ТВАРЬ

Мастерство 9

Выносливость 10

○ Начать битву,  «N» = 174, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9,  
«Выносливость» = 10 — (49)

## 10

---

240

«Я сочувствую твоей беде, - говорит он, - но не могу допустить, чтобы проклятое ночное чудовище распространяло заразу дальше». Вы понимаете, что он намерен вас убить.

○ 465 — (454)

## 11

---

147

Собрав в кулак все свое мужество, стремление выжить и отчаяние, вы высоко поднимаете меч над головой и бросаетесь в атаку. В этот же момент Черный Волк тоже совершает свой прыжок. Но, перехватив инициативу, вы получили преимущество и поэтому наносите удар первым. Волк воет от боли, но через мгновение боль сменяется яростью, и зверь вновь бросается в атаку.

○ 271 — (107)


## 12

---

**ВОДЯНАЯ ВЕДЬМА**

Мастерство 7

Выносливость 7

○ Начать битву,  «N» = 347, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7,  
«Выносливость» = 7 — (49)

## 13

---

122

Проход, плавно спускаясь, ведет вас вниз, еще глубже под скалу. Наконец, он заканчивается в пещере, в одной из стен которой видны желтые прожилки. Подойдя поближе, вы понимаете, что это золото! И здесь его столько, что можно купить целое королевство. Но вы не первый, кто нашел это месторождение – у стены стоит сгоревшая свеча, а рядом с ней лицом вниз лежит гном. На его голове шлем, а в руке зажата кирка, на спине рюкзак. Вы осторожно подходите к нему и щупаете пульс. Гном, без сомнения, мертв. Похоже, он позарился на драгоценный металл и поплатился за это жизнью, но кто его убил? Вы замечаете на теле гнома следы множественных укусов. Из пещеры нет других выходов. Если хотите, можете обыскать тело гнома или, не мешкая, сразу вернуться к развилке и пойти в синий туннель.

- Обыскать гнома: 266 — (97)
- Синий туннель: 185 — (364)

## 14

---

460

Два пугала весьма жалкого вида, висящие на изгороди, как приговоренные преступники на виселице, как будто, наблюдают за погибшим урожаем. Проходя по полю сгнившей пшеницы, вы все больше убеждаетесь, что здесь что-то не так, посевы не могли так сильно сгнить сами по себе, их погубило неизвестное зло, царящее на ферме. Вы уже совсем рядом с двором, как вдруг слышите странный свистящий звук и замечаете краем глаза, что пшеница справа странно колыхается – это не ветер. Быстро оглянувшись, вы понимаете, что пугал на изгороди больше нет. С пронзительным воплем оба чучела из трухлявой соломы выскакивают из густой пшеницы и с разных сторон накидываются на вас.


- Сражаться: 420 — (449)

## 15

---

267

С трудом вы вытаскиваете меч из зловонной грязи. Серебряное лезвие продолжает слегка светиться. Великолепный клинок, похоже, совершенно не пострадал, хотя пролежал здесь, наверное, десятки, а то и сотни лет. Приглядевшись, вы читаете выгравированное на рукоятке слово: «**Вульфен**». У вас в руках - могущественное волшебное оружие. Этот меч – гроза нежити, демонов и, особенно, оборотней. **Прибавляйте в сражениях 1 очко мастерства.** Убрав великолепное оружие в ножны, вы задумываетесь о том, какие еще сокровища могут таиться в этом древнем сооружении, но оставаться здесь долго слишком опасно.

 «Бонус мастерства» +1, «Меч рода Вульфен» +1

- 154 — (401)

## 16


---

### БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЕК

Мастерство **10**

Выносливость **7**

Атаки врага наносят урон 1.

○ **Начать битву**,  «N» = 342, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 7, «Dmg» = 1 — **(49)**

## 17

---

156

Вы оказываетесь в вытянутом церковном зале с колоннами. Резкий, тошнотворно-сладкий запах висит в пыльном воздухе, заполненном дымом тлеющего в жаровне ладана. Со стороны хора звучит негромкое песнопение, эхом разносящееся по церкви. Монахов пока никого не видно. Осторожно, прячась за колоннами, вы медленно начинаете пробираться вперед, к едва различимому в дыме алтарю.

○ **Дальше**,  «N» = 80, «Rez» = 1, «X» = 2 — **(207)**

## 18


---

### ОЖИВШИЕ КУКЛЫ

Мастерство **6**

Выносливость **12**

Атаки врагов наносят урон 1.

○ **Начать битву**,  «N» = 329, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 12, «Dmg» = 1 — **(49)**


## 19

---

### ПОДМЕНЫШ

Мастерство **6**

Выносливость **7**

○ **Начать битву**,  «N» = 493, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 7 — **(49)**



## 20

---

285

Невероятным усилием воли и напряжением всех внутренних сил вам удастся удерживать бушующего и рвущегося на свободу волка в клетке вашего тела. Теперь у вас появляется безумная надежда, что, может быть, вам повезет, и вы не только выйдете из этой передраги живым, но и останетесь в человеческом облики.

189 — (394)

## 21

---

349

«Какая чудная вещица», - хихикает одна из них.

«Изумительно, дорогая, изумительно», - вторит ей другая, грубо выхватывая подарок из ваших рук.

«Чего смотришь, убирайся отсюда», - рычит вам третья.

Вы быстро пересекаете комнату, не дожидаясь, пока эти твари передумают.

352 — (455)


## 22

---

**ГИГАНТСКИЙ ПАУК**

Мастерство 7

Выносливость 8

Начать битву,  «N» = 368, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8 — (49)

## 23

201

Вы подходите к ратуше достаточно близко, чтобы отчетливо слышать речь бургомистра, и вскоре вам становится ясна причина сегодняшнего собрания. Оказывается, окрестности городка терроризирует какой-то монстр, прозванный местными жителями Варгенхофским Зверем. Это существо не только крадет и калечит домашний скот, но и нападает на людей. Первой жертвой была пожилая женщина, пасшая своих овец, потом пропало двое мужчин, задержавшихся в поле допоздна, а совсем недавно монстр украл ребенка, среди ночи вломившись в дом на самой окраине. Судя по обрывочным описаниям, Зверь этот, схожий внешне с медведем или волком, передвигается на задних лапах, рост его раза в два превышает человеческий. Может это существо и есть князь оборотней, которого вы ищете? Бургомистр Страуб объявил о щедрой награде за поимку или убийство Зверя. Весть об этом быстро разнеслась по прилегающим землям, и многие смельчаки решили испытать судьбу. Собственно среди этих суровых людей вы и находитесь сейчас. Охотники на монстра разбились на небольшие группы, все прекрасно понимают, что так больше шансов справиться с чудовищем. Вы тоже можете присоединиться к одной из групп. Но если вы уверены в себе, то можете попытаться выследить и убить Зверя в одиночку, дабы ни с кем не делить причитающуюся за него награду.

- Идти с охотниками: 259 — (178)
- Искать в одиночку: 456 — (147)

## 24

385

Тело Серпенсы лежит у ваших ног, а вокруг него по полу медленно расползается дурно пахнущая лужа змеиной крови. **Восстановите 1 удачу за победу в столь трудном поединке.** Нет сомнений, что звуки вашей борьбы были услышаны, циркачи уже спешат сюда! Какие бы не были ваши дальнейшие планы, действовать вам надо быстро. Немедленно покинете территорию цирка или все же сначала осмотрите палатку?



«Удача» +1

- Осмотреть палатку: 402 — (340)
- Покинуть цирк: 29 — (363)

## 25

---

182

Несмотря на то, что убитый вами Ван Рихтен был в каком-то смысле сумасшедшим, он, несомненно, сражался на стороне добра и пытался помочь жителям Люправии избежать их ужасной участи. Хотя вы и просто защищались, но сегодня силы зла стали еще ближе к своей цели. **Потеряйте 1 очко удачи.** Быстро обыскав тело охотника, вы находите **10 золотых**. Но гораздо больше вас заинтересовал его кремниевый пистолет и мешочек с серебряными пулями (**выстрелы+6**). Остаток ночи проходит без приключений. В серой утренней дымке вы продолжаете свой путь.

 «Выстрелы» +6, «Золото» +10, «Удача» -1


250 — (440)

## 26

---

309

Вы продолжаете осторожное движение вперед, немного выдвинув левую ногу и не отрывая левой руки от стены. Вас окружает тишина, нарушаемая только звуком ваших шагов и стуком мелких камушков, осыпающихся из-под вашей ладони. Однако скоро к этим звукам добавляется злобное шипение и клацанье челюстей, почувствовав опасность, вы разворачиваетесь и спешите в направлении выхода, но тут же в вас вонзается с десятков пар острых когтей. Ваши вопли обрываются, когда вас бросают на землю лицом вниз и первые клыки вонзаются вам в горло. Хрипя и истекая кровью, вы пытаетесь сопротивляться, но невидимых врагов слишком много. Нежить славно полакомится вашей плотью сегодня...

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отменить)**,   
«Храбрость» -1 — (451)

## 27

21

Монстр, терроризировавший Люправию столько долгих лет, лежит бездыханным у ваших ног. Стоя над поверженным врагом, вы вдруг слышите странный звук, словно хлопанье ткани на ветру, раздающийся за окном покоев Графа. Вы смотрите в окно и в изумлении, ошеломленный, делаете шаг назад. Дьявольски красивая женщина с белоснежной кожей и пышными серебряными локонами парит за окном. Она облачена в атласный черный плащ, края которого развеваются за ее спиной словно огромные крылья. Графиня Изольда! Ее аристократичные и правильные черты лица искажены жестокой зловещей улыбкой. Полные алые губы обнажают длинные клыки, а взгляд вновь сковывает вашу волю. Вы не в силах сопротивляться ее чарам. Чужой голос внутри вас отдает приказ, и вы делаете шаг вперед, чтобы открыть окно и впустить графиню в комнату.

**"Хорошо, мой верный рыцарь", – бросает она вам. "Ты превосходно послужил мне. Издавна мне принадлежат права на эти земли, но благодаря проведенному ритуалу Граф Варколак, глава правящего дома, получил власть надо мной и другими. Пока он был жив и демон охранял его, я ничего не могла сделать, также как Серена, Аранеса и Аббат. Ты был связан кровными узами с Варколаком, и он погиб от твоей руки, а это значит Люправия теперь моя! Я буду править этими землями!"**

Вы были под властью Леди Маун с того самого момента, как она наложила на вас заклятие во время вашего визита в ее мрачный замок. Вы бессильны ее остановить. Князь Обратной пал, но зло как и прежде сжимает Люправию мертвой хваткой. Графиня Изольда теперь хозяйка замка Вульфен, а вас до конца ваших дней ожидает мрачная участь ее верного слуги. Ценой стольких трудных свершений вы избавились от проклятья оборотня, однако в итоге пали жертвой чар вампирши...

○ **Дальше**,  «Rez» = 3 — (170)

## 28

80

Уже почти подобравшись к широкому входу в святилище, вы вдруг слышите легкий жутковатый стук. Вы мгновенно понимаете, что это спрятавшиеся враги по неосторожности выдали себя, и выхватываете меч. Из-за колонны появляются два монаха, одетые в те же черные рясы с капюшонами. Они бросаются вперед, и капюшон одного из них откидывается. К вашему ужасу, под ним не человеческое лицо, а голова гигантского таракана. Эти монахи – не люди, а мутировавшие насекомые! У другого под рукавами оказываются лапы богомола с острыми клешнями. Бежать некуда, придется сражаться с ними.

○ **Сражаться: 262** — (105)

## 29

183

«Ладно, говори, что знаешь!», - грубо приказываете вы. «Граф Варколак не всегда был таким, - начинает рассказывать старуха. – Когда-то он был всего лишь простым смертным, сейчас же он не только приобрел власть над темными силами, но и кое-что потерял. Плата за его теперешнее могущество - это страх перед серебром. Он особенно опасается одной вещи из серебра – кинжала, ибо предсказано было, что оружие это принесет Графу смерть. Немало усилий приложил Варколак, чтобы найти и спрятать эту вещь в своем замке, дабы никто никогда не воспользовался Кинжалом!» «Ну и как мне отыскать этот кинжал?», - спрашиваете вы. «О, он совсем рядом, - затараторила старуха. – Вернись в холл и поднимись наверх по ступеням. За двустворчатыми дверьми найди Путеводную Комнату, в ней есть потайная дверца. О том, как открыть ее, тебе поведаст картина замка Вульфен. Потайной ход приведет тебя к кинжалу! Его, возможно, охраняют, но здесь я уже ничем тебе не смогу помочь. А теперь прошу, оставь меня с миром!» - говорит ведьма. Сделаете ли вы так, как она просит?

Получена пометка "СЕКРЕТ ВЕДЬМЫ".

 «Пометка "ТАЙНА ВЕДЬМЫ"» = 1

Прикончить ведьму: 50 — (383)

Покинуть комнату: 467,  «N» = 777 — (243)

## 30

7

Из подвала можно спуститься еще ниже в склеп или вернуться на лестницу, чтобы подняться на второй этаж.


Спуститься в склеп: 297 — (451)

На второй этаж: 187 — (212)

## 31

178

Вы одним глотком осушаете пузырек, а через мгновение сгибаетесь пополам, схватившись за живот, бурно отреагировавший на столь необычную жидкость. Но постепенно боль в желудке отступает. Эликсир действительно сработал на славу. Хотя он и не смог избавить вас от ликантропии, но все же значительно затормозил ее развитие. **Трансформация замедляется. Прибавьте 1 силу воли.** Веретикус говорит, что хотя он с радостью предложил бы вам переночевать в его доме, но время играет против вас: найти Князя Обратной необходимо до наступления следующего полнолуния! Вы должны спешить! Ученый снабжает вас запасом провизии (**прибавьте 3 порции еды**) и провожает до ворот. Вы сердечно благодарите его за все и вновь отправляетесь в путь.

 «Сила Воли» +1, «Запасы еды» +3

## 32

---

88

За дверью новый коридор. Всего через несколько десятков шагов он поворачивает направо и упирается в новую дверь. На этот раз странное чувство подсказывает вам, что за дверь вас ждет что-то злое. Но отступить некуда, сделав глубокий вдох, вы поворачиваете ручку.


○ 156 — (17)

## 33

---

445

**«Кто отважится на поединок в клетке?»** - вопрошает лысый усатый громила, облаченный в леопардовую шкуру. **«Померяйтесь силой с кровожадным Гренделем, и десять золотых могут стать вашими!»** Позади ораторствующего силача, возвышается клетка, в которой и находится тот самый Грендель. Существо почти на голову выше силача в леопардовой шкуре и раза в два шире в плечах. Огромные мощные руки, покрытые буграми стальных мышц, заканчиваются молотоподобными кулаками. Судя по зеленому цвету кожи с небольшими черными пятнами, а также по туповатому выражению лица – это существо являет собой представителя самой примитивной разновидности огров. Пока вы раздумываете о возможности своего участия в поединке, вы видите, как высокого бородатого мужчину (скорее всего, это местный кузнец) выводят из клетки, поддерживая под руки. Его нос и челюсть сломаны, лицо и одежда обильно залиты кровью. **Десять золотых получает тот, кто входит в клетку без оружия и усмиряет огра, но за участие надо внести плату – два золотых.** Хотите померяться силами с Гренделем или не станете рисковать и покинете павильон?

○ Если в наличии 2 «Снаряжение/Золото»: **Померяться силой: 458**,   
«Золото» -2 — (123)


○ Покинуть павильон: 209 — (188)

## 34

---

514

**«Ну что ж, хорошо,** - произносит Варколак с плохо скрываемым раздражением. – **Придется разобраться с тобой лично».** Есть ли у вас с собой Свиток Превращения?

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Свиток Превращения»: **Свиток Превращения**,   
«Свиток Превращения» = 0 — (394)

○ Сражаться с графом — (432)


## 35

416

Голос незнакомца и волчий вой словно зывают к той дикой животной сущности, что крепнет внутри вас с каждой минутой. Не в силах бороться с самим собой, словно загипнотизированный, вы направляетесь к двери, отмыкаете замки и отодвигаете засов. Прежде чем Ульрих и Бабушка Зекова успевают вас остановить, вы делаете шаг за порог дома и оказываетесь лицом к лицу с человеком дикарского вида, одетого в разорванную тут и там грязную рубаху и рваные штаны. Длинные черные волосы его растрепанны и ниспадают на широкие плечи словно грива. Позади человека вы замечаете, освещенные лунным светом силуэты волков. Пристальный взгляд красных глаз незнакомца приковывает вас. Рот мужчины искривлен в некое подобие улыбки, так что видны желтые выдающиеся вперед клыки, а на губах засохли капли крови. Из транса вас выводит вид культи на месте левой руки незнакомца. Обезумевший дикарь прыгает на вас и с силой бьет когтями на оставшейся правой руке.

**Потеряйте 2 очка выносливости.**

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2













Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **457** — **(438)**

## 36

### ЗАГРУЗКА

**Внимание! Не рекомендуется для первого прохождения!**

Можете начать приключение из разных мест, получив набор сразу всех предметов. Для тех, кто хочет посмотреть все варианты развития событий.

- Глава 1: Гарул,  f(x) «Bonus» — **(252)**
- Глава 2: Ульрих,  f(x) «Bonus» — **(320)**
- Глава 3: Стригова,  f(x) «Bonus» — **(286)**
- Глава 4: Цирк,  f(x) «Bonus» — **(424)**
- Глава 5: Ван Рихтен,  f(x) «Bonus» — **(204)**
- Глава 6: Маун,  f(x) «Bonus» — **(245)**
- Глава 7: Монастырь,  f(x) «Bonus» — **(341)**
- Глава 8: Варгенхоф,  f(x) «Bonus» — **(51)**
- Глава 9: Пещеры,  f(x) «Bonus» — **(86)**
- Глава 10: Вульфенштейн,  f(x) «Bonus» — **(124)**
- Глава 11: Замок,  f(x) «Bonus» — **(467)**
- Глава 12: Варколак,  f(x) «Bonus» — **(455)**
- Назад — **(1)**

## 37

---

499

Вы устало выползаете на берег. Одежда пропитана смердящей застоявшейся озерной водой. Давая себе время немного обсохнуть и отдохнуть, вы проверяете снаряжение и содержимое сумки. С оружием и кожаной курткой все в порядке, однако часть провизии из-за контакта с водой испортилась. **Потеряйте 2 порции еды.**

 «Запасы еды» -2

46 — (173)

## 38

---

448

Стоит вам зайти в коридор, как дверь за спиной с грохотом захлопывается, и в воздухе материализуются три темных прозрачных силуэта. Ваше присутствие в замке не осталось незамеченным, и, кажется, леди Маун вам не рада. С помощью искусства некромантии ей удалось призвать призраков из Мира Духов. Три безликих тени медленно окружают вас, оставляя за собой завитки черного дыма. Есть ли у вас пометка "ВАН РИХТЕН"?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "ВАН РИХТЕН"»: **Да: 463 — (133)**

Если отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка "ВАН РИХТЕН"»: **Нет: 477 — (201)**

## 39

---

123

Вдруг вы замечаете на его шее ожерелье с серебряными амулетами. Один из них начинает светиться желтым светом. Он хватается за него, как будто, защищаясь. **«Я сразу это понял, - слышите вы, - тебе не уйти, ночная тварь».** Объяснять ему что-либо уже бесполезно.

465 — (454)



## 40

---

381

Когда на Балчи опускаются сумерки, вы вновь возвращаетесь к палаточному городку. Цирк закрыт, фургоны стоят цепью, огораживая территорию вокруг шатров. Пространство между колесами предусмотрительно закрыто деревянными щитами, дабы никто не смог проскользнуть на представление не заплатив. Из-за этой импровизированной стены не доносится ни звука, видимо все уже спят. На всякий случай покружив возле фургонов еще с пол часа, вы занялись одним из щитов. Довольно быстро с помощью меча, вам удастся, отогнув несколько досок, проделать брешь, достаточно большую по размеру, чтобы вы могли пролезть. Еще пару мгновений и вот вы уже крадетесь между шатрами. Остановившись ненадолго у одной из палаток, чтобы обдумать план дальнейших действий, вы слышите звук приближающихся шагов, и возбужденные голос произносит: **«Говорю тебе, к нам кто-то проник! Здесь чужак... далеко он уйти не мог, так что найдем в два счета!»** Шаги звучат уже совсем рядом, вы вот-вот будете обнаружены. Нужно прятаться! Вы можете нырнуть в большую палатку слева или же укрыться в ярко разукрашенном фургоне, стоящем справа. Впрочем, можно просто остаться на месте и встретиться с незнакомцами лицом к лицу.

- Палатка слева: 370 — (497)
- Фургон справа: 316 — (385)
- Остаться на месте: 257 — (402)

## 41

---

115

Вы хватаете череп всадника, выбегает из конюшни и, не долго думая, разбиваете его о ближайший булыжник. Белые осколки разлетаются по всему двору. Уничтоженные вами предмет были частью Ритуала Вызова! Ведьмы используют такие предметы в своих зловещих ритуалах, призывая тех, кто давно покинул мир живых. Нарушив целостность мистического круга, вы лишили девушку власти над призраком Безголового Всадника!

- 76 — (103)

## 42

382

**«Я излечен?»** - с надеждой спрашиваете вы мудрую женщину, - **«Проклятие оборотня снято?»** Но прежде чем Бабушка Зекова успевает ответить, во тьме за окном раздается ужасающий вой. **«Духи милостивые!»** - сдавленным голосом произносит ведунья, хватаясь за свое ожерелье. **«Они вернулись!»** - Ульрих спешит к двери проверить, надежно ли она заперта. Вой повторяется, но теперь на излете, он подхвачен волчьим многоголосьем. Стало очевидно, что волки окружили дом. Но по настоящему пугает всех внезапный тихий стук в дверь. Старушка вздрагивает, а Ульрих крепче сжимает свой топор. Через мгновение раздается голос, который вы будете помнить до конца своих дней: **«Поросята, поросята, впустите меня в домик».**

**«Изыди, создание ночи!»** - кричит ведунья. На какое-то мгновение воцаряется тишина, нарушаемая лишь звуками рысканья волков вокруг дома. И вдруг дверь содрогается от серии неистовых ударов. **"А ну впустите меня, жалкие свиньи!!!"** - звучит злобный, но хорошо поставленный мужской голос, - **"Мы с моими братьями хотим поужинать с вами. А если вы не откроете, то я не оставлю камня на камне от вашей лачуги!"** Раздается крик ярости, более похожий на неестественный вой, который вновь подхватывается волчьей стаей. Вы вдруг ощущаете странное желание ответить на этот чудовищный дикий зов.

○ Дальше, ✎ «N» = 37, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)

## 43

20

Ликантропия медленно изменяет вас. Проклятие оборотня делает вас более сильным, и вы чувствуете, что возможности вашего тела возрастают, а раны начинают заживать сами собой. **Прибавьте 1 очко мастерства и полностью восстановите вашу выносливость.**

✎ «Мастерство» +1, «Выносливость» +30

○ 140 — (116)

Вы честно и откровенно рассказываете свою печальную историю этому человеку (его зовут Веретикус), который слушает ее с неподдельным интересом. Когда вы заканчиваете свой рассказ, наступает очередь Веретикуса поведать вам кое-что весьма значительное. **«Я не смог спасти сына, но я могу помочь вам, и я хочу помочь»**, - открыто заявляет вам ученый, почесывая за ухом лежащего у ног монстра, словно тот обычная домашняя собачка. Вы поновому взглянули на человека-волка. Неужели и вправду этот громадный полузверь – сын Веретикуса? **«Пойдем со мной, и я все тебе объясню»**, - словно читая ваши мысли, говорит ученый и ведет вас в дом. **«Я посвятил большую часть своей жизни исследованию ликантропии**, - произносит ваш новый знакомый. Когда вы входите в библиотеку, стены которой отделаны красным деревом. – **Я изучил все мифы и легенды Люпавии в надежде найти упоминание о лекарстве от этой страшной заразы»**. Веретикус ведет вас вглубь библиотеки, размеры которой весьма внушительны под стать количеству книг. **«Я многое открыл для себя, но я также понял, что еще очень многое мне только предстоит узнать об этой болезни. В одном я уверен - для лечения ликантропии не годятся обычные средства вроде поедания побегов ядовитой беладонны и прочей чепухи, но думаю, ты уже это выяснил... на собственном опыте»**. Вы киваете, подтверждая выводы исследователя. Разговор продолжается в том же ключе, вы отвечаете на вопросы и описываете подробности протекания болезни в вашем случае, а после Веретикус рассказывает вам, каким образом заразился его сын. **«Ему было тринадцать, он помогал мне в моих исследованиях по мере сил. Однажды я послал его в лес собрать кое-какие грибы и травы для одного эксперимента. Он был смышленным мальчиком, знал все растения и отлично ориентировался в лесу. Но в этот раз он углубился в лес дальше обычного, уже стемнело, а его все не было, и я стал по настоящему волноваться. Я собрался и пошел ему навстречу. Шел по лесу и надеялся, что вот-вот увижу его между деревьев. Но я и подумать не мог... Я услышал его крик, а затем волчий вой и рычание. Я подоспел вовремя, мне удалось отогнать волка, бросив в него порошок, содержащий нитрат серебра (мешочек с ним был на поясе вместе с парой других составов, которые я беру с собой в походы на случай, если надо будет произвести опыты на месте). Сын был в крови, ранен, но жив. Дома я заботливо обработал и перевязал раны, промыл их обеззараживающим раствором. Мой мальчик быстро оправился от ран, через несколько дней он был здоров и весел, но ужасная правда открылась мне в первое же полнолуние, когда он... когда мой сын... превратился в монстра, которого вы видите. Он не стал волком, и уже не был человеком, как бы «застряв» в этой неполноценной форме полузверя. С тех пор я ищу лекарство»**. «А как давно это случилось?», - спрашиваете вы. **«Десять лет назад»**, - горестно отвечает ученый. Смахнув набежавшую слезу, он берет себя в руки и продолжает уверенным тоном: **«Но мы заболтались, пора переходить к делу. Я могу приготовить эликсир, но это займет какое-то время. Пока вы ждете, можете полистать книги»**.

○ 15 — (142)

## 46

109

- Еще со времен моей бабки в окрестных лесах происходит что-то странное. Часто бывает так, что ребенок или какой-нибудь бродяга ушел в лес и больше его никто никогда не видел. Тогда люди понимающее смотрят друг на друга и говорят: «Ревущий позвал его, и он пошел».

- Но кто такой Ревущий? - спрашиваете вы.

- Некоторые говорят, что это зов дикой природы. Призраки животных, убитых на охоте жителями деревни, – отвечает Конрад. - Но что бы это ни было, в последний год это происходит все чаще и чаще. А месяц назад начались нападения. Скоро ты сам все увидишь.


Слова старосты вселяют в вас некоторый страх, и вы уже не так уверены в своих силах перед предстоящей битвой. Но времени передумать уже нет солнце зашло.


○ 395 — (379)

## 47

112

Железной рукой вы удерживаете лошадей на дороге, как вдруг звериное чутье заставляет вас обернуться. Огромный оборотень, все это время поджидавший вас у моста, гонится за вами. Раны на теле чудовища уже затянулись, Варгенхофский Зверь так же силен, как и прежде. Сильный прыжок, и чудовище оказывается на крыше двуколки в попытке вас сбросить. Можете выстрелить в него или постараться увернуться.

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Выстрелы»: **Выстрелить: 49**,   
«Выстрелы» -1 — (59)

○ **Увернуться: 351**,  «N» = 480, «Rez» = 1, «X» = 1 — (207)

## 48

241

Подошвой сапога вы стираете часть начертанных на каменном полу знаков. По конюшне проносится внезапный порыв ветра и гасит все свечи. В воцарившейся полутьме раздается отчаянный визг девушки. Ветер не утихает, продолжая кружить по конюшне сверхестественным смерчем. Еще через мгновение помещение озаряется зеленоватым светом и перед вами предстает призрак Безголового всадника. Его глубокий хриплый голос, заглушая вой ветра, медленно произносит: **«Отныне, любовь моя, мы будем вместе... навсегда!»** Призрак хватает кричащую от страха Мэг за запястье и подняв рывком, усаживает ее в седло перед собой. Уничтоженные вами знаки, были частью Знака Вызова! Ведьмы используют эти знаки в своих зловещих ритуалах, призывая тех, кто давно покинул мир живых. Нарушив целостность мистического круга, вы лишили девушку власти над призраком Безголового Всадника!

○ 76 — (103)

Если в наличии ровно 7 «D/Rez»: Сражение начинается.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/Slash»: Герой наносит урон 1.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/Slash»: Герой наносит урон 2.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/Slash»: Выстрел наносит урон 3.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 4 «D/Slash»: Герой наносит урон 4.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 5 «D/Slash»: Герой наносит урон 5.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 6 «D/Slash»: Герой наносит урон 6.

Если в наличии ровно 2 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/Dmg»: Враг нападает и наносит урон 1.

Если в наличии ровно 2 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/Dmg»: Враг нападает и наносит урон 2.

Если в наличии ровно 2 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/Dmg»: Враг нападает и наносит урон 3.

Если в наличии ровно 2 «D/Rez», в наличии ровно 4 «D/Dmg»: Враг нападает и наносит урон 4.

Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: Герой промахивается.

Если в наличии ровно 4 «D/Rez»: Выстрел промахивается.

Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: Герой побеждает в сражении!


Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...


✎ (Если в наличии ровно 7 «D/Rez»: «Hit» = 1, «Atk» = 10, добавить к «Atk» количество «Мастерство», отнять от «Atk» количество «Мастерство», отнять от «Atk» количество «Бонус мастерства», «DexHero» = 60, (Если в наличии ровно 12 «D/Atk»: «DexHero» = 40, «Dex» = 60), (Если в наличии ровно 11 «D/Atk»: «DexHero» = 50, «Dex» = 60), (Если в наличии ровно 10 «D/Atk»: «Dex» = 60), (Если в наличии ровно 9 «D/Atk»: «Dex» = 40), (Если в наличии ровно 8 «D/Atk»: «Dex» = 30), (Если в наличии ровно 7 «D/Atk»: «Dex» = 20), (Если в наличии ровно 6 «D/Atk»: «Dex» = 15), (Если в наличии ровно 5 «D/Atk»: «Dex» = 12), (Если в наличии ровно 4 «D/Atk»: «Dex» = 10), (Если в наличии ровно 3 «D/Atk»: «Dex» = 9), (Если в наличии ровно 2 «D/Atk»: «Dex» = 8), (Если в наличии ровно 1 «D/Atk»: «Dex» = 7), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Dex» = 6), «Atk» = 0, добавить к «Atk» случайное число от 1 до «d6», «Stat» = 1, (Если в наличии 4 «D/Atk»: «Stat» = 2), «Побеждено врагов» +1), (Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: «Мастерство» = 0)

○ Если в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Атака**, ✎ «Slash» = 2, (Если в наличии ровно 3 «D/Stat»: «Stat» = 1), (Если в наличии ровно 2 «D/Stat»: «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «Dex», вычтись из «Atk» случайное число от 1 до «d72», (Если в наличии 1 «D/Atk»: отнять от «Выносливость» количество «Dmg», «Rez» = 2, «Stat» = 3), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Stat» = 1)), (Если в наличии ровно 1 «D/Stat»: «Stat» = 2, «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «DexHero», вычтись из «Atk» случайное число от 1 до «d72», (Если в наличии 1 «D/Atk»: отнять от «Выносливость» количество «Slash», «Rez» = 1), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 3)) — (49)

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Выстрелы», в наличии 1 «D/Hit», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Выстрел**, ✎ «Atk» = 6, вычтись из «Atk» случайное число от 1 до «d6», (Если в наличии 1 «D/Atk»: «Slash» = 3, отнять от «Выносливость» количество «Slash», «Rez» = 1), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 4), «Выстрелы» -1, «Hit» -1 — (49)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в

наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Храбрость**,  «Храбрость» -1, «Slash» = 4, отнять от «Выносливость» количество «Slash», «Rez» = 1 — **(49)**

Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Дальше**,  «Dmg» = 2 — **(347)**


## 50

488

Грендель хватает вас своими огромными ручищами и легко отрывает от земли. С торжествующим рыком он, хорошенько раскрутив, бросает вас через всю клетку. Ударившись о прутья, вы падаете затем на дощатый пол, корчась от боли и хватаясь за ушибленные бока.

**Потеряйте 4 очка выносливости.** Если вы все еще живы, вы, пошатываясь, выбираетесь из клетки, чтобы забрать свои вещи и ухмыляющегося громилы в леопардовой шкуре, а потом скрыться в толпе, избегая насмешливых взглядов зевак.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **209** — **(188)**

## 51

500

К тому времени как вы добираетесь до рыночной площади в Варгенхофе, вы обретаете полнейшую уверенность, что дела здесь обстоят хуже некуда. В городке царит атмосфера страха и нерешительности. На площади шумит толпа, состоящая в основном из мужчин, многие держат на поводках охотничьих псов в шипастых ошейниках. Тучный человек (по-видимому, местный бургомистр) обращается к собравшимся со ступеней у входа в здание городской ратуши. Не смотря на обычный рыночный гвалт и гул толпы, вам удастся расслышать обрывки пылкой речи бургомистра. Услышанные фразы, такие как: «оборотни», «проклятие наших земель» и «пора положить конец», определенно вызывают ваш интерес. Можете сначала зайти на рынок, чтобы купить необходимые припасы, а потом подойти к толпе поближе или просто покинуть город.

**Зайти на рынок: 82** — **(279)**

**Подойти к толпе: 201** — **(23)**

**Уйти из города: 507** — **(76)**

## 52

---

221

Вы медленно идете по полузатопленной подземной пещере, в темноте почти ничего не видно, откуда-то издали слышно гулкое эхо падающих капель. Больше никаких звуков нет, если не считать плеск зловонной воды от ваших шагов. Вдруг вы замечаете странный блеск под водой. Подойдя ближе и взглядевшись, вы понимаете, что это меч, сияющий странным серебристым светом, пробивающимся даже через грязь. Но пока вы тянетесь к мечу, вы даже не замечаете то, что тянется к вам. Из грязной воды появляется тонкое эластичное щупальце, а за ним и огромное бледное тело подземного монстра, выползшего из своего тайного логова. Вы с ужасом смотрите на сильные щупальца, большие водянистые глаза и огромную как пещера пасть, полную зубов. Бесцветная плоть густо покрыта слизью. Это жуткое чудовище вышло на охоту за своими обычными жертвами – мышами, крысами и крабами, но ваш запах оказался для твари более притягательным. Нечего и думать о том, чтобы скрыться от него в его родной стихии, придется сражаться.

○ Сражаться: 174 — (9)

## 53

---

64

Что-то внутри вас тянется навстречу манящим звукам, заставляя тело повиноваться. Ваша новая обретенная сущность отзывается на мистический зов. Словно во сне вы подходите к самому берегу, заросшему камышом, и, не колеблясь ни секунды, ныряете с головой в черные мутные воды. Магическое зеленоватое свечение освещает ваше погружение. Вы раздвигаете стебли водорослей, преграждающих путь вниз, и продолжаете плыть все глубже и глубже к источнику трогательно-печального пения, которое вы слышите даже сейчас, находясь под водой. И вот перед вашим замутненным взором предстают... три прекрасные, юные девушки. Их кожа белоснежно бела, длинные зеленые волосы колыхаются ажурной аурой, скрывая прелести изящных обнаженных тел. Движения словно парящих в полумраке фигур грациозны и неспешны. Таинственное похоронное пение Сгинувших Дочерей наполняет ваше сердце неумной тоской, которой так трудно сопротивляться.

○ Дальше, ✎ «N» = 388, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)

## 54

---

256

Среди разного хлама и обломков, разбросанных по полу мельницы, вам попадаете на глаза любопытный предмет. Стерев с него пыль, вы видите, что это блестящий железный прут темно-синего цвета. Один из его концов заканчивается шаром, из которого торчит острый шип. Взяв любопытный жезл с собой, решаете, что делать дальше.

✎ «Железный прут» +1

○ Верхний этаж: 163 — (359)

## 55

---

119

Смело или, может быть, безрассудно, вы берете ковш, зачерпываете немного грязно-зеленого густого зелья и подносите его к губам. Собравшись с духом, делаете небольшой глоток. Вкус отвратителен, дыхание перехватывает, и вы заходите в кашле, пытаетесь глотнуть хоть немного воздуха. Но тем временем зелье начинает действовать. Приятное тепло растекается по всему телу, вы чувствуете, как с каждой секундой вам становится все лучше. Гадкое на вид варево оказалось сильным лекарством от ликантропии. **Трансформация замедляется. Прибавьте 1 силу воли.** Что будете делать теперь?

 «Сила Воли» +1

- Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Заглянуть в книгу: 338 — (353)**
- **Покинуть кухню: 146 — (467)**

## 56

---

517

Оставив за спиной осколки разбитого витража, вы покидаете часовню и поднимаетесь по лестнице на шестой этаж.

- **435 — (174)**

## 57


---

### НАСТОЯТЕЛЬ

Мастерство **6**

Выносливость **13**

Атаки врага наносят урон **3**.

- **Начать битву**,  «N» = 114, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 13, «Dmg» = 3 — **(49)**




## 58

---

346

Спустившись по лестнице и вновь оказавшись в холле, вы пробуете открыть массивную двухстворчатую дверь. Та не заперта и поддается довольно легко. Вы облегчено вздыхаете, потому что для того, чтобы покинуть замок, осталось только пересечь залитый лунным светом внутренний двор. Есть ли у вас пометка "МЕСТЬ"?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "МЕСТЬ"»: **Да: 360**,  «Пометка "МЕСТЬ"» = 0 — **(102)**

Если отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка "МЕСТЬ"»: **Нет: 373** — **(292)**

## 59

---

49

Вы молниеносно достаете свое оружие и прицеливаетесь. После выстрела ревущий от боли зверь с грохотом падает на крышу двуколки. Но даже тяжелая рана не сможет его остановить, и вы выхватываете меч.

**480** — **(259)**

## 60

---

322

Остаток ночи проходит для вас без происшествий, и утром вы продолжаете свой путь

**500** — **(51)**


## 61

---

**КАМЕННЫЙ ГРИФОН**

Мастерство **8**

Выносливость **10**

**Начать битву**,  «N» = 269, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 10 — **(49)**

## 62

---

484

Вы проводите ночь в часовне, а утром, когда солнце только появляется в сером небе, вы прощаетесь с Корраном. Часовня остается позади, священник еще долго смотрит вам вслед, а оранжевое свечение очага за его спиной немного похоже на магический портал. В бледном свете зари вы покидаете болота и направляетесь на восток в долину, где должны быть поселения.

○ 27 — (313)

## 63

---

291

Лестница уже охвачена огнем, но, к счастью вы вовремя замечаете узкое окно и бросаетесь к нем. С трудом выбравшись, вы смело прыгаете в надежде зацепиться за крутящиеся лопасти мельницы. Каким-то чудом вам удается схватиться за одну из них и, крепко вцепившись в прогнившее дерево, вы ждете, когда она опустится. Легко спрыгнув в трехметровой высоты, вы бросаетесь прочь, и вовремя – старое сооружение с грохотом рушится за вашей спиной. Остаток ночи вы упорно идете вперед через ливень и безжалостный шторм. К утру буря стихает, вы идете по дороге, промокнув до нитки и дрожа от холода. Впрочем, это не имеет значение – главное, что вам удалось остаться в живых.

○ 46 — (173)

## 64

---

363

Положившись на непонятное звериное чутье, вы уверенно идете вперед, не обращая внимания на темноту и туман. К тому же болотный воздух наполнен разными запахами, и, ориентируясь по ним, вы легко находите островок твердой земли среди бескрайних болот. Как только вы выбираетесь на него, в ночи раздается жуткий собачий вой. Положив руку на рукоять меча, вы направляетесь в сторону, где должна быть святыня.

○ 342 — (426)

## 65

---


### ПРИЗРАЧНЫЙ ВОЛК

Мастерство **7**

Выносливость **8**

Атаки врага наносят урон 3.

 «Dmg» = 3

**Начать битву**,  «N» = 443, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7,  
«Выносливость» = 8 — **(49)**

## 66

---

14

Покончив с ужасной тварью, вы возвращаетесь на развилку и решаете исследовать синий туннель.

**185** — **(364)**

## 67

302

Уже больше часа вы пробираетесь через лес, когда перед вашим взором возникает небольшой каменный дом с соломенной крышей, которая явно нуждается в ремонте. Ульрих уверенно подходит к двери и громко стучит по ней топором. С той стороны слышатся шаркающие шаги, и старческий раздраженный голос кричит: **«Кто там? И что вам нужно?»**


**«Бабушка!** – отзывается лесник - **Это Ульрих! Я с другом, которому нужна ваша помощь!»** В двери открывается маленькое окошко, откуда на вас и вашего спутника глядят пораженные катарактой глаза. Окошко захлопывается. Раздаются звуки отодвигаемых засовов и клацанье открываемых замков, и дверь распаивается. Сгорбленная фигура на пороге жестом приглашает вас войти. После того как вы вошли, дверь вновь надежно запирается. Закутавшись в шерстяную шаль, сухонькая старуха пристально с подозрением осматривает вас с головы до ног. У старухи крючковатый нос, острый подбородок, вообще она выглядит как настоящая ведьма. Сходство усиливается за счет многочисленных серебряных украшений на иссохшей шее. **«Так это ему нужна моя помощь?»** - скрипит Бабушка Зекова наконец. Ульрих в подробностях рассказывает ей о ваших злоключениях. Старуха бесстрастно слушает рассказ, после поворачивается к вам и, не говоря ни слова, начинает довольно бесцеремонное обследование: заглядывает в глаза, просит открыть рот и высунуть язык, осматривает рану на плече. После ряда тычков и пиханий в разные участки тела, осмотр закончен. **«Ликантропия – ужасное проклятие, да, да, - наконец молвит ведунья, - Однако повезло тебе повстречать верного Ульриха, и хорошо, что вы пришли сюда. Могу я тебе помочь. Помочь, но, увы, не излечить. Избавить тебя от проклятия я, пожалуй, не сумею, нет. Но, судя по всему, болезнь только началась. И если мы будем действовать быстро, то, возможно, сможем попридержать распространение заразы. Я приготовлю снадобье из белладонны, это поможет, но сначала надо сделать кровопускание. Так мой отвар подействует быстрее и лучше».** Согласитесь ли вы на кровопускание перед приемом снадобья или откажетесь от кровопускания и просто попросите старуху приготовить для вас лечебный отвар?

- Согласиться: 335 — (238)**
- Отказаться: 358 — (366)**

## 68

118

**«Страхолед»,** - кричите вы. От неожиданности ледяной дух подпрыгивает на месте. Древняя магия природы не позволяет ему повредить тому, кто назвал его имя. **Восстановите 1 очко удачи.** Понимая, что победили, вы приказываете ему немедленно убираться. С пронзительным визгом Страхолед исчезает.


-  «Удача» +1
- 314 — (172)**

## 69

---

171

Крепкий напиток обжигает горло, согревая и взбадривая вас. **Восстановите 3 очка выносливости.** Хотя крепкий алкоголь придает храбрости, но слегка затуманивает мысли, так что, пожалуй, больше пить не стоит, и вы решаете уйти.

 «Выносливость» +3

7 — (30)


## 70

---

386

Вы даже не успеваете договорить, как безумный священник вскакивает с места. **«Прочь, порождение дьявола, - кричит он, бросаясь к алтарю за крестом, – как же ты сражался с Шаком, когда сам ничем от него не отличаешься! Убирайся и никогда больше не оскверняй это святое место своим присутствием!»** Он направляет крест на вас, серебро начинает светиться магическим светом, и вам кажется, что огонь охватывает ваше тело. Не в силах вынести это жжение, вы бросаетесь прочь из часовни. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Ночь вы проводите на болоте, тоскливо глядя на звездное небо, а утром пробираетесь на восток до долины, где должны быть поселения.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 27 — (313)

## 71

---

26

**«Не проходите мимо! Загляните к нам! Иначе будете жалеть об этом всю жизнь!»** – голос маленького Распорядителя Цирка срывается почти на визг, когда он нервно орет во всю глотку, видя, что платежеспособный клиент собирается уйти прочь.

**Дальше,**  «N» = 90, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 72

---

479

В самый разгар схватки с оборотнем все вокруг озаряется мистическим бледным светом, льющим сквозь высокое окно комнаты. Это полная луна, сбросив оковы черных облаков, возвестила о своем появлении на ночном небосводе. Вы ощущаете холодный лунный свет на своей коже, призрачные лучи просачиваются через поры подобно каплям дождя, вас охватывает странное необъяснимое чувство... Вы так близки к победе. Если бы только зверь внутри, оставался под вашим контролем чуть дольше... Нет, нельзя сдаваться, возможно еще есть шанс замедлить приближение трансформации.


**Дальше**,  «N» = 285, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)

## 73

---

153

Ощувив во рту странное послевкусие, вы понимаете, что совершили чудовищную ошибку. Красное вино в замке вампиров! О чем вы только думали? Нет, в этих пыльных бутылках вовсе не вино! В них хранится человеческая кровь! Вы отплевываетесь, стараясь избавиться от соленого привкуса, но сделанного уже не исправишь. Зверь внутри вас отведал человеческой крови, и она пришлась ему по вкусу! **Превращение продолжается. Потеряйте 1 очко силы воли.** С проклятием разбив бутылку об пол, вы выбираетесь из подвала.

 «Сила Воли» -1

**7** — (30)

## 74

---

277

Всю оставшуюся ночь вы так и не смыкаете глаз, опасаясь повторного нападения вампиров. Дождавшись рассвета, вы тут же отправляетесь в путь.

**350** — (341)

## 75

---

95

**«Именем Святого Круциуса повелеваю очистить обитель от этой твари!»** - произносите вы. Призрак высокого длинноволосого человека появляется в воздухе и бросается в атаку на монстра. Личинка издает жуткий пронзительный вопль, извиваясь в мучениях, после чего призрак растворяется в воздухе.

## 76

---

507

Вы путешествуете всю ночь и весь следующий день без остановок, следуя на север. Позади остался сосновый бор и шаткий мост через какой то темный провал. Указатель гласит, что этот путь ведет в деревню Вульфенштейн. Вскоре вы достигаете края ущелья, прозванного местными жителями Голодным.

○ 144 — (156)

## 77

---

28

Солнце постепенно проходит свой путь по небу, пока вы идете все дальше по лесистым холмам. Сгущаются тучи. За все время, вы так не заметили ни следов, ни клочков шерсти Зверя. В этом пустынном лесу, как будто, нет вообще ничего живого. Даже пение птиц, которые вы слышали на нижних склонах, давно уже смолкло. Вы выходите к перекошенным и давно поросшим мхом постройкам большой фермы. Поднимается сильный ветер, в небе грохочет гром. Через несколько минут начинается ужасный ливень. Попробуйте укрыться от проливного дождя на ветхой ферме или прекратите бесплодные поиски и вернетесь назад в Варгенхоф?

○ Укрыться на ферме: 53 — (303)

○ Вернуться в город: 151 — (80)

## 78

---

**ЧЕЛОВЕК-СКОРПИОН**

Мастерство 9

Выносливость 9

○ Начать битву, ✎ «N» = 14, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9 — (49)

## 79

---

235

Несмотря на то, что мельница давно заброшена, каменное сооружение оказывается отличным убежищем. Под завывания бури и скрип вертящихся крыльев мельницы вы плотно закрываете дверь и осторожно осматриваетесь. Пол завален ящиками, коробками, бочками и даже любопытными железными деталями, видимо, от механизма мельницы. Но, похоже, это сооружение давно не использовалось по назначению – не видно даже муки или зерна. Шаткая деревянная лестница ведет вверх. Кажется, там еще один этаж и вы вглядываетесь в темноту, пытаетесь разглядеть там хоть что-нибудь. Неожиданно вам кажется, что наверху шевельнулась какая-то тень. Или это только показалось – в свете молний может показаться все что угодно. По крайней мере, как вы ни всматриваетесь туда, больше никаких движений не замечаете. Возможно, усталость дает о себе знать. Что вы будете делать? Осмотрите повнимательней нижний этаж? Поднимитесь на верхний? Или не станете бродить по темной мельнице и ляжете спать?

- Нижний этаж: 256 — (54)**
- Верхний этаж: 163 — (359)**
- Лечь спать: 279 — (387)**

## 80

---

151

По возвращению в город вы узнаете от напуганных жителей, что зверь вновь посетил Варгенхоф. На этот раз монстр ворвался на мельницу и убил мельника и всю его семью. Когда вы прибываете туда, зверя уже и след простыл, но зрелище, представшее вашему взору, действительно ужасно: повсюду кровь и растерзанные тела... От увиденного вам становится не по себе, и вы решаете скорее уйти отсюда.

- 244 — (324)**

## 81

---

273

На самом веру винтовой лестницы скрипучая деревянная дверь, ведущая наружу. Открыв ее, вы оказываетесь на крыше главной башни замка Маун. Рваные темные облака почти скрывают луну, но несмотря на это в ярком свете видны все окрестности. Как зачарованный, вы продолжаете смотреть на луну, как вдруг слышите высокий пронзительный писк и хлопанье крыльев. Множество летучих мышей летит прямо на вас, и бежать к двери уже поздно. Вам придется отбиваться от острых когтей и клыков этих маленьких кровожадных слуг.

- Сражаться: 516 — (248)**




## 82

---

493

Мертвый подменыш лежит у ваших ног. Вы слышите, как вздох хозяев за спиной, в котором чувствуется ужас. Но испугало их не то, что вы убили их ребенка – со смертью подменыша чары развеялись, и они увидели его истинное обличие. Вместе с ними вы смотрите, как тело беса превращается в пузырящуюся слизь и стекает через щель в полу. Старики, еще не до конца оправившиеся от потрясения, смущенно благодарят вас. Им нечего предложить в награду, но госпожа Бауэр дает вам на дорогу кувшин с сидром и немного сыра (**2 порции еды**). Тем временем дождь заканчивается. Попрощавшись со стариками, вы покидаете гостеприимный дом, несколько жалея о том, что так и не нашли Зверя. Тем не менее, вы сделали доброе дело. **Прибавьте 1 очко удачи.** Теперь предстоит долгий обратный путь через лес и холмы.

 «Удача» +1, «Запасы еды» +2

○ 244 — (324)

## 83

---

325

Среди вещей вампирши удастся найти **20 золотых**, а на покрытой черным бархатом кровати лежит резной **серебряный кинжал**, который вы с радостью забираете себе. Оставить здесь все ещё опасно, и вы, не теряя времени, возвращаетесь на главную лестницу.

 «Золото» +20, «Серебряный кинжал» +1

○ 346 — (58)

## 84

---

431

Вы отталкиваетесь от дна, чтобы вернуться на поверхность. Вдруг вы чувствуете, как что-то держит вас за лодыжки. Вглядевшись в мутную воду, вы с трудом различаете лежащий на дне скелет, в грудь которого как в ловушку попали ваши ноги. Вы отчаянно пытаетесь вырваться, но только еще больше запутываетесь в водорослях, а воздуха уже нет. Судорожный вдох, и легкие заполняет грязная зеленая вода. Вам удалось избежать западни Водяной Ведьмы, но ваше тело так и останется на дне этого озера...

## 85

---

516

Вам удается пробиться назад к двери. После чего вы спускаетесь по лестнице вниз, на шестой этаж. Пришло время встретиться с леди Маун.

448 — (38)

## 86

---

70

Извилистый проход заканчивается огромной пещерой. Из нее ведет множество других проходов, похоже, под этими горами целая сеть таких пещер. В каменных стенах туннелей кое-где на поверхность выходят кристаллы разноцветного кварца. Какой из этих удивительных туннелей вы выберете?

Красный туннель: 433 — (492)

Зеленый туннель: 415 — (185)

## 87

---

473

Ульрих ведет вас обратно к роковому месту, где вы впервые столкнулись с волками. Там вы без особого труда определяете направление, куда двинулась свора. Пригнувшись к земле, вы начинаете идти по следу, хорошо различимому в желтом мерцающем свете лампы. Иногда, впрочем, вы останавливаетесь в замешательстве, не будучи точно уверенным, куда следовать дальше, но в таких случаях на помощь приходит охотничьи навыки Ульриха и его отличное знание этого мрачного леса. Вы довольно быстро продвигаетесь все глубже и глубже в чащу, и вот до вас доносится жуткий вой, эхо которого вскоре затихает, поглощенное поднимающимся из низин туманом. Вы ускоряете бег, решив во что бы то ни стало настигнуть Черного Волка и его стаю этой ночью. Преодолев небольшой подъем, вы с удивлением обнаруживаете внизу между исполинскими дубами каменную хижину с соломенной крышей. Бледный свет луны позволяет вам рассмотреть волков, кружащих вокруг хижины. Судя по всему, звери пытаются проникнуть в дом. Некоторые из них роют передними лапами землю у порога, другие остервенело царапают дверь и ставни окон. **«О, всемогущие духи!»** - внезапно восклицает Ульрих. – **Бабушка! Бабушка Зекова!»** Спустя мгновение он уже несется вниз по склону с топором наперевес. Вы, не раздумывая, бежите следом, на ходу вынимая меч из ножен.


Сражаться: 486 — (224)

## 88

425

Тревога постепенно исчезает с его лица: **«Я чувствую в тебе доброту и храбрость твоего сердца»**, - улыбнувшись, говорит священник. Он рассказывает, что его имя Корран, он служитель Святого Круциуса. **«Ты достоин святого дара исцеления»**, - говорит он вам. Корран открывает потайную дверь в стене часовни. За ней винтовая лестница, ведущая глубоко вниз, должно быть, к самому дну болот. Внизу круглая комната, освещенная свечами, в центре ее стоит колодец святого Круциуса. Зачерпнув бадьей немного драгоценной воды, священник наполняет золотую чашу, стоящую на краю колодца, и преподносит ее вам. **«Выпей**, - говорит он, - **пусть святое благословение хранит тебя»**. Вы с благоговением принимаете чашу и выпиваете ее до дна. Страшная боль скручивает ваш желудок. Вы сжимаете зубы изо всех сил, чтобы не закричать, на глазах выступают слезы. Эта вода содержит в себе благословение святого Круциуса, это святая вода. И она смертельна для существ, подобных вам. Пока зло еще не успело подчинить вас полностью, поэтому вам удастся выдержать ценой невероятных усилий. **Потеряйте 2 очка выносливости**. Но когда отступает боль, на смену ей приходит другое чувство – целительная вода смягчает действие болезни. **Трансформация замедляется**. **Прибавьте 1 очко силы воли**. Тем временем священник удивленно смотрит на вас. **«Я никогда раньше не видел, чтобы святая вода так действовала на человека»**, - говорит он задумчиво.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Сила Воли» +1, «Выносливость» -2


Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 455 — (213)

## 89

ГАРГУЛЬИ

Мастерство 7

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 143, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 10 — (49)

## 90

485

Комната, конечно, впечатляет, однако нужно двигаться дальше, тем более что вы обнаруживаете еще одну дверь. Она не заперта, и через нее вы попадаете в следующий коридор.

321 — (315)

Благодаря вашим стараниям голем превратился в заваленную гнутыми опрокинутыми канделябрами лужу воска, в которой медленно застывают покромсанные на мелкие кусочки свечи и фитили. Вы, утирая пот, направляетесь к черному зеркалу, висящему на стене. Подойдя ближе, вы видите, что зеркало изготовлено из черного вулканического стекла, а рама, украшенная витиеватыми узорами, сделана из полированного золота. Вы всматриваетесь в свое отражение, а темное отражение пристально смотрит на вас. На раме выгравировано следующее:

**"Если знаешь все секреты...**

Всё, что я храню, бери...

В сердце страха не тая...

О заветном говори!"

**Попросить кинжал: 129 — (380)**

**Разбить зеркало: 34 — (419)**

Еще до того, как извилистый туннель заканчивается, вы видите мерцающий свет, идущий из пещеры в конце его. Вы подходите к большому сталагмиту у самого входа в пещеру и осторожно выглядываете из-за него, не решаясь идти дальше. Загадочная пещера освещена сверкающими кристаллами в стенах из черного камня, и свечение их искрится в паутине, которой завешана пещера, чем-то похожей на занавески и портьеры из серебрянной ткани. В ярком свете отражаются и несметные сокровища пещеры. На полу разбросаны золотые монеты и драгоценности, красивые шлемы, ржавые мечи и секиры, гнилые мешки со следами мышинных зубов. Тут вы слышите женский голос, в нем слышится тревога и, как будто, странный свист. **«Где он? – говорит голос. – Кто его взял? Мой прекрасный клинок, мое сверкающее серебро. Кто это? Где он?»** Снова и снова женский голос повторяет одно и то же. Наконец, вы решаете обойти сталагмит, заходите в пещеру и... застываете на месте от ужаса и изумления от того, что открылось вашему взору. Дальняя стена освещенной кристаллами пещеры завешана невероятно красивой гигантской паутиной. Нити жемчуга и драгоценные камни великолепно подчеркивают красоту и легкость серебристых нитей, но в центре этой паутины сидит самое отвратительное чудовище, из всех, что вы когда-либо видели. Сначала кажется, что это просто гигантский паук (черная вдова), но потом вы понимаете, что это чудовищная тварь выросла из тела женщины. Там, где заканчивается талия, свисает огромный пульсирующий волосатый мешок. На конце мешка жало, из которого и тянется паутина. Но выше талии это существо выглядит почти как женщина, если не считать того, что у ней шесть рук и две ноги, начинающиеся как человеческие, но перерастающие в чудовищные паучьи конечности с острыми когтями. Ее спутанные волосы превратились в торчащие короткие и острые шипы, а когда-то красивое лицо изуродовано паучьими чертами. Над человеческими глазами, выросли еще шесть, ее рот несуразно растянулся от огромных клыков, каждый из которых длинной в вашу руку. На песчаном полу пещеры лежат высосанные до последней капли тела людей и гномов, когда-то позарившихся на ее несметные богатства. Но осмотреться вы не успеваете – в этот момент чудовищная женщина-паук замечает вас. **«Ах, вор вернулся на место преступления!»** – шипит она. – **«Я знаю, ты позарился на мои драгоценности. Ты хочешь украсть у меня сокровища, верно? Как ты смеешь?»** - шипение переходит в визг. С проворством, которого вы никак не ожидали от такого огромного чудовища, Королева Пауков ползет к вам по паутине, готовая бросится на вас, защищая свои сокровища. Вам нужно быстро принять решение, обнажите меч и сразитесь с монстром или броситесь бежать?

- Сразиться мечом: 252 — (110)
- Бежать по туннелю: 498 — (318)

## ГОЛЕМ

Мастерство 9

Выносливость 11

- Начать битву, ✎ «N» = 169, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 11 — (49)

## 94

---

128

С огромным усилием вы дотягиваетесь до жилистого корня кончиками пальцев. После долгих попыток, погрузившись в трясины почти по шею, вам удастся схватиться за него. Через полчаса борьбы с болотом, показавшиеся вам вечностью, вам наконец удастся вылезти на небольшую травяную кочку. Некоторое время вы, тяжело дыша, лежите на траве, чувствуя, как медленно возвращаются силы к онемевшим рукам и ногам. Вдруг вы замечаете мерцающий огонек, висящий над болотом, почти у земли. От него исходит манящий зеленый свет. Огонек слегка колеблется из стороны в сторону, притягивая взгляд, и вы зачарованно смотрите, как он приближается к вам. Мерцающий шар нависает над вами, но теперь он светится зловещим кроваво-красным светом. Невероятным усилием воли вы поднимаетесь на ноги и выхватываете меч, пока он еще не успел высосать из вас всю жизненную силу.

Сражаться: 342 — (16)

## 95

---

329

Вам удается отбиться от кукол и выбежать наружу. Над вами вновь ночное небо. Облака расступаются, обнажая бледный лик луны. Вы обдумываете, что делать дальше: покинуть этот странный цирк или продолжить свое расследование?

Продолжить поиск: 370 — (497)

Покинуть цирк: 29 — (363)


## 96

---

406

Пока вы успеваете добраться до кинжала, несколько пиявок находят участки кожи, не прикрытые одеждой и впиваются в них своими острыми как бритва зубами. **Потеряйте 3 очка выносливости.**

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...


 «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 482 — (452)

## 97

266

В заплечном мешке лежат скромные пожитки гнома. Должно быть, сильная нужда заставила его, рискуя жизнью, отправиться в это смертельно опасное место. Зато в его кармане вы находите маленькую бутылочку, на которой написано: «**Фортуна**». Выпив это волшебное зелье, вы сразу чувствуете в теле прилив бодрости. **Восстановите удачу до максимума**. Больше ничего интересного найти не удастся.

 «Удача» +30

405 — (431)

## 98

114

Получив последний, смертельный удар, гигантская личинка бьется в агонии, истекая зловонной желтой кровью. Огромный хвост случайно задевает одну из медных жаровен с тлеющим ладаном, и она опрокидывается, рассыпая раскаленные угли по каменному полу. Несколько углей попадают прямо в кучу сложенных в углу церковных одеяний. Ветхая ткань вспыхивает, как порох, и буквально через несколько секунд огонь охватывает всю церковь. Надеюсь, что огонь очистит аббатство от заразы, вы бросаетесь прочь из церкви через двор к главному входу. Монахов не видно, вы беспрепятственно возвращаетесь на дорогу и бежите прочь от охваченного пламенем аббатства. Наконец, вы останавливаетесь и, еще раз бросив взгляд на пылающий вдали пожар, устраиваетесь на ночлег в ближайшей канаве. Ночью вас никто не беспокоит. Вы встаете с рассветом и отправляетесь дальше по дороге.

500 — (51)

## 99

492

Пока вы идете по коридору, в спертом подземном воздухе начинает чувствоваться отвратительный запах смерти и разложения. Он все усиливается, когда вы, наконец, приходите к развилке. У стены лежит почти полностью обглоданный скелет гигантской, крысы. Его тщательно обгладывает, повернувшись к вам спиной, жирный жук-падальщик с тяжелыми челюстями, способными перемалывать даже кости. Таких больших вы еще не видели. Интуиция подсказывает, что он может заметить вас и напасть в любой момент. Рискнете пройти по коридору мимо жука-падальщика или свернете направо?


Пройти мимо жука: 505 — (251)

Свернуть направо: 181 — (189)

# 100

268

«Наемник, значит, - задумчиво произносит мужчина, пристально глядя вам в глаза, – Тогда ты пришел в нужное место. Но обсудим это позже. Сейчас, наверно, ты хочешь поесть и отдохнуть после долгого путешествия. В «Молочном поросенке» для тебя найдется и крыша над головой и теплый очаг, чтобы согреться». По пути к таверне вы узнаете, что вашего собеседника зовут Конрад, и он староста этой деревни. Он проводит вас в единственную в Стригове таверну и распоряжается, чтобы вам принесли ужин. **Прибавьте 4 очка выносливости.** С жадностью опустошив миску дымящейся тушеной баранины, вы слушаете, что он вам скажет. - **Мы живем в проклятые времена, друг, и в Стригове это проклятье чувствуется лучше, чем где-либо еще. Каждую ночь на нас нападают призраки, а на западных болотах охотится ужасный Шак. Он держит в заточении в храме Целительной Весны отца Коррана. Второй из них – Безголовый всадник, свирепствующий на северной дороге, который убивал идущих в Балчи людей еще при жизни. Но самый опасный из них - Ревущий. Он нападает на жителей деревни прямо в их домах каждую ночь. Но с нас уже достаточно. Когда ты пришел, мы собирали ополчение, чтобы либо отправить этих тварей обратно в ад, либо погибнуть в схватке с ними. Пойдешь ли ты с нами? Мы бедные люди, но попробуем достойно вознаградить тебя»** Останетесь, чтобы помочь сельчанам в битве с Ревущим, кем бы он ни был, или откажете?


 «Выносливость» +4

- Согласиться: 40 — (143)**
- Отказаться: 434 — (439)**

# 101

497

Готовые к бою селяне останавливают на краю поля у южной окраины деревни. Несколько человек разжигают огонь в чугунных жаровнях, дым идет в сторону опустевших полей. Метрах в тридцати впереди стоит деревянная сторожевая башня, за ней растут несколько деревьев. **«Они всегда приходят с этой стороны»,** - зловеще шепчет вам Конрад. Все напряженно ждут. После нескольких часов на холоде под пронизывающим ветром вы, наконец, слышите приглушенный удар колокола, бьющего полночь. А потом доносится пронзительный вой, от которого кровь стынет в жилах. Человек на сторожевой башне кричит: **«Они идут!»** Вы напряженно вглядываетесь в темноту. Наконец, между корявых деревьев появляются первые завитки тумана. Туман медленно приближается, принимая форму призрачных существ, похожих на волков, с хищными когтями и огромными острыми клыками. Жуткий вой разносится снова.

- Дальше,  «N» = 298, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)**



## 102

---

360

До ворот остается пройти совсем немного, когда путь вам преграждает какая-то призрачная фигура. Она уплотняется, контуры становятся более четкими. И вот призрак принимает отчетливую форму огромной летучей мыши. Неупокоенный дух жаждущей мести графини Изольды пришел помешать вам покинуть этот мрачный замок. Вам придется клинком проложить себе дорогу к свободе.


○ Сражаться: 373 — (230)

## 103

---

76

Повинуясь приказу Безголового Всадника, его черный конь взмывает вверх. Мэг кричит в ужасе в мертвых объятиях Лорда-фантома. Она протягивает к вам руки, моля спасти ее. Но вы уже ничего не можете сделать. Конь уносит седока и его возлюбленную в иной мир. Мэг и Лорд Лукреций были любовниками при жизни, а после смерти Лорда девушка стала усердно упражняться в Темных Искусствах, в которых преуспела, ибо была она движима неудержимой страстью. Благодаря своему умению она не только вернула Лорда в мир живых, но и сумела найти способ повелевать им. Однако вы своими действиями нарушили эту дьявольскую связь и отправили Лорда Лукреция обратно в загробный мир. **Прибавьте 1 очко удачи.** Принимая во внимание все случившееся за последние несколько часов (а особенно тот факт, что благодаря вам, столь печальная участь постигла дочь хозяина «Деревянной Виселицы» этой ночью, оставаться на постоялом дворе неразумно. Вы проводите ночь под открытым небом в зарослях вереска и спокойно дожидаетесь теплого утра. Солнечные лучи будят вас и согревают. Приободренный хорошей погодой, вы отправляетесь дальше.

 «Удача» +1

○ 69 — (424)

## 104

---


## 105

---

**МОНАХИ-НАСЕКОМЫЕ**

Мастерство 8

Выносливость 10

○ Начать битву,  «N» = 262, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 10 — (49)

## 106

---

260

«Вот, - произносит ученый, протягивая вам булькающий и окутанный клубами плотного белого дыма пузырек. – **Выпейте это!**» Вы берете пузырек и принимаетесь, ну и вонь! Вы незамедлительно интересуетесь, что за ингредиенты вошли в состав элексира. **«Там есть немного аконита, настойка с частицами серебра, масло омелы...»**, - Веретикус готов продолжать перечисление используемых для приготовления элементов, но вы жестом показываете, что в этом нет необходимости. Ну что ж, не будучи уверенным в том, что ваш желудок справится с содержимым пузырька, вы зажимаете нос, готовясь залпом выпить зловонную жидкость. Впрочем, можно ее и не пить! Вы можете просто вежливо отказаться от напитка.

**Выпить зелье: 178 — (31)**

**Отказаться: 193 — (195)**

## 107

---

**ЧЕРНЫЙ ВОЛК**

Мастерство 7

Выносливость 7

**Начать битву**,  $\text{«N»} = 271$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 7$ ,  
 $\text{«Выносливость»} = 7$  — **(49)**

## 108

---

461

Очень аккуратно вы ступаете по покрытому грибами полу.


**Дальше**,  $\text{«N»} = 475$ ,  $\text{«Rez»} = 1$ ,  $\text{«X»} = 1$  — **(207)**

## 109

---

262

Расправившись с монахами, вы идете в святилище, в самое сердце этого проклятого аббатства. Каменные плиты пола сменяются огромной ямой, полной отвратительной зеленой слизи, а в ней с громким хлюпаньем возится отвратительная личинка, метров в семь длиной. Безглазая голова чудовища слегка содрогается, пытаясь вас учуять. Бледное водянистое тело, извиваясь, движется в вашу сторону. Из раскрытой пасти капает клейкая слизь. Сладковатый тошнотворный запах здесь настолько силен, что тяжело дышать. Несмотря на огромный размер, кажущаяся неуклюжей личинка двигается удивительно быстро. Но самое жуткое, что когда-то она была человеком, настоятелем этого монастыря. Но это было много лет назад, до того, как настоятель и остальные монахи превратились в чудовищ. Вы чувствуете, что эта мерзость не должна существовать на земле. Есть ли у вас свиток Круциуса?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Свиток Круциуса»: **Свиток Круциуса: 96**,   
«Свиток Круциуса» -1 — **(75)**
- Сражаться: 426** — **(57)**
- Убежать: 148** — **(198)**

## 110

---

252

Огромная паучиха нависает над вами, и вам остается только сражаться за свою жизнь. **«Грабитель, - продолжает визжать она, - ты проник в мою гостиную, и ты не выйдешь отсюда живым!»**

- Сражаться: 364** — **(136)**

Вы открываете дверь дома и оказываетесь в кухне, освещенной огнем очага. За столом в углу сидит и ужинает пожилая пара. С некоторым удивлением вы замечаете рядом с ними детскую колыбель. Увидев испуг на их лицах, вы рассыпаетесь в извинениях и говорите, что просто искали укрытие от дождя. Поняв, что вы не собираетесь ни убивать, ни грабить их, старый фермер и его жена приглашают вас в дом и даже предлагают разделить с ними ужин. Хозяйка ставит на стол миску с горячим супом. Долгие странствия приучили вас к осторожности, поэтому вы с некоторой опаской пробуете еду, но, к счастью, суп оказывается не только безвредным, но и очень вкусным. **Восстановите 3 очка выносливости.** Чутье подсказывает вам, что в стариках нет ничего опасного, но какое-то черное колдовство царит на этой ферме. Аккуратно вы подводите разговор к незавидному состоянию фермы. - **Должно быть, требуется много сил, чтобы содержать ферму. А где же остальные работники?** - спрашиваете вы.

- Нет, - отвечает старый фермер (его зовут Бауэр), - **здесь только мы с женой и наш малыш.** Вы удивляетесь, понимая, что эти люди уже слишком старые, чтобы у них мог родиться ребенок. Тем не менее, Бауэр указывает на колыбель. - **Да, наш мальчик. Он наша радость и гордость, мы давно хотели сына, и теперь он у нас есть. Его подкинули нам месяца два назад. Наш дом не знал радости с тех пор, как мы потеряли нашего сына Томаса, но с тех пор, как появился этот ребенок, дом снова наполнился счастьем.**

- **А вы посмотрите на него,** - говорит вам госпожа Бауэр, - **возьмите его на руки.**


Почему-то зверь в вашей душе рычит от ярости. Вы наклоняетесь над колыбелью и открываете одеяло. С огромным трудом вам удается удержаться от того, чтобы не закричать от ужаса и отвращения. В колыбели не ребенок. По крайней мере, это не человеческое дитя. Похожий скорее на злобного беса, он покрыт густой волчьей шерстью, его уши заострены, а сквозь улыбку на уродливом, как у гаргульи, бородавчатом лице, видны острые клыки. Это подменыш, существо, которое оставляют эльфы вместо похищенного ими ребенка. Он смотрит на вас горящими глазами, злобная улыбка расширяется, и тварь издает гортанный рык. Подменыш мерзко шипит и плюется, у него появляются хищные когти и острые зубы. Поняв, что его иллюзия на вас не действует, он бросается в бой.

 «Выносливость» +3

Сражаться: 493 — (19)

Сверкающие бело-голубые молнии проходят по столу. Построенное из плоти и железа существо начинает страшно дергаться под сильными разрядами. После этой чудовищной молнии, буря как будто успокаивается, раскаты грома теперь слышны где-то вдалеке, над дальними горными вершинами. Несколько мгновений в лаборатории царит почти мертвая тишина, воздух наполняется запахом сгоревшего озона, но спокойствие длится недолго. С шипением дымящихся поршней и лязгом железных суставов чудовищное творение встает на ноги. Его челюсти медленно открываются, из груди вырывается жуткий вой, одновременно с ним звучит безумный вопль ученого: **«Он жив, - ликующее кричит он, - никогда больше они не посмеют сказать, что профессор Арканум сумасшедший. И вы будете свидетелем рождения моего творения».** Тем временем неуклюжее чудовище поворачивается к вам и с лязгом делает

шаг, угрожающе раскинув руки. Вы должны остановить эту тварь! Есть ли у вас железный прут?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Железный прут»: **Железный прут: 77**,  «Железный прут» -1 — **(200)**
- Сражаться: 152 — (93)**

## 113

---

368

Проход сужается, и вам приходится сильно пригнуться, чтобы не удариться о камни. Наконец, вы выбираетесь в большую пещеру с серовато-коричневыми стенами. От светящихся под сводами кристаллов исходит странный холод, и вы решаете тут долго не задерживаться. Куда пойдете теперь?

- Синий туннель: 185 — (364)**
- Желтый туннель: 122 — (13)**

## 114

---

### ПРАВИЛА ИГРЫ

1. В сражениях герой и враг бросают 2d6, затем прибавляют свое мастерство. У кого результат выше, тот выигрывает раунд и наносит урон 2.

2. При стрельбе из пистолета или арбалета бросается d6. Если результат не равен единице, то герой попадает и наносит урон 3. За битву можно сделать не больше одного выстрела.

3. Шанс прохождения проверок:

навык 12: 90%

навык 11: 85%

навык 10: 80%

навык 09: 75%

навык 08: 70% и т.п.

После проверки удачи ее значение снижается на 1.

4. Каждый прием пищи добавляет 4 очка выносливости. В рюкзаке есть место для 10 порций еды.

5. Приятной игры!

- Назад — (1)**

## 115

25

Дело плохо, ликантропия слишком долго отравляла ваше тело. Воя от резкой, выкручивающей суставы боли, вы наблюдаете, как меняется ваша физическая оболочка. Ваш рост увеличивается, конечности удлиняются, с хрустом меняя свое строение, отчаяно болит голова: лицо превращается в звериную морду. Одежда и кожанная куртка становятся вам слишком малы, ваше обычное облачение лопается с треском, а в прорехи уже лезет густая волчья шерсть. Вы становитесь одним из тех монстров, которых вы нещадно истребляли. Ваш противник повержен, вы прижимаете лапой его тело, которое бьется в предсмертных судорогах. Вы тяжело дышите, утомленный тяжелым боем. Ваше человеческое сознание стремительно затягивает поволока звериных инстинктов. Склонив морду набок, вы наблюдаете, как из разинутой пасти Варколака начинает исходить удушливый черный дым. Постепенно клубы дыма обретают форму огромного волка. Его глаза светятся ярко алым! Вы хотите отвести взгляд, но сделать этого не в силах. Оцепенев, вы стоите неподвижно, полностью подчиненный злой воле. Бесплотная демоническая субстанция вдруг подается вперед, втягиваясь в вашу приоткрытую пасть. Перед тем как ваше сознание окутывает мгла, у вас мелькает мысль о том, что демон обрел нового, более сильного носителя! Торжествующий вой вырывается из вашей груди и разносится по замку. Скоро вы прославитесь как самый кровожадный и жестокий тиран из всех, кто когда-либо правил многострадальными землями Люправии...

## 116

140

Итак, вы, наконец, добрались до Вульфенштейна. Заснеженная деревня словно цепляется за скалы, чтобы не сорваться в шумные быстрые воды Бесноватой Реки, бегущей по Голодному Ущелью. На самой же верхушке утеса над городком возвышается старинный замок. Хищные контуры полуразрушенных зубцов его высоких стен и неприступных башен отчетливо выделяются на фоне заката, раскрашивающего пурпурно-серым снежные шапки гор на севере. Тени горных вершин напозают на Вульфенштейн, накрывая пеленой сумрака его здания, одно за другим. Оглядывая заброшенные и заполненные мусором и отходами улицы, вы приходите к мнению, что это место скорее напоминает скотный двор, чем поселение людей. Вы не встречаете никого на своем пути, деревня кажется вымершей. Есть ли у вас пометка "КАТЕРИНА"?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "КАТЕРИНА"»: **Да: 196 — (343)**
- Если отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка "КАТЕРИНА"»: **Нет: 19 — (124)**

## 117

65

Ведьма внезапно падает на колени и молит о пощаде, по ее морщинистым щекам текут слезы: **«Не убивай меня, и я помогу тебе победить хозяина замка Вульфен! Он - воплощение зла, которое правит Люправией. Ты же за этим пришел? Тебе ведь нужна его смерть, а не моя!»** Оставьте ли вы жизнь старухе, надеясь, что она выполнит обещанное?

**Согласиться: 183 — (29)**

**Отказаться: 50 — (383)**


## 118

### ВОСКОВОЙ ГОЛЕМ

Мастерство **10**

Выносливость **10**

Атаки врага наносят урон 3.

**Начать битву**,  «N» = 264, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 10, «Dmg» = 3 — **(49)**


## 119

### ГИГАНТСКАЯ ЖАБА

Мастерство **8**

Выносливость **12**

Атаки врага наносят урон 3.

**Начать битву**,  «N» = 65, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 12, «Dmg» = 3 — **(49)**

## 120

### 116

Вы входите в деревню. Стараясь не шуметь, осторожно двигаетесь по безлюдным улицам в направлении источника какого-то шума. Обогнув несколько высоких зданий, вы выходите на городскую площадь. Здесь на удивление людно. Люди вооружены кто чем: вилами, косами, серпами. Кто-то из толпы замечает вас, и вот вы уже находитесь под пристальными суровыми взглядами собравшихся. Над площадью воцаряется напряженная тишина. Вы чувствуете себя очень неуютно, изрядно сожалея, что были столь беспечны и дали себя обнаружить Тощий мужчина средних лет с редяющей шевелюрой, облаченный в кольчугу поверх кожаной туники, вышел из толпы и направился к вам. Он поднял руки, показывая что оружия нет и что намерения его не враждебные, однако болтающийся на поясе меч в ножнах вызывает сомнение. Этот меч вкупе с непоколебимой уверенностью, сквозившей во взгляде незнакомца, ясно говорит о том, что шутки с этим типом могут плохо закончиться для вас. **«Эй, друг, - произносит мужчина, - У нас тут не часто бывают гости. Не расскажешь ли о себе: кто ты, откуда? И главное, что привело тебя в нашу деревню?»**

**Рассказать правду: 57 — (215)**

Выдумать историю: 268 — (100)

## 121

---

100

Вы открываете внушительных размеров книгу. Пролистав первые страницы, вы начинаете ощущать сильный запах серы. Перед вами образуется плотное черное облако. Вы отпрыгиваете от пьедестала, уронив книгу, но звука падения увесистого тома не слышите. Вокруг вас царит полнейшая ужасающая тишина. Вы топаете ногой по деревянному полу – ни звука! Тем временем облако напротив вас приобретает явственные очертания: это приземистая человекоподобная фигура: черная кожа, на руках – неимоверно длинные когти, а лицо... самое ужасное, что лица то как раз и нет вовсе!!! Запертый в коконе тишины, который, без сомнения, создало это существо, вы готовитесь сразиться с демоном.


Сражаться: 459 — (416)

## 122

---

286

Облако черного дыма стремительно покидает зал, втянувшись в щель под дверь. Графиня поспешила укрыться в своем тайном убежище, и там, лежа в гробу, она будет восстанавливать свои силы. Ваша победа не окончательна, нет никаких сомнений, что вампиша еще попробует отомстить. **Получена пометка "МЕСТЬ"**. Покинете это зловещее место сразу или рискнете сначала обыскать главный зал замка?

 «Пометка "МЕСТЬ"» +1

Обыскать зал: 325 — (83)

Покинуть замок: 346 — (58)

## 123

---

458

Кинув громиле два золотых, вы отдаете его миловидной помощнице ваш меч вместе с заплечным мешком и, собравшись духом, заходите в клетку. Огромный огр, не тратя времени на лишние разговоры, бросается на вас

Дальше,  «N» = 470, «Rez» = 1, «X» = 1 — (207)



## 124

19

Ваше волчье чутье безошибочно определяет присутствие опасности. Жители Вульфенштейна закрылись в своих домах, прячась, по всей видимости, от существа, чье устрашающее рычание время от времени разносится по пустынным улицам, многократно усиленное эхом. Вы двигаетесь настороженно, внимательно осматривая окружающие здания, прилегающие улицы и переулки. Внезапно, в конце улицы вы замечаете какие-то тени. Оттуда доносится частое шумное дыхание и скрежет клыков о булыжники мостовой. Что то быстро приближается... В этот момент изможденный щуплый старичок, высунувшись из темной аллеи, манит вас костлявым пальцем с длинным грязным ногтем: **«Незнакомец, идем со мной, если хочешь жить!»**

- Пойти за нищим: 59 — (234)
- Остаться на месте: 172 — (474)
- Спрятаться: 204 — (404)

## 125

404

**«Так ты охотник на нечисть, это правда?»** – напряженным тоном спрашивает священник. – **Мало кто из воинов отважился пойти к этой часовне через Фенские болота, и никому из них это еще не удавалось».** Закрыв глаза, он протягивает руку в вашу сторону, словно пытаясь что-то почувствовать. Брови священника в ужасе поднимаются: **«Я чувствую тьму в тебе, -** говорит он, **- возможно, это влияние сил зла, с которым ты сражаешься. Или что-то другое...»**

- Дальше, ✎ «N» = 386, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)

## 126

**МЕДВЕДЬ**

Мастерство 8

Выносливость 10

- Начать битву, ✎ «N» = 200, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 10 — (49)

# 127

424

Осторожно понюхав жидкость, вы не чувствуете никакого запаха. Похоже, это простая вода. Наконец, вы делаете большой глоток. Легкое покалывание начинается в желудке и медленно распространяется по всему телу. Вы чувствуете, как странное чувство доходит даже корней волос и кончиков пальцев. Это эликсир жизни! **Восстановите выносливость и удачу до начального уровня.** Даже ликантропия отступает перед чудодейственным лекарством. **Трансформация замедляется. Прибавьте 1 очко силы воли.** Чувствуя, что как будто родились заново, вы уходите от алтаря и даже на время забываете, что находитесь в замке ночного чудовища. Первым предостережением служит легкая вибрация, от которой вздрагивают стены часовни и начинают болеть уши. Тут же громко начинает звенеть витражное окно за вашей спиной, то самое, где изображен рыцарь. По цветному стеклу идут трещины, образуя настоящее изображение. На витраже воин, стоящий над мертвым телом священника, в его руке красный от крови меч. Когда появляются последние детали витража, часть стекла, на котором изображен убийца, со звоном падают, прямо на ваших глазах принимая форму этого рыцаря. Зло проникло в этот замок до основания, и даже часовня была осквернена им. Стекланный меч рыцаря выглядит не менее острым и тяжелым, чем ваш. Если вы хотите выбраться живым из этой часовни, вам придется сразиться с ее стражем.

 «Выносливость» +30, «Удача» +30, «Сила Воли» +1


Сразаться: 517 — (493)

# 128

## ЖЕНЩИНЫ-ВОЛЧИЦЫ

Мастерство 9

Выносливость 13

Начать битву,  «Rez» = 7, «N» = 352, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 13 — (49)

## 129

---

98

Еще одна ночь под открытым звездным небом. Вы присматриваете место для ночлега под сенью бука, там скопилось много пожухлых листьев. Чувствуя себя смертельно уставшим, вы ложитесь на импровизированное листовое ложе, но сразу провалиться в сон вам мешает какой-то хлопающий звук, доносящийся сверху. Привстав, вы прислушиваетесь: звук напоминает хлопанье крыльев, и довольно больших. Вы всматриваетесь в переплетение ветвей над вашей головой. Вот оно! Странное существо телом напоминало человека, но имело за спиной два огромных крыла, напоминающих крылья мотылька. Бесшумно существо соскользнуло с ветки и стремительно ринулось вниз. Вы внезапно очень близко увидели длинные усики-антенны и огромные фасеточные глаза на уродливой морде, поросшей, как и остальное тело, серой шерстью. Обнажив острые игловидные зубы, кошмарный ночной хищник нападает.

○ Сражаться: 322 — (368)

## 130

---

208

Как только вы преодолеваете смертельно опасное препятствие, раздается визг и скрежетание каких-то механизмов, и стальной полумесяц резко останавливается. Вы осторожно, опасаясь новых ловушек, приближаетесь к двери и открываете ее. За дверью находится круглая комната башни, в ней нет окон, но она ярко освещена сотнями свечей, из которых многие, как и положено, вставлены в кованые железные канделябры, другие же располагаются на чем придется и даже поверх оплывших огарков. Свет свечей отражается в черном круглом зеркале, висящем на стене напротив двери. Вы делаете несколько шагов по направлению к зеркалу, как вдруг навстречу вам поднимается восковая масса, она растет, приобретая форму отдаленно напоминающую человеческую. Масса вбирает в себя лужицы воска и горящие свечи. Некоторые фитили продолжают гореть, уже находясь на «теле» странного создания, которое то ли шагает, то ли перетекает в вашу сторону, преграждая вам путь.

○ Сражаться: 264 — (118)

## 131

---

356

Вы оказываетесь в тесной комнате, забитой переполненными книжными шкафами. На полках нет места от толстых книг, длинных свитков и огромных томов с кожаными обложками. Все покрыто пылью, воздух пропитан запахом разлагающейся кожи и гниющего пергамента. В соседней стене есть еще одна дверь. Можете попробовать протиснуться туда между шкафов или задержаться здесь и поискать в архивах монастыря что-нибудь интересное.

○ Изучить свитки: 401 — (487)

○ Пойти дальше: 88 — (32)

## 132

---

212

Опалив брови в пламени, вы все же пробираетесь к этой полке. Раздумывать о том, какое зелье выпить, некогда. Решайте, попробуете дымящуюся красную жидкость или густую темно-зеленую? Но, возможно, будет разумней не трогать непонятные бутылочки и бежать из лаборатории, пока огонь не отрезал вам выход.

- Красная жидкость: 231 — (269)
- Зеленая жидкость: 253 — (365)
- Спуститься вниз: 291 — (63)

## 133

---

463

**«Эти проклятые твари больше всего боятся святой воды!»** - кричит Ван Рихтен, доставая из кармана бутылку со светящейся жидкостью. Он подбрасывает ее в воздух, а затем стреляет из пистолета. Бутылка разбивается вдребезги, обливая призраков святой водой. Они кричат от боли и мгновенно исчезают. Теперь путь свободен.

- 477 — (433)

## 134

---

453

Вы спотыкаетесь на ровном месте, и старому охотнику чудом удается увернуться от смертельного удара. В зале поднимается крик, как вдруг его заглушает жуткий вой, что-то среднее между рычанием волка и ревом разъяренного медведя. С удивлением повернувшись к остальным, вы видите, что настоящий оборотень начал свое превращение.

- 62 — (264)

# 135

---

429

Вы выглядываете в коридор – никого, на цыпочках, вы крадетесь к лестнице, но по пути обращаете внимание на комнату, дверь которой приоткрыта. Вы бегло осматриваете помещение: смятая постель, шаткого вида прикроватный столик, на нем находится почти догоревшая свеча. Ее желтый свет позволяет вам также заметить большой деревянный сундук, стоящий у стены напротив кровати. Возможно тот, чьи шаги вы слышали недавно, оставил эту комнату незадолго до вашего появления. Сейчас, впрочем, в комнате никого нет, так может исследовать ее более внимательно? Или вы хотите продолжить поиски неизвестного, который шныряет по дому в столь поздний час?

- Осмотреть комнату: 449 — (2)
- Спуститься вниз: 226 — (413)

# 136


---

**КОРОЛЕВА ПАУКОВ**

Мастерство **10**


Выносливость **12**

Атаки врага наносят урон 3.

Начать битву,  «N» = 364, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 12, «Dmg» = 3 — (49)

Вы приходите в себя весь в поту. Во сне вас мучил кошмар: огромный волк, клацающая челюстями, пытался вцепиться вам в горло. Открыв глаза, вы видите покрытые паутиной балки, поддерживающие крышу бревенчатой хижины. Вдруг вы отчетливо вспоминаете все свои недавние злоключения: преследующая вас волчья свора, спасительный свет надежды между деревьями и... жестокая схватка с Черным Волком, тут плечо захлестывает волна боли. Потом вы вспоминаете вашего спасителя: его склонившееся над вами лицо и сжимаемый в мускулистых руках топор, покрытый кровью. Сейчас вы лежите на широкой и грубо сколоченной кровати. Заставив себя приподняться, опираясь о неудобный, набитый соломой матрас, и сесть, вы не можете сдержать приглушенный стон – о себе дает знать рана, нанесенная клыками Черного волка. **«Придется потерпеть»**, - слышится низкий хриплый голос. Обернувшись, вы видите бородатого мужчину, сидящего за столом у сложенного из больших камней очага и курящего трубку. Его изможденное лицо освещено оранжевыми отблесками потрескивающего пламени. **«Я промыл тебе рану и перевязал, как мог, но заживление определенно потребует долгого времени»**. За окном, на подоконнике которого горит свеча, все еще темно. Не уверенный до конца в том, где же вы находитесь и кто этот человек, позаботившийся о вас, вы бормочете слова благодарности. **«Иди-ка сюда. Садись. Я кое-что хочу тебе показать»**, - говорит незнакомец. Вы медленно и осторожно двигаетесь к столу. **«Меня зовут Ульрих, я здешний лесничий»**, - представляется он, помогая вам сесть. Вы невольно задаете себе вопрос, зачем порядочному человеку жить одному в такой дикой глуши, но вслух произносите: **«Что произошло?»** Ваше внимание привлекает странный сверток из плотной грубой ткани, покрытой засохшей кровью. Сверток лежит на столе как раз напротив лесничего. Ульрих рассказывает вам, что, ложась спать в своей хижине, он вдруг услышал волчий вой и ваши крики совсем близко от своего жилища. Схватив топор, он выбежал наружу и подоспел вовремя, чтобы спасти вас. **«Мне удалось довольно серьезно ранить того гигантского черного волка, - продолжает Ульрих - Я обратил его в бегство, а остальные, видя, что вожак сбежал, тоже предпочли убраться восвояси»**. Вы с интересом спрашиваете у лесничего, что же он вам хотел показать. **«Да, да, - отвечает он - Слушай! Как я уже сказал, мне удалось серьезно ранить эту тварь – я отрубил ему лапу. По крайней мере, тогда это было волчьей лапой, но сейчас...»** Ульрих откидывает край окровавленной ткани: **«Как по-твоему, похоже это на лапу волка?»** На столе перед вами лежит покрытая жесткой шерстью конечность, напоминающая что-то среднее между волчьей лапой и кистью человека. Ужас охватывает вас. Вы уже знаете, каковы будут следующие слова лесничего. **«Это был не волк. Этой ночью на тебя напал...»**

«Оборотень!» - заканчиваете вы. Вы знаете, свой приговор, объяснений не нужно. Человек, укушенный оборотнем, проклят. Проклятие, заставляет его принимать обличье зверя, когда восходит луна. Пребывая в волчьей шкуре, несчастный, распространяет по свету тяжкий недуг трансформации, от которого страдает сам. Ликантропия! Слово звучит, словно смертный приговор! От этой болезни нет лекарства, и посему ваше дальнейшее будущее предрешено. Вы станете изгоем, постепенно лишаясь рассудка, ибо волк внутри вас неизбежно будет одерживать верх над человеческим началом. Стремление убивать вновь и вновь, подчиняясь неутолимой жажде крови, вскоре станет вашим основным инстинктом. **Изменение начинается. Потеряйте 4 очка силы воли.**

 «Сила Воли» -4


○ 315 — (8)

## 138

### БЕЗГОЛОВЫЙ ВСАДНИК

Мастерство 8


Выносливость 8

○ Начать битву,  «N» = 115, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8 — (49)

## 139

113

Вы наносите смертельный удар, и собака безжизненно опускается на землю, больше не двигаясь. Только молочно-белый глаз по-прежнему на вас смотрит. Затем тело Шака начинается пузыриться, превращаясь в отвратительную черную слизь, от него поднимается густой черный дым, пока, наконец, на земле не остаются только горстка костей и пожелтевшие клыки. Взглянув наверх, вы видите, как открывается дверь часовни. Оттуда выходит человек с включенным волосами и длинной, нечесанной бородой. На нем одета потрепанная изношенная ряса, а в руке серебряный крест. **"Похоже, я должен тебя отблагодарить, сын мой! Да придет с тобой благословение небес!"** - говорит хранитель святыни, и вы чувствуете спокойствие. **Восстановите 1 очко удачи.**

 «Удача» +1


○ 367 — (299)

## 140

ВАРГ

Мастерство 9

Выносливость 8

○ Начать битву,  «N» = 387, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 8 — (49)

## 141

---

97

Вы оказываетесь в небольшой пещере, стены которой полностью завешаны покрытой пылью паутиной. Должно быть, пауки плели ее много столетий. Осторожно обходя пещеру, вы вдруг замечаете два кокона, в которых запутаны маленькие тела каких-то существ с зеленой кожей и острыми ушами. Можете осмотреть их повнимательней или пойти в новый туннель, освещаемый светом фиолетовых кристаллов.

- Осмотреть коконы: 85 — (305)
- Двигаться дальше: 442 — (92)

## 142

---

15

Веретикус спешит в лабораторию, чтобы приступить к приготовлению эликсира. Вы же остаетесь один в богатейшей из прежде виденных вами библиотек. Это настоящая сокровищница знаний, затмевающая даже знаменитые храмы Хамаскиса. После беглого просмотра пары стеллажей несколько книг привлекли ваше особое внимание. Одна из них называется «Ликантропия, проклятье оборотня», а другая «Сказки и легенды Люправии». Или, может быть, у вас с собой есть кольцо волка?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо волка»: Кольцо волка: 384 — (420)
- Про ликантропию: 313 — (472)
- Сказки и легенды: 301 — (146)

## 143

---

40

«У нас есть еще немного времени до захода солнца, - говорит Конрад. - Пока можно отдохнуть и насладиться едой». В компании старосты вы с удовольствием съедаете еще немного вкуснейшего мяса. К тому же, неплохо было бы спросить Конрада получше. О чем вы хотите, чтобы он вам рассказал?

- Всадник: 179 — (6)
- Шак: 157 — (485)
- Ревущий: 109 — (46)



## 144

489

Местные жители задолго до появления Зверя имели немало проблем с обычными хищниками, поэтому чтобы уберечь скот и домашнюю птицу от посягательств волков или же лисиц, на звериные тропки были щедро усеяны разного рода ловушками, капканами, а также волчьими ямами, в одну из которых вы и угодили. Вам показалось, что земля просто разверзлась под вами, и вот вы, не успев пикнуть, уже летите на острые колья, натканные на дне ямы. **Потеряйте 4 очка выносливости.** Если вам повезло и вы живы, то с превеликим трудом выбираетесь из ямы, усаживаетесь на краю и начинаете бинтовать окровавленные раны. Вскоре раздается окрик, и вы спешите к месту сбора группы, которая, прерывает поиски, чтобы добраться до Варгенхофа до появления на небе луны.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **151** — **(80)**

## 145

134

«**Прошу вас, проходите!**» - кланяется карлик с изрядной долей притворного подобострастия и ехидно смотрит на вас из-под густых бровей. Вы минуете его, бросая на ходу пару золотых, которые попадают напрямиком в ловко подставленный черный цилиндр. «**И неважно, проведете ли вы у нас час или весь день, - бубнит карлик, перекладывая золото куда-то за пазуху. - Наслаждайтесь каждым мигом, развлекать вас нам не лень!**» Среди множества шатров и палаток вы выбрали три, показавшиеся вам наиболее интересными. В центре палаточного городка находится большой зеленый шатер. Над входом развешивается холст, на котором изображена пара устрашающих глаз и клыкастая пасть, а ниже ярко красным выведено «**Коллекция Диковинок**». Рядом стоит ярко синий разукрашенный фургон, сбоку которого есть надпись «**Театр Кукол**». Похоже, представление Кукольника вот-вот начнется. И, наконец, третьим идет красный павильон с интригующим названием "**Клетка**". Изнутри то и дело доносится чье-то грозное рычание. Какую из палаток хотите посетить? Или, может быть, у вас есть пометка "**СЕСТРА**"?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "СЕСТРА"»: **Пометка "СЕСТРА": 332**,   
«Пометка "СЕСТРА"» -1 — **(311)**

**Зеленая палатка: 41** — **(466)**

**Синий фургон: 430** — **(481)**

**Красный павильон: 445** — **(33)**

# 146

---

301

Книга отпечатана ксилографическим способом. На ее страницах по большей части собраны известные каждому ребенку сказки и страшилки, но есть и редкие легенды и сказания, а также мистические истории, претендующие на достоверность. Время от времени встречаются иллюстрации, сюжеты которых тоже весьма разнообразны, например: женщина, привязанная к «стулу ведьмы» или человек, добывающий камень из головы лягушки. В главе «О мифах, связанных с временами года» автор пишет о различных поверьях, окружающих смену времен года. Интересно, что вместо обычных названий, автор использует поэтические имена: Лорд Лето, Мудрец Осень, Госпожа Зима и Красавица Весна. Ваше внимание привлекает абзац, где утверждается, что в межсезонье некие силы, элементарии, имеют возможность влиять на жизнь людей особенно кардинальными способами. Вы читаете очень подробное описание одного духа, прислужника Госпожи Зимы. В книге он именуется как **Страхолед**, вестник скорого прихода своей хозяйки. По его прихоти уже осенью внезапно может начаться лютый мороз или снежная вьюга. Когда вы заканчиваете чтение главы, в библиотеку входит Веретикус.

 «Пометка "СТРАХОЛЕД"» +1

260 — (106)

# 147

---

456

Вы вполне резонно считаете, что остальные охотники будут вам только мешать – обычные люди не могут видеть в темноте так же хорошо, как вы. Вы раздумываете над тем, где зверь мог устроить себе логово. Сразу за городом начинаются пастбища и загоны для скота, потом - сосновый лес, где и были нападения. Но чутье хищника подсказывает вам, что глупо устраивать себе логово в местах охоты. Остаются только поросшие лесом холмы на востоке и скалистые горы на севере. Где вы будете искать Зверя?

Холмы на востоке: 28 — (77)

Горы на севере: 330 — (495)

# 148

282

Вскоре необработанная земляная поверхность сменяет каменную кладку. В земле проделаны ниши, в которых размещены гробы. Скорее всего, вы находитесь в катакомбах монастыря, где нынешние члены братства хоронят останки своих предшественников. Миновав очередной поворот, вы слышите шуршание, поскрипывание и тихие звуки, похожие на хруст. В тусклом свете одинокого масляного светильника, прикрепленного к стене, видно, что многие из гробов в этом туннеле вскрыты, и кости с остатками савана валяются в беспорядке на полу. Среди костей мельтешат какие-то существа, которых вы сначала принимаете за обычных крыс. Однако присмотревшись вы понимаете, что ошиблись: участки не прикрытой шерстью кожи, обильные гнойники и язвы, выпирающие ребра на кровоточащих боках, эти твари явно являются переносчиками какой-то заразы. Почуввав живую плоть, отвратительные создания перестали грызть древние иссохшие кости и ринулись на вас.

Сражаться: 136 — (423)

# 149

510


Вы заглядываете в сторожку – охраны нет. Пересекаете двор, направляясь к главному входу, над которым висит внушительных размеров герб правящего рода Люправии – голова воющего волка на фоне полной луны. Стараясь не поддаваться страху, вы поднимаетесь по массивным каменным ступеням и рывком распахиваете двери. Вашему взору предстает пыльный, плохо освещенный холл. Место кажется давно заброшенным. Справа и слева просторные высокие коридоры, ведущие в глубины замка. Прямо перед вами начинается широкая длинная лестница, изящные перила которой покрывает искусная резьба. По лестнице можно подняться на второй этаж, где виднеется двустворчатая дверь. Что вы будете делать?

- Левый коридор: 319 — (371)
- Правый коридор: 340 — (171)
- Подняться вверх: 146 — (467)

# 150

364

Чудовищная Королева Пауков мертва! **Прибавьте 1 очко удачи.** Все еще не веря, что вам удалось расправиться с этим ужасным монстром, вы обходите ее логово и набиваете карманы **сотней золотых**. Кроме того, тут множество дорогих вещей. Победив чудовище, вы стали богаты, как король, но что теперь делать со всем этим богатством? В любом случае, лучше выбираться из кишаших пауками пещер прямо сейчас, пока еще не забыли путь назад.

 «Золото» +100, «Удача» +1

331 — (181)

# 151

---

441

Еще один день странствий близится к концу. Изрядно устав, вы все же упорно шагаете через лес, понимая, что времени у вас остается все меньше и меньше, и что частые остановки – непозволительная роскошь. Тропу толстым слоем покрывают опавшие листья. Длинные тени, отбрасываемые голыми ветками и стволами скрюченных деревьев ложатся на землю хищными рваными узорами. Погруженный в невеселые думы, вы спотыкаетесь о торчащий из земли корень и неловко пробегаете несколько шагов, чтобы не упасть. Опершись о стену, вы трете ушибленную лодыжку. Стена? Вы поднимаете голову и осматриваетесь. В самом деле, перед вами висится стена, видимо отмечающая границу чьих-то владений. Приглядевшись, чуть дальше вы замечаете массивные железные ворота, наглухо закрытые. Рядом с воротами есть выцветшая табличка, надпись на которой гласит **«Осторожно, злая собака!»** Через ржавые прутья ворот можно разглядеть мрачный особняк. Вид у здания обветшалый, окна и двери закрыты. Сказать наверняка, обитаем ли дом или нет, вы пока не можете, но было бы неплохо это выяснить, так как уже вечер, и пора задуматься о ночлеге. Хотите ли перебраться через стену, чтобы подобраться к дому поближе, или предпочтете продолжить свой путь, минуя старое поместье?

- Перелезть стену: 487 — (280)
- Двигаться дальше: 46 — (173)

# 152

---

216

Пока вселившийся в графа демон еще не воскресил оборотня, вы достаете пять кинжалов, тех самых, с помощью которых демон был вызван в этот мир, и втыкаете их в лежащее на полу тело в форме пентаграммы. Когда вонзается последний кинжал, жуткий неземной вой вырывается из груди оборотня, а из пасти его начинает валить густой черный дым, быстро рассеивающийся в холодном воздухе. Демон изгнан в свой мир, и больше ему нет дороги обратно.

- 515 — (155)

## 153

200

Вас переполняет скорбь, пока вы смотрите на умирающего Ульриха, тело которого постепенно вновь превращается в человеческое. **«Не вини себя, друг мой!** - произносит лесник слабеющим шепотом, - **У каждого из нас есть свои секреты. Я благодарен тебе за избавление меня от тяжкого бремени проклятия».** Произнеся это, Ульрих умирает. Не смотря на предсмертные слова лесника, вы чувствуете вину. За то короткое время, которое вы знали его, он показал себя надежным спутником и добрым человеком, а вы смогли предложить ему в ответ лишь смерть от вашего клинка. Однако есть еще кое-что, что вы можете сделать для погибшего. Всю оставшуюся ночь вы проводите, копая могилу. Волки вас больше не беспокоят, поэтому к тому времени, когда солнце уже освещает верхушки деревьев, вы завершаете погребение Ульриха. Огромный топор, воткнутый рукояткой в землю, отмечает место упокоения вашего друга. Вы бредете по лесу с тяжелым сердцем не только из-за похорон - какие бы темные секреты не унес лесник в могилу, они больше не побеспокоят его. Вы же, не смотря на смерть заразившего вас оборотня, все еще больны ликантропией, проклятие, увы, не исчезло. Измученный событиями прошедшей ночи, вы устраиваете себе привал. Пока вы беспокойно спите, одолеваемый видениями агонизирующего Ульриха-медведя, бледное солнце совершает свой извечный путь по небосклону, угрюмо укрывшись шалью серых облаков. Проснулись вы в вновь сумерках, а потому надо спешить на поиски оставшихся оборотней из проклятого рода. Следующее полнолуние может наступить со дня на день. Полные опасностей земли Люправии ждут вас. Шагая на восток, вы вышли из леса и теперь идете через пустошь. Необычная тишина вокруг гнетет вас, не слышно даже птиц. Далеко впереди виднеется горная цепь, словно стеной огораживающая земли мрачного княжества.


○ 106 — (286)

## 154

374

Пистолет выстреливает с оглушительным треском! Мгновением позже вы вскрикиваете от боли, в вас попали! **Потеряйте 2 очка выносливости.** Но как же может призрачная пуля ранить существо из плоти и крови, удивляетесь вы, разглядывая пятно прозрачной эктоплазмы расползающееся по вашей кожанной куртке в том месте, куда угодила пуля. В вашей груди в это время распространяется чувство онемения и жуткого холода. **«Отличный выстрел!»**, - взывает безглавый призрак.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 501 — (211)

## 155

---

515

Смерть оборотня, терроризировавшего Люправию столько лет, необъяснимым образом влияет на вас. Вы чувствуете, как с вашим телом происходят изменения. Слух вдруг резко ухудшается – уши, словно набиты пухом, цвета становятся чуть более тусклыми, а бесчисленные запахи, наполняющие пространство зала сводятся внезапно к неразличимо-грубому запаху затхлости. Да, зверь внутри вас тоже мертв, его нет, а это значит, что вы снова лишь человек! Подойдя к окну, вы, озаренный светом полной луны, спокойно стоите, наблюдая, как она неспешно продолжает свой путь по небосводу. Ее бледные лучи теперь не нанесут вам вреда и не овеют пронизывающим холодом. Луна не властна над вами. Победив Князя Обратней и избежав превращения в волка, вы избежали скорбной и ужасной участи. Вы также освободили земли Люправии от тирании Варколака, и в сердцах людей нет больше страха. Здесь в вас уже не нуждаются. Вы поправляете перевязь, закидываете за спину заплечный мешок и отправляетесь навстречу новым приключениям!

**Дальше**,  «Rez» = 1 — (170)

## 156

---

144

Полный решимости завершить поиски оборотня и освободиться от проклятья, вы продолжаете идти и после захода солнца. Восходит луна, полнолуние уже совсем скоро. Подгоняемые ветром, облака легко скользят по небу, то заслоняя, то снова открывая ее. Тени причудливо пляшут в ярком лунном свете. Как замороженный, вы смотрите на светящийся диск луны, ее свет отражается в ваших глазах. Каждой клеточкой вы чувствуете, как меняется ваше тело. **Трансформация продолжается. Потеряйте 1 очко силы воли.**

 «Сила Воли» -1

**20** — (43)


## 157

---

**ВОЛКОДАВ**

Мастерство **7**

Выносливость **7**

**Начать битву**,  «N» = 151, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7 — (49)

## 158

---

6

Подняв щеколду, вы толкаете тяжелую дверь и входите в заведение под вывеской «Деревянная виселица». На рассохшейся деревянной вывеске помимо этого «жизнерадостного» названия изображены эшафот, виселица и петля. Вы попадаете в довольно просторный зал с несколькими массивными столами и грубо сколоченными стульями вокруг них. В большом камине уже почти погас огонь. Кроме вас здесь есть еще один посетитель, молодой человек с очень серьезным выражением лица. За барной стойкой находится невероятно толстый лысый мужчина, протирающий стаканы краем передника. Это, по-видимому, владелец постоянного двора. Рядом с ним стоит девушка лет восемнадцати, ее черные волосы взъерошены, а глаза неподвижно уставились на умирающее пламя в камине. Никто не говорит ни слова. Тишину нарушают только завывания поднявшегося за окном ветра. Ночевка в подобном месте обойдется вам совсем недорого, но вот желание остаться здесь после такого холодного приема у вас понемногу сходит на нет. Хотите ли вы провести остаток ночи в «Деревянной виселице» или будете ночевать под открытым небом?

- Остаться на ночь: 131 — (183)**
- Ночевать снаружи: 466 — (307)**

## 159

---

17

Серебряный крест заставляет вампиршу в ужасе отпрянуть. Закрывая лицо руками, она шипит от боли, как дикая кошка.

- 245 — (328)**

## 160


---

**ДУХИ МОЛНИЙ**

Мастерство **7**

Выносливость **8**

Атаки врага наносят урон **3**.

- Начать битву**,  «N» = 46, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 8, «Dmg» = 3 — **(49)**

# 161

---

388

Пока чудные создания кружат вокруг вас в чарующем танце, вы бессознательно ощущаете страх. Какое то скверное предчувствие пытается достучаться до вас. Предчувствие это постепенно крепнет и растет, вы постепенно, борясь все еще с искушением отдаться обволакивающему мотиву скорби, начинаете прислушиваться к спасительному предостережению. И вот под водой блестит лезвие меча, вынимаемого вами из ножен. Вы взмахиваете клинком, отгоняя таинственных дев. Их пение тут же перерастает в яростный вопль, подобный завываниям банши. Создания исчезают в чернеющей глубине, а ваше сознание в миг освобождается от морока. Тут же вы ощущаете, как горят легкие, отчаянно жаждущие глотка воздуха. Вы инстинктивно дергаете ногами в попытке всплыть быстрее на поверхность, но тут мертвецки холодная, костлявая рука, хватая вас за лодыжку. Смотрите вниз, и из зеленоватого полумрака бездонного озера вам является ужасающий лик. Какой-то пучеглазый водяной монстр, чье тело лишь отчасти напоминает женское, держит вас, распахнув пасть, полную длинных, острых как иглы зубов. Вы лицом к лицу столкнулись с древним обитателем озера утопленников. Это Водяная Ведьма! Ваш меч уже наготове, и схватка с порождением тьмы начинается.

○ **Сражаться: 347 — (12)**

# 162

---

130

Встав на цыпочки, вы дотягиваетесь до картины, изображающей замок Вульфен и проводите по холсту пальцами. Хмм...когда вы касаетесь изображения приоткрытых замковых ворот, то понимаете, что ощущаете не шершавую неровность холста, а отполированную миниатюрную деревянную пластину. Вы нажимаете на нее сначала слабо, потом чуть сильнее. Раздается негромкий щелчок, и на огромной карте Люправии появляется черный провал тайного хода. Вы заглядываете внутрь и видите узкую каменную лестницу, уходящую круто вверх.

○ **Подняться наверх: 512 — (375)**

○ **Остаться в комнате: 485 — (90)**



## 163

496


Вы открываете дверь и попадаете в большой банкетный зал, в центре которого находится то, что когда то, по видимому, было роскошно сервированным столом – бокалы и фужеры тончайшего хрустала, блистающие золотом столовые приборы, изящные подсвечники, дорогой фарфор – все это превратилось в блеклую, засиженную мухами кучу мусора. Картину помойки дополняют гниющие остатки пищи разбросанные повсюду, изорванная скатерть, покрытая застывшим жиром, пылью и пятнами, клочья штор, покрытые паутиной, и зловонный запах. Услышав похожие на чавканье звуки, вы бросаете взгляд в дальний угол зала. За противоположным концом длинного стола сидят три женщины. Их лица скрывает вуаль. Их свободные платья, прежде являвшиеся должно быть вершиной портняцкого искусства, теперь висят на них истлевшими лохмотьями. Женщины обглаживают куриные кости, причмокивая и похрюкивая. Одна из них оторвавшись от трапезы, втягивает носом воздух и произносит: **«У нас гости, сестрицы!»** Две другие женщины также принимают и поворачиваются в вашу сторону. Спустя мгновение, крадучись словно дикие кошки, все трое начинают подбираться к вам.

**«Интерес-с-с-сно, - произносит одна из сестер, – гость ли это, подоспевший к ужину, или же сам ужин?»**

«Надеюсь, это все же наш ужин, я еще так голодна!» - вторит ей другая.

**«С чем ты пожаловал к нам, свежее мяс-с-с-со?, - третья сестра обращается уже непосредственно к вам. – Ты решил стать пунктом нашего вечернего меню или же у тебя есть чем нас удивить?»**

С этими словами она срывает с лица вуаль. Вы судорожно вскрикиваете от ужаса и отвращения – под вуалью скрывалась жуткая морда получеловеческая полуволчья. Женщина-волчица облизывает желтые клыки длинным розовым языком, и ужасная морда расплывается в подобие улыбки. Они ожидают от вас подарка. Есть ли у вас кольцо волка?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо волка»: **Кольцо волка: 349**,  «Кольцо волка» -1 — (21)

**Обнажить меч: 306 — (312)**

## 164

38

С трудом вспоминая обратную дорогу, вы пробираетесь через лабиринт развалин к выходу. Приходится пробираться через упавшие полуразрушенные колонны, украшенные резными фигурками бесов горгулий. Но чем дальше вы тут находитесь, тем больше вам чудится какое-то зловещие выражение на их мордах, как будто злобно прищурился и оскалил клыки, они пристально следят за каждым вашим движением. В руинах воет ветер, и этом звуке вам вдруг слышится злорадный смех и странный скрежет камня по камню. Наконец, ваш глаз улавливает в темноте какое-то движение. Сначала вам кажется, что во мраке глаза просто обманывают вас, но потом сомнений не остается. Вырезанных из камня фигурок гаргулий, украшавших одну из колонн, больше нет на месте – они медленно ползут по колонне в вашу сторону. Злобные оскалы становятся шире, каменные когти тянутся к вам. Зло, живущее в этом месте, все это время впитывало ваш страх, и наконец, она набрало достаточно сил, чтобы принять физическую форму. Гаргульи накидываются на вас одновременно.

○ Сражаться: 143 — (89)

## 165


---

### СТАРУХА-ВЕДЬМА

Мастерство 9

Выносливость 7

Атаки врага наносят урон 4.

○ Начать битву,  «N» = 359, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 7, «Dmg» = 4 — (49)


## 166

---

### КРЫСА-ОБОРОТЕНЬ

Мастерство 9

Выносливость 7

○ Начать битву,  «N» = 520, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 7 — (49)

## 167

---

### 410

После того, как вы едва не угодили в одну из волчьих ям, выкопанных во множестве жителями Варгенхофа, решение о воссоединении с группой кажется вам весьма разумным. Вы осторожно пробираетесь обратно на тропу, по которой отряд охотников шел по лесу изначально. Как вдруг прямо перед вами откуда ни возьмись появляется охотничий пес. Псина довольно здоровая, не уступающая по размеру иному волку. Поскольку натаскана она как раз на волка – вы вызываете в ней явную агрессию. Она видит в вас врага. Обнажив клыки, волкодав бросается на вас, стремясь вцепиться в горло.

○ Сражаться: 151 — (157)

## 168

---

33

Вы продолжаете осматривать темный зал, как вдруг перед глазами мутнеет. Постепенно зрение возвращается к вам сквозь яркий оранжевый свет...

Это свет горящих факелов на стенах, храм больше не кажется заброшенным, и теперь вы здесь не один. По лестнице спускаются еще пять человек. Они медленно подходят к яме в центре зала и останавливаются. Начинают звучать слова, одни и те же, снова и снова. Это слова магического заклинания, вы не понимаете их, но чувствуете, какое огромное воздействие они оказывают на время и пространство, и вам кажется, что эти люди зовут кого-то, кто постепенно откликается на зов. Никто из них не замечает вас, пока вы рассматриваете их лица. Первая из них – это темноволосая женщина, ей около сорока лет, но она еще не утратила своей красоты. На ней длинное черное платье с глубоким декольте. Рядом с ней молодая девушка с платиновыми волосами и удивительно красивыми, аристократическими чертами лица. На ее стройных плечах бархатная накидка. Лицо третьего человека скрыто за капюшоном монашеского плаща, видны только белые холеные руки. Рядом с ним стоит волшебница в темно-синей мантии, расшитой звездами и полумесяцами. На ее шее множество амулетов, и вы почти уверены, что именно она руководит этим ритуалом. Пятый участник обряда – высокий сильный мужчина в бархатном комзоле, густая грива черных волос доходит ему до плеч. В руке его сверкающий меч, остальные тоже держат что-то в руках, но вы не видите, что. Усмехнувшись хищным, волчьим оскалом, мужчина резким движением бросает меч прямо в пасть темной ямы, вслед за ним это же делают и другие. Их голоса становятся громче, а из глубин ямы начинает валить густой черный дым. Зов был услышан...

Внезапно наступившая тишина оглушает вас, как удар грома. Свет гаснет, наваждение исчезает, и вы понимаете, что это все лишь привиделось вам.

○ 214 — (498)

## 169

---

218

Вы едва успеваете обнажить свой меч, как элементаль, визжа словно дикий кот, прыгает на вас, оскалив зубы и направив когти вам в грудь. Что ж, вы сами довели дело до этого, и теперь не остается ничего иного, как защищаться от взбесившегося существа.

○ Сражаться: 237 — (241)

## 170

---

**ПОЗДРАВЛЯЕМ! ИГРА ПРОЙДЕНА!**

Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: Концовка 1: Спасение

Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: Концовка 2: Побег

Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: Концовка 3: Слуга Изольды

## 171

---

340

За дверью находится помещение по всей видимости являющееся мастерской механика. Полки, верстаки, столы – все завалено инструментом и самыми различными деталями. При виде некоторых из них вам вспоминается сложная механическая начинка часов, но в целом для вас назначение подавляющего большинства загадочных шуток – тайна, покрытая мраком. Пройдя вглубь комнаты, вы натываетесь на металлический манекен. Он изготовлен из бронзы. Даже будучи человеком далеким от механики, алхимии и прочих премудрств вы можете оценить, как искусно изготовлена эта копия человека, трудно представить сколько труда и времени вложено в работу. Многие элементы выполнены настолько изящно, что вы невольно проникаетесь большим уважением к неизвестному механику, создавшему это бронзовое чудо. Но что это? На бронзовой груди манекена вы обнаруживаете отверстие, из которого торчит медный ключ. Хотите повернуть его?

- Повернуть ключ: 452 — (469)
- Выйти из комнаты: 67 — (377)

## 172

---

314

Восходящее солнце согревает лес. Лед тает, узоры инея исчезают с ветвей. И вот уже ничто не напоминает о ночных проделках Ледяного Духа, и вы продолжаете свой путь.

- 478 — (332)


## 173

---

46

Долгое время вы шагаете через лес. Солнце уже давно зашло, и вы вновь задумываетесь о ночевке. Поскольку уже ясно, что заночевать придется в лесу, надо бы собрать хвороста для костра. Внезапно вокруг становится чуть светлее – на ночном небе появился бледный лик луны. И тут вас скручивает резкая острая боль. Она пронзает все тело, и вы валитесь на землю, не в силах устоять на ногах. Что-то происходит с вашим телом, вас словно выворачивает наизнанку. Хрипя и царапая пальцами землю, вы корчитесь в ворохе опавших листьев.

**Превращение продолжается. Потеряйте 1 очко силы воли.**

 «Сила Воли» -1

- 20 — (306)

# 174

---

435

Дверь с лестницы ведет в небольшую, но роскошную приемную. Прямо перед вами черная лакированная дверь, на ней тот же герб, что вы видели внизу — череп и летучая мышь. Интуиция, редко обманывающая вас, подсказывает, что именно на этом этаже вы найдете леди Маун. Можете открыть дверь или сначала проверить, что находится на последнем, седьмом этаже.

- Открыть дверь: 448 — (38)
- На седьмой этаж: 273 — (81)

# 175

---

275

Еще пол часа спустя вы делаете привал у старого раскорячившегося вяза, ствол которого расколот молнией чуть ли не напополам. Удобно пристроившись меж узловатых корней, вы тут же крепко засыпаете, едва сомкнув глаза. Вам снится сон...

**Вы - волк, ведущий охоту вместе со стаей в темном лесу, полном чарующих запахов и звуков. Вы стремительно взбегаете на вершину утеса, чтобы обозреть окрестности в поисках добычи. На небе появляется луна, озаряя землю серебрянными лучами – это знак! Охота будет доброй! И вы вздымаете голову к звездам и издаете протяжный вой, благодаря свою небесную покровительницу. Ваш вой подхватывают ваши собратья...**

Внезапно какое-то шестое чувство заставляет вас пробудиться, вы приподнимаетесь на локте и осматриваетесь – ничего. Только темный лес вокруг. Потом раздается звук, словно хлопанье крыльев. Звук этот исходит сверху. Вы резко вскидываете голову и всматриваетесь в переплетение ветвей. Да, там действительно кто-то есть, вы успеваете заметить мелькнувшую тень. Долго гадать о том, кто это, не приходится - две летучие мыши, спикировав вниз, пытаются вонзить в вас свои клыки.

- Сражаться: 277 — (362)

# 176

---

198

Вскоре вы сворачиваете с дороги и, завернувшись в свой плащ, ложитесь спать. Устав от долгого путешествия, вы быстро засыпаете, несмотря на разбушевавшуюся грозу. Но скоро чудовищные раскаты грома будят вас – вы попали в самый центр бури. Яростно свистит ветер, от грома как будто трясется земля, а все небо пронизано молниями. Тут одна из молний попадает в верхушку мельницы. Внутри происходит другая вспышка, и сквозь рев бури вам чудится, что вы слышите безумный крик: «Он живой!» Но задуматься о том, что там произошло, вы не успеваете – другая молния попадает в землю совсем рядом с вами, и из нее появляются два сверкающих электрическими искрами существа. Эти духи молнии, настоящие дети грозы. Почувствовав, что у вас есть железо, они из любопытства бросаются к вам, и вы понимаете, что

остается только сражаться.

Сражаться: 46 — (160)

## 177

420

Промокнув до нитки, вы, наконец, добираетесь до ворот фермы. Рядом с вами два покосившихся строения: дом фермера и большой амбар с черепичной крышей. Где вы будете искать укрытие от дождя?

В доме: 324 — (111)


В амбаре: 215 — (496)

## 178

259

На исходе дня группа охотников, к которой вы примкнули, отправляется на поиски Зверя. Люди идущие рядом с вами немногословны, их взгляды полны решимости. Большинство этих мужчин привыкли потом и кровью зарабатывать себе на кусок хлеба. Многие из них брались за задания и посерьезней, чем охота на одинокого монстра. Охотники прилагают немало усилий, чтобы удержать своих гончих псов, которые рычат и рвутся с цепей, желая поскорее напасть на след. Несколько наиболее опытных наемников, настоящих ветеранов, идут впереди. Они решают войти в лес к северу от Варгенхофа. Лес начинается как раз за пастбищами, где Зверь нападал на скот чаще всего. Вы входите в сосновую чащу. Деревья растут так плотно, что вас тут же окружает сумрак, лучи заходящего солнца не в сила пробиться сквозь пышную хвою. Охотники спускают собак, те тут же начинают обнюхивать все вокруг в поисках звериного следа. В группе слышится шепот, мол, кто-то уже видит признаки того, что Зверь прошел здесь не так давно. Вы же, несмотря на обостренные чувства, не ощущаете ни намека на присутствие грозного монстра. Когда с приходом ночи стемнело по-настоящему, а поиски все еще не дали результата, охотники принимают вынужденное решение разделить и двигаться разными путями, чтобы охватить большую территорию. Вы остаетесь один в темноте. Есть ли у вас с собой кольцо волка?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо волка»: Кольцо волка: 108 — (266)


Искать следы: 410,  «N» = 410, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 179

480

Вы с трудом отбиваетесь от разъяренного зверя, ожидая своего шанса. И вот, наконец, вы его получаете – оборотень теряет равновесие, и вы сильным прыжком оказываетесь на спине другой лошади. Прежде, чем он успевает понять, что произошло, вы разрубаете ремни, лошади освобождаются, и вы с Катей пускаете их вскачь. Обернувшись через плечо, вы торжествующе ухмыляетесь – оставшаяся без управления повозка скатывается с дороги и летит в пропасть вместе с вцепившимся в ее крышу оборотнем. Из ущелья доносится страшный грохот, и жуткий рев обрывается. С Варгенхофским Зверем покончено! **Прибавьте 1 очко удачи.** Но был ли он тем Князем Обратней, смерть которого снимет с вас проклятье? Ответ приходит сразу в виде внезапного приступа страшной боли, новые изменения происходят в вашем теле.

**Трансформация продолжается. Потеряйте 1 очко силы воли.** С трудом пытаетесь удержаться в седле, тем временем лошади несут вас с Катериной вперед, в Вульфенштейн.

 «Сила Воли» -1, «Удача» +1

20 — (43)

## 180

439

Несмотря на всю осторожность, вы не замечаете двух монахов, стоящих сзади, в то время как они вас отлично видят. Подкравшись, монахи хватают вас руки, вы даже не успеваете понять, что происходит, как уже чувствуете холодную сталь у своего горла. Пока один из них держит кинжал, не давая вам и шевельнуться, другой идет к алтарю и приносит чашу с чем-то густым и вязким. **«Ты получил благословение»,** - говорит один из них, поднося к вам чашу. Отвратительная болотная слизь в чаше касается ваших губ. **«Настоятель оценил тебя по достоинству и решил, что ты достоин его аудиенции и обряда. Пей!»**

Дальше,  «N» = 474, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)

## 181

331

Наконец, вы выбираетесь из лабиринта пещер обратно к разлому в скале, через который заходили. Теперь можете вернуться обратно в Варгенхоф или отправиться по дороге на север, в сторону деревни Вульфенштейн.


Вернуться в город: 151 — (80)

Двигаться на север: 507 — (76)

## 182

10

Глубокий взгляд Графини и гипнотизирующий тон ее бархатного, но властного голоса заставляют вас восхищаться ею с каждым мгновением все больше и больше, забывая обо всем вокруг. Вы уже с трудом можете вспомнить, зачем вы пришли сюда, вам хочется просто наслаждаться ее обществом, ловить каждое ее слово и беспрекословно повиноваться! **«Забавно.. ну что же, ты будешь моим оружием! Я знаю, чего ты хочешь, и мне нужно то же самое. Выследи волка и убей его»**, - произносит леди Маун. У ее слуги словно по волшебству в руках появляется небольшая шкатулка, крышка ее открыта. Внутри, на черной бархатной ткани лежит украшенный странным узором серебряный кинжал. **«Возьми это**, - говорит графиня, - **и запомни: если ты справишься с возложенным на тебя заданием, то я вознагражу тебя так, как ты не мог себе представить в своих самых смелых мечтах»**. Бессознательно подчиняясь чужой воле, вы берете серебряный кинжал. **«А теперь иди»**, - нежным голосом произносит графиня. Все еще очарованный ее красотой, вы покидаете башню и, не задерживаясь больше в Мауне, направляетесь к холмам на севере. **Получена пометка "ИЗОЛЬДА"**.


 «Серебряный кинжал» +1, «Пометка " ИЗОЛЬДА"» +1

350 — (341)

## 183

131

Глубоко вздохнув, вы подходите к барной стойке и спрашиваете, сколько будет стоить комната на ночь. **«Три золотых вместе с ужином»**, - отвечает хозяин. Вы садитесь за столик, и вскоре вам приносят кружку эля, хлеб и половину жареного цыпленка. **Прибавьте 4 очка выносливости**. Перекусив, можете подняться в свою комнату или остаться здесь, чтобы попробовать разговорить хозяина, попытаться познакомиться с девушкой или же пообщаться с молодым человеком.

 «Выносливость» +4, «Золото» -3

Хозяин: 155 — (447)

Девушка: 188 — (425)

Молодой парень: 220 — (218)

Подняться в номер: 258 — (191)

## 184

143

Вы возвращаетесь на дорогу. Вам все еще не по себе – ощущение того, что рядом незримо присутствует некая сила, источающая злобу и ненависть, забывается с трудом. Темнота вокруг стремительно сгущается. Можно поискать укрытие в монастыре на востоке или следовать дальше на север в направлении Варгенхофа, но в этом случае вам точно придется ночевать под открытым небом.



○ Монастырь: 11 — (293)

○ Варгенхоф: 98 — (129)

## 185

---

415

С трудом пробираясь через обломки сталагмитов, вы, наконец, выходите в просторную пещеру. От открывшегося зрелища захватывает дух! Сталактиты и сталагмиты, которые образовывались здесь много тысяч лет, образовали настоящий каменный лес. Там, где они сраслись, возникли образования блестящих кристаллов. Каких только цветов тут нет, от зеленого, как бронза, и ядовитого желтого, от оранжево-коричневого, как медь, до кроваво-красного, малинового и черного. Кое-где играют оттенки бирюзового и фиолетового, и все это великолепие тысячи лет было скрыто от человеческих глаз здесь, в полной темноте подземных пещер. Замерев от восторга и удивления, вы смотрите на каменный лес, как вдруг краем глаза улавливаете какое-то движение.

○ **Дальше**, ✎ «N» = 292, «Rez» = 1, «X» = 1 — (207)

## 186

---

412

Маун - совсем небольшой город, и вы легко находите нужный вам дом. Это круглое каменное здание на узкой улочке недалеко от городской площади. У двери висит медная табличка с надписью: **"Доктор Кафка, хирург"**. Вы стучите в дверь, но ответа нет. Когда вы уже собираетесь уходить, дверь вдруг слегка приоткрывается. Вы заглядываете в щель и видите сутулого старого человека в очках с морщинистым лицом. На его голове осталось только несколько седых волосков. **"Что тебе нужно, - ворчит он. - Если порезался тем мечом, что висит у тебя на поясе, я не собираюсь тебе помогать"**. Не забывая об осторожности, вы тихо шепчете, что пришли на встречу с Ван Рихтенем. Когда он слышит имя охотника на вампиров, его глаза подозрительно сужаются. **"Неужели? - говорит он с вызовом, - а мне кажется, что ты шпион. Если ты действительно знаешь Ван Рихтена, то должен знать, к какому ордену он принадлежит"**.

○ 86 — (214)

## 187

---

169

Буря бушует, как дикий свирепый зверь. Молния снова бьет в верхушку мельницы. Огонь вспыхивает сразу в нескольких местах, в лаборатории начинается пожар. **«Мое творение, - вопит профессор Арканум, - мое прекрасное творение»**. Безумец падает на колени у дымящихся остатков чудовища.

## 188

---

209

Этот странный цирк определенно вызывает у вас подозрения! Возможно, окончательно разобраться во всем вы сможете, если проникните на территорию цирка ночью после закрытия?

○ Дождаться ночи: 238 — (249)

○ Покинуть Балчи: 90 — (417)

## 189

---

181

В конце коридора массивная деревянная дверь. Открыв ее, вы оказываетесь в заброшенной, затянутой паутиной, камере пыток. Делать здесь нечего, вы проходите ее насквозь, открываете другую дверь и оказываетесь на каменной лестнице. Поднявшись по ней, вы оказываетесь перед новой деревянной дверью, которая, к счастью, не заперта. Повернув ручку, вы заходите внутрь.

○ 356 — (131)

## 190

---

139

Взяв в свои руки отрубленную кисть, вы подносите ее ближе к огню и внимательно рассматриваете. Кисть уже практически ничем не отличается от человеческой, за исключением чрезмерно длинных ногтей, больше напоминающих звериные когти. Вы замечаете на среднем пальце крупное **золотое кольцо** с печатью в форме герба. На гербе изображен силуэт головы воющего волка на фоне полной луны. Решаете оставить это загадочное кольцо у себя.

 «Кольцо волка» +1

○ 290 — (320)

## 191

258

Зевая, вы поднимаетесь по лестнице на второй этаж, где располагаются комнаты для постояльцев. Покидая зал, вы краем уха слышите, как хозяин дает указания девушке: «закончи здесь», «подбрось дровишек в огонь», а в ответ, она бормочет что-то явно дерзкое. У вас нет желания слушать эти препирательства, вы спешите в свою комнату, чтобы поскорее лечь спать. После долгого пути и переживаний ночи, вы, вдруг ощущаете смертельную усталость. Открыв дверь, вы видите скудную обстановку: маленький столик, стул и кровать, но вам все равно. Вы валитесь на кровать и тут же проваливаетесь в сон... Вы просыпаетесь от того, что ваша кровать дрожит и раскачивается. С трудом расставшись со сном (в котором вы босой преследуете по ночному лесу стаю волков), вы открываете глаза. В комнате темно и никого кроме вас нет, однако вы отчетливо слышите скрип и трение дерева о дерево, словно мебель таскают по голому полу. Вы аккуратно вылезаете из постели, вытаскиваете меч из ножен и осматриваете темную комнату. В изумлении вы наблюдаете, как стол и стул вдруг воспаряют над полом и зависают в воздухе. Через мгновение они летят на вас. Удивляясь абсурдности ситуации, вы тем не менее усердно сражаетесь с ожившими предметами мебели.

○ Сражаться: 72 — (273)

## 192

105

Вы оказываетесь в роскошной, но мрачной комнате. Тут собрана целая коллекция разнообразных инструментов: лютни, горны, скрипки и множество других, которых вы даже не видели. В углу стоит огромная красивая арфа, а рядом с ней – вычурный клавесин из резного дерева. В противоположной стене другая дверь, и вы, своим звериным чутьем ощущая опасность, решаете отправиться туда, не задерживаясь здесь ни секунды. Но на полпути к выходу, инструменты вдруг начинают играть. Страшная какофония разносится по замку: резкий звон колокольчиков, визжание струн, завывание труб и оглушительные клавишные аккорды. Под гром призрачной музыки вы бросаетесь к двери.

○ Дальше, ✎ «N» = 321, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)

## 193

152

К сожалению, копьё пролетает мимо. Чудовище приближается к вам. В его узких глазах бушуют синие электрические искры. Из рта монстра вырывается мучительный стон, а его жирные пальцы тянутся к вашему горлу.

○ Сражаться: 169 — (93)

## 194

---

326

Выслушав вас, Бабушка Зекова заключает: **«Теперь тебе остается только одно! Если ты хочешь избавиться от проклятия, то тебе нужно найти и убить главу рода оборотней, причем сделать это необходимо до наступления следующего полнолуния, иначе ты сам превратишься в оборотня».** Глава рода... им вполне может быть тот Черный Вожак стаи, который вас заразил. Ульрих по всей видимости думает о том же: **«Поспешим, друг! Мы выследим, настигнем и убьем монстра, спасем твою душу!»** Поблагодарив Бабушку Зекову и пожелав ей на прощание всего самого хорошего, вы покидаете ее дом.

○ 124 — (219)

## 195

---

193

**«Если вы не хотите принять мою бескорыстную помощь, то я вынужден просить вас покинуть мое поместье»,** - произносит ученый, взяв у вас пузырек. Вы понимаете, насколько опрометчивыми были ваши слова об отказе, и каким неблагодарным вы в итоге оказались, но для извинений уже слишком поздно. Вы скомкано благодарите ученого за гостеприимство, прощаетесь и вскоре уже вновь бредете по лесной тропе.

○ 46 — (173)

## 196

---

502

Вопреки усталости и всем законам тяжести, лошадям удается совершить этот безумный прыжок через разлом. Повозка с грохотом опускается на колеса, Катя вылетает из нее, но чудом успевает зацепиться за одну из лошадей и забраться ей на спину. Дорога резко сворачивает вправо, по самому краю ущелья, в пропасть летят камешки из-под колес. Надо срочно взять управление и остановить лошадей. Перебравшись на сиденья кучера, вы хватаете вожжи.

○ 112 — (47)

## 197

---

**ОБОРОТЕНЬ**

Мастерство 7

Выносливость 8

○ Начать битву, ✎ «N» = 229, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7,


## 198

---

148

В ужасе вы бросаетесь прочь, но тварь с силой бьет хвостом по луже слизи. Едкая жидкость окатывает вас с ног до головы, сбивая с ног. **Потеряйте 4 очка выносливости.** Убежать вам уже не удастся, остается только подняться на ноги и драться.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Сражаться: 426 — (57)**

## 199

---

177

С трудом завязав со священником беседу, вы постепенно переводите разговор на нужное вам русло, пытаетесь узнать причину столь бедственного положения деревни. **«Это леди Маун, - горестно произносит священник. - Когда-то я думал, что она искренне заботится о жителях деревни, теперь я уже не столь наивен, но во мне живет надежда, что все изменится, и потому я все еще здесь. Народ здесь измучен и запуган... Нам нужен храбрец, сильный и отважный, который отправился бы в логово этой ведьмы и прикончил ее. Мне кажется, ты подойдешь для этой роли, чужеземец!»** Вы решаете помочь жителям Мауна и твердой походкой направляетесь к башне.

56 — (348)

## 200

---

77

Не зная, что делать с жезлом, вы швыряете его в монстра как копье.

**Дальше,**  «N» = 22, «Rez» = 1, «X» = 1 — (207)


# 201

---

## ПРИЗРАЧНЫЕ ТЕНИ

Мастерство 7

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 477, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 10 — (49)

# 202


---

504

Ваш меч вонзается в плечо Сорна, и он кричит от боли. Вы удивленно смотрите на него, ожидая, что он начнет изменяться, как вдруг на вас обрушивается страшный удар сзади.

**Потеряйте 3 очка выносливости.** Настоящий Зверь начал свое превращение.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 62 — (264)


# 203

---

## ЖУК-ПАДАЛЬЩИК

Мастерство 8

Выносливость 9

Начать битву,  «N» = 94, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — (49)

## 204

---

490

Через четверть часа вы выходите на своеобразный перекресток тропинок! Еще более удивительно наблюдать в такой глуши дорожный указатель с четырьмя названиями на деревянных табличках: Балчи, Стригова, Варгенхоф и Маун. Таблички выполнены в форме стрелок, указывающих соответственно на северо-запад, юго-запад, север-восток и юго-восток. Поскольку вы пришли с запада и, чувствуя, что предмет ваших поисков где-то на востоке, вы игнорируете западные направления и оставляете себе лишь два пункта на выбор. Остаться под открытым небом на перекрестке в ночной час – слишком плохая примета, поэтому решение надо принять поскорее. Куда вы направитесь? На северо-восток к Варгенхофу, чье название выписано готическим шрифтом на самой большой табличке, или же пойдете к замку Маун на юго-востоке?

- Замок Маун: 438 — (310)**
- Варгенхоф: 234 — (378)**

## 205

---

191

Вы рефлекторно, повинувшись инстинкту самосохранения, падаете на землю, и волк промахивается, неудачно приземлившись впереди вас. Вы вскакиваете на ноги, но бежать уже некуда – вы окружены стаей. Под торжествующий вой собратьев на вас, оскалив свои пасти, набрасываются два волка.


- Сражаться: 271 — (4)**

## 206

---

136

Коридор, наконец, приводит к маленькой круглой комнате, похожей на чуть увеличенную нишу в стене. Ее каменный пол выдолблен в камне чуть ниже, чем пол коридора. В углублении кишат черные блестящие пиявки. Вы уже собирались пройти мимо, как вдруг замечаете в пульсирующей, волнующейся массе рукоятку серебряного кинжала. Такое чувство, что кто-то специально разводит хищных насекомых в этом месте. Попробуете спуститься в яму и достать кинжал или не станете рисковать и пойдете дальше по коридору?

- Достать кинжал: 482,  «N» = 482, «Rez» = 1, «X» = 1 — (207)**
- Идти по коридору: 181 — (189)**

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/X»: **ПРОВЕРКА МАСТЕРСТВА**

Если в наличии ровно 2 «D/X», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **ПРОВЕРКА УДАЧИ**

Если в наличии ровно 3 «D/X», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **ИСПЫТАЙТЕ СИЛУ ВОЛИ**

Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: Результат: успех

Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: Результат: провал

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 12 «D/Stat»: Вероятность: 90%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 11 «D/Stat»: Вероятность: 85%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 10 «D/Stat»: Вероятность: 80%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 9 «D/Stat»: Вероятность: 75%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 8 «D/Stat»: Вероятность: 70%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 7 «D/Stat»: Вероятность: 65%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 6 «D/Stat»: Вероятность: 60%


Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 5 «D/Stat»: Вероятность: 55%


Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 4 «D/Stat»: Вероятность: 50%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/Stat»: Вероятность: 45%


Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/Stat»: Вероятность: 40%


Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/Stat»: Вероятность: 35%


 (Если в наличии ровно 1 «D/X»: приравнять «Stat» к «Мастерство»), (Если в наличии ровно 2 «D/X»: приравнять «Stat» к «Удача»), (Если в наличии ровно 3 «D/X»: приравнять «Stat» к «Сила Воли»)

○ Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Бросить кубики**,  «Atk» = 7, добавить к «Atk» количество «Stat», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «d20», (Если в наличии 1 «D/Atk»: «Rez» = 2), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 3) — (207)

○ Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Провалить проверку**,  «Rez» = 3 — (207)

○ Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: **Дальше**,  (Если в наличии ровно 2 «D/X»: «Удача» -1, (Если отсутствует 1 «Герой/Удача»: «Удача» = 1)) — (347)


○ Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: **Дальше**,  (Если в наличии ровно 2 «D/X»: «Удача» -1, (Если отсутствует 1 «Герой/Удача»: «Удача» = 1)) — (347)

○ Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1, «Rez» = 1 — (207)

## ГИГАНТСКИЙ ТАРАКАН

Мастерство 7

Выносливость 8

○ **Начать битву**,  «N» = 101, «Rez» = 7, «Выносливость» = 8, «Мастерство» = 7 — (49)



## 209

---

205

Вы врываетесь в конюшню. Мэг, издав крик ярости, вскакивает на ноги! Каковы будут ваши дальнейшие действия? Можете напасть на ведьму или постараться стереть символы, начертанные на полу.


- Налпасть на ведьму: 274 — (253)**
- Стереть символы: 241 — (48)**

## 210

---

459

Вы наносите решающий удар, и демон вновь превращается в черное медленно рассеивающееся облако. Теперь можно без помех ознакомиться с содержанием книги. На одной из страниц находится описание ритуала по изгнанию демонов. Одним из основных моментов ритуала является правильная расстановка священных талисманов на пентаграмме. Возможно вам и пригодятся эти сведения, кто знает... **Получена пометка "РИТУАЛ"**. Вырвав страницу, вы покидаете библиотеку, не желая искушать судьбу – возможно, побежденный демон был здесь далеко не единственным обитателем. Вернувшись в коридор, заходите в дверь справа.

 «Пометка "РИТУАЛ"» +1

- 496 — (163)**

## 211

---

501

Заткнув разряженный пистолет за широкий кожаный пояс, всадник достает из ножен саблю, намереваясь сразиться с вами врукопашную. Ваш клинок уже обнажен, вы готовы к бою.

- Сразаться: 411 — (330)**

## 212

---

187

Поднявшись на второй этаж, вы идете по просторному коридору, освященному светом свечей. Вдоль стен на равном расстоянии друг от друга выставлены древние доспехи, между ними висят щиты, украшенные разнообразными геральдическими изображениями. Вокруг щитов располагается оружие – в основном разного рода мечи и палицы. Поскольку меч у вас уже есть, вы можете снять со стены один из щитов или, ничего не трогая, подняться дальше на третий этаж.


Снять щит со стены: 203 — (222)

На третий этаж: 217 — (265)

## 213

455

"Я чувствую, что тебе суждено избавить эту несчастную землю от зла, поглотившего ее", - говорит священник, - "ты смог покончить с Шаком, справиться там, где остальные потерпели неудачу. Возможно, небеса расположены к тебе. Поэтому я хочу передать то, что поможет тебе в твоих поисках." Вы с Корраном поднимаетесь по лестнице обратно к алтарю. Священник берет с него серебряный крест и кладет его вам в руки. "Возьми это", - говорит он, - "возможно, он будет хранить тебя в пути, как хранил эту часовню много лет, а если случится беда, призови на помощь Святого Круциуса". С благодарностью вы принимаете дар от священника.

 «Серебряный крест» +1

484 — (62)

## 214

86

«Орден Черной Розы», - уверенно отвечаете вы. Еще раз осмотрев вас с ног до головы, старик поспешно открывает дверь и приглашает вас в дом. «Рад тебя снова видеть, друг», - слышите вы знакомый голос из темного угла комнаты. Охотник на вампиров Ван Рихтен подходит к вам. Хотя его лицо по прежнему закрыто, вы понимаете, что он очень рад вашему приходу. Он представляет вас доктору Кафке, и вы втроем отправляетесь в операционную. Взглянув на стол, вы с отвращением отворачиваетесь. Похоже, доктор делает вскрытие – на окровавленном столе лежит частично расчлененное тело, чуть прикрытое грязным покрывалом. Вы впервые начинаете жалеть о том, что связались с этими людьми. В лаборатории Ван Рихтен наконец рассказывает, что они собираются делать. - **Как я уже говорил, я известный охотник на вампиров, и кровосос, которого я сейчас выслеживаю, держит в настоящем рабстве здешних жителей.** - И кто эта пиявка? - интересуетесь вы. - **Та, которая должна больше всех беспокоиться о благе людей, присягнувших ей на верность, владелица этой деревни и окрестностей, графиня Изольда Маунская. Я слишком долго здесь не был, и другие дела отвлекали меня от того, что творится в Мауне, но теперь, с твоей помощью, мы собираемся положить ему конец. Сейчас нам надо подготовиться и отправиться в путь, время слишком дорого.** Вдруг ткань, закрывающая труп, слегка шевелится. Вы втроем с ужасом поворачиваетесь к столу. «Нас услышали!» - кричит Кафка. Гнилая, серо-зеленая рука отбрасывает покрывало в сторону, берет скальпель и садится. Пока вы в ужасе смотрите на выпотрошенный труп, он поднимается на ноги. Доктор Кафка без сознания падает на пол, но Ван Рихтен, который первый пришел в себя, выхватывает шпагу. Но вы стояли к столу ближе всех и мертвец видит только вас. Вы выхватываете меч.

Сражаться: 73 — (257)

## 215

---

57

«Огромный черный волк, я таких прежде никогда не видел, напал на меня. Хоть я и был готов к нападению и мечом владею неплохо, но все же ему удалось ранить меня в плечо...» - рассказываете вы, предполагая в скорости закончить повествование, умолчав о своих последующих передрягах. Не дожидаясь окончания рассказа, без лишних слов мужчина подходит ближе и резко сдергивает куртку с вашего плеча, желая немедленно взглянуть на место укуса. Внезапно он вскрикивает и меняется в лице. Взглянув на свое плечо, вы также не можете сдержать крик ужаса и отвращения – кожа вокруг раны, нанесенной клыками Черного Волка, покрыта черной шерстью! «Убирайся отсюда!» - дрогнувшим голосом кричит селянин, - **Уходи сейчас же и никогда больше не возвращайся в Стригову!** Сделаете ли вы так, как он просит, или же попытаетесь объяснить, что вы всего лишь жертва зловещих обстоятельств и не представляете никакой угрозы для жителей деревни?

- Убеждать старосту: 268, ✎ «N» = 268, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)
- Покинуть деревню: 202 — (418)

## 216

---

428

Открыв дверь, вы входите в поражающую своими размерами библиотеку замка Вульфен. Здесь собрано огромное количество книг, бесконечные полки прогибаются под тяжестью пыльных томов. Однако во всей этой сокровищнице знаний лишь одной книге уделено особое внимание. Обернутая черной кожей, на пьедестале лежит книга, озаглавленная «**О колдовстве и изгнании демонов**». Вокруг этого фолианта вы почти физически ощущаете тяжелую темную враждебную ауру. Но если эти ощущения и можно списать на нервное переутомление и игру воображения, то вот холод исходит именно от пьедестала с книгой. Можете открыть ее в надежде обрести знания, способные вам помочь, или оставить подозрительную книгу в покое и вернуться в коридор, чтобы войти в дверь напротив.

- Открыть книгу: 100 — (121)
- Уйти из комнаты: 496 — (163)

## 217

---

476


Когда вы вскакиваете на ноги, видите рядом с собой уродливого горбуна. Он с подозрением смотрит на вас. «**Хозяин**, - кричит он через плечо, - **тут кто-то есть!**» Откуда-то из темноты звучит голос: «**Разделяйся с ним, Игор. Эксперимент нельзя прерывать!**» Не смея перечить хозяину, он хватается за тяжелую дубинку и бросается на вас.

- Сражаться: 422 — (226)

## 218

220

Когда вы присаживаетесь напротив молодого юноши, с его лица быстро сходит сосредоточенное, напряженное выражение. Он тоже не прочь побеседовать. Молодого человека зовут Ханс. Оказывается он не местный, прибыл издалека, из Скартуна, что в Акаланде. Вы уклончиво отвечаете на его вопросы, дабы не разглашать истинные причины по которым вы странствуете по Люправии, но проявляете живой интерес к собеседнику, и вскоре в Хансе, выпившем до этого немало эля, просыпается потребность раскрыть перед вами душу. **«Все дело в моей сестре, - беспокойно моргая глазами, говорит Ханс. – Моя маленькая Лейсель. Она была сыта по горло жизнью в Скартуне, особенно после того как наши родители попытались насильно выдать ее замуж за сына местного бургомистра. Так вот, когда во время карнавала в наш городок заглянули бродячие циркачи, она и решила сбежать с ними. Цирк, скажу я вам, был престранный, гротескный какой-то, пугающий больше, нежели смешной. Карнавал к концу подошел, артисты уехали, ну и от Лейсель тоже след простыл. Я, когда узнал, кинулся вдогонку на своих двоих, но цирк уже далеко был. Они этаким караваном из фургонов путешествуют, всегда на денек-другой опережают меня, как я ни стараюсь. Надеюсь, все же догоню их скоро, найду свою сестру и уговорю ее вернуться домой!»** По окончании рассказа на лице Ханса вновь воцаряется весьма озабоченное выражение. Он просит извинить его за грубость, но, мол, вынужден оставить вас и пойти к себе, чтобы хорошенько отдохнуть. Вы желаете ему спокойной ночи и успехов в поисках, затем решаете подняться в свою комнату. **Получена пометка "СЕСТРА".**

 «Пометка "СЕСТРА"» +1

258 — (191)

## 219

124

И вновь ночь принимает вас с Ульрихом в свои объятия. Вы полны решимости выследить оборотня и во что бы то ни стало положить конец его бесчинствам. Путь, по которому прошла волчья стая, вы нашли довольно легко. И вот вы уже бежите, спотыкаясь иногда о корни деревьев по тропе, уводящей куда то вниз. Уже слышатся отдаленные повизгивания и вой. Но вдруг позади раздается рев, вы быстро оборачиваетесь и видите Черного Волка в невероятном прыжке. Сейчас его целью является Ульрих – видимо существо решило отомстить за покалеченную конечность. Вы слышите тошнотворный хруст и крик, переходящий в хрип – клыки монстра вонзились в горло Ульриха. Тело лесничего, дернувшись несколько раз, замирает. Вы смотрите, остолбенев от ужаса, не веря в происходящее. Огромный волк стоит над окровавленным трупом на... задних лапах. Теперь это уже не волк, а нечто среднее между зверем и человеком. Существо скалит клыки на безобразной морде, и резко кидается в вашу сторону. У вас нет другого выбора, кроме как драться!

Сражаться: 229 — (197)

## 220

---

345

Два огромных волка выходят из-за угла дома в конце улицы. Сквозь щель в стене вы видите, что они идут прямо к вам, их морды покачиваются, приносясь к ночному воздуху. Когда, наконец, они медленно проходят мимо вашего укрытия, вы с ужасом замечаете, что это не волки – их их шкур кое-где торчат выступающие кости, а сквозь серо-зеленую полусгнившую плоть видны внутренние органы. Это варги, мертвые волки, жизнь в которых поддерживает лишь проклятье. Дождавшись, когда звери уйдут, вы выходите из укрытия и идете дальше по улице.

390 — (294)

## 221

---

## 222

---

203

Привстав на цыпочки, вы снимаете щит со стены. Вы ожидаете, что вот-вот сработает какая-нибудь хитроумная ловушка, но ничего не происходит, и вы вздыхаете с облегчением. Вы нашли превосходный щит! **Прибавляйте 1 очко мастерства в сражениях.**

 «Бонус мастерства» +1, «Щит» +1

278 — (458)


## 223

---

СЕРПЕНСА

Мастерство 9

Выносливость 9

Начать битву,  «N» = 385, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9 — (49)


## 224

---

### ВОЛКИ

Мастерство **6**

Выносливость **12**

**Начать битву**,  «N» = 486, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 12 — **(49)**

## 225

---

### 232

Вы трогаете холодную поверхность зеркала, внимательно осматривая изящную резную раму. Вдруг по залу разносится эхо удара камень о камень. Отскочив от зеркала, вы принимаете оборонительную стойку, обнажив меч. Вы уже довольно долгое время странствуете и ко многому привыкли, но оказалось, что темным силам, властвующим над Люправией, есть чем вас удивить. Статуя грифона ожила! Камень вдруг обрел некую пластичность. Оставляя трещины и вмятины в полу, изваяние направляется прямо к вам. Вам предстоит нелегкий бой!

**Сражаться: 269** — **(61)**


## 226

---

### ГОРБУН

Мастерство **6**

Выносливость **7**

**Начать битву**,  «N» = 422, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 7 — **(49)**

## 227

---

### 519

Уклонившись от удара, выхватываете меч, продолжая держать поводья левой рукой.

**480** — **(259)**

## 228

---

55

Всего один неосторожный шаг, и ваша нога до самого бедра проваливается в болото. Не удержав равновесие, вы падаете, и через несколько секунд оказываетесь уже по пояс в жидкой грязи. Коварная трясина, едва прикрытая порослью травы и мха, быстро засасывает новую жертву. Вы отчаянно пытаетесь зацепиться хоть за что-нибудь, но только увязаете еще сильнее. Грязь доходит вам уже до груди, когда вы вдруг замечаете в тумане длинный корень какого-то куста, торчащий из покрытой травой кочки, на которой он растет. Из последних сил вы пытаетесь нащупать хоть какую-то опору под ногами и дотянуться до него.

○ **Дальше**,  «N» = 128, «Rez» = 1, «X» = 1 — (207)

## 229

---

48

Мгновенно среагировав на ваш крик, Катерина сильно дергает вожжи, направляя лошадей на новую дорогу. Колеса трясутся, цепляясь за корни деревьев, ветки хлещут по крыше. Вы с трудом держитесь, чтобы не упасть. Но, кажется, ваш план сработал. По крайней мере, волков больше не видно. Немного поплутав по ночному лесу, тропа выводит вас на ту же дорогу. Немного успокоившись, что волки остались позади, вы расслабленно откидываетесь на спинку сиденья.

○ **239** — (355)

## 230


---

### ПРИЗРАК ЛЕДИ МАУН

Мастерство **8**

Выносливость **7**

Атаки врага наносят урон **3**.

○ **Начать битву**,  «N» = 373, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7, «Dmg» = 3 — (49)

## 231

---

164

Устав от долгого путешествия, вы ложитесь на жесткую постель, надеясь, выспаться. Но сон почему-то не идет. Что-то в этом аббатстве неправильно, несмотря на гостеприимство монахов, волчье чувство опасности не дает вам покоя. Через пару часов вы понимаете, что заснуть не удастся и решаете немного прогуляться. Взяв на всякий случай меч и заплечный мешок, вы идете к выходу. Но на верху лестницы вы застываете на месте, услышав голоса. Выглянув, вы видите тех двух монахов, и они говорят о вас! **«Настоятель будет доволен, увидев нашего пилигрима»**, - доносится до вас. В голосе монаха слышна злобная насмешка. **«Пошли, - говорит второй, - не стоит заставлять его жирное величество ждать, к тому же, действие снотворного зелья скоро кончится»**. Нельзя терять ни секунды – черные монахи идут за вами, и неизвестно, сколько их тут! Вы решаете воспользоваться тем, что они пока считают вас спящим и под покровом ночи добраться до входа раньше, чем они успеют что-либо понять. Проскользнув в дверь, вы бросаетесь к выходу из монастыря. Но когда уже кажется, что ваш план удался, каменная плита под вашей ногой вдруг поворачивается вокруг своей оси, и вы летите вниз по наклонному желобу. Все попытки остановить падение оказываются бесполезны, и вы скатываетесь по трубе в зловонную темноту.

○ 492 — (99)

## 232

---

### ОХОТНИК НА ВАМПИРОВ

Мастерство 10

Выносливость 9

○ Начать битву, ✎ «N» = 182, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 9 — (49)

## 233

---

84

Все усилия оказываются бесполезны – вы лишь увязаете все сильнее и сильнее. Вскоре грязь доходит уже до шеи, потом до подбородка, потом отвратительным чавканьем болото затягивает вас полностью, смыкаясь над головой. В глазах темнеет, вы судорожно пытаетесь вдохнуть, но легкие заполняет болотная грязь, а тело погружается все глубже, на самое дно...



## 234

---

59

«Следуй за мной», - говорит нищий, увлекая вас в переулок. Не смотря на сильную хромоту, он двигается довольно быстро. Добежав, до тупика, он наклоняется к земле и откидывает в сторону кучу грязного тряпья, под которым обнаруживается решетчатое отверстие. Старик, кряхтя, приподнимает решетку: **«Давай быстрее, лезь»**. Вы с опаской смотрите в темное жерло входа, мешкая, тогда нищий, отбросив решетку, лезет в проход первым. Через несколько мгновений из темноты лаза раздается его голос: **«Ну поспеши же!»**. Где-то позади, у противоположного конца аллеи слышится рычание и вы, забыв о сомнениях, спешите вниз. **«Сюда»**, - нищий показывает рукой вглубь канализационного туннеля, в котором вы оказались по окончанию спуска. Выбор у вас небольшой, и вы бредете за этим странным стариком, согнувшись в три погибели. Туннель петляет то вправо то влево, пару раз вы замечаете боковые ответвления. **«Куда мы идем? Долго еще?»** - спрашиваете вы. **«Нет, уже пришли!»**, - почти шипит ваш провожатый. Когда он поворачивается, вы незамедлительно обнажаете меч, отходя назад. Тело старика изменяется, лицо вытягивается вперед, уши увеличиваются, их кончики заостряются, на руках и босых ногах появляются острые когти, а из под лохмотьев вываливается облезлый крысиный хвост. Разинув пасть с рядом кривых клыков, крыса-оборотень бросается в атаку, рассчитывая поужинать вами сегодня!

○ Сражаться: 520 — (166)

## 235

---

298

Туман сгущается прямо перед вами, принимая форму гротескного призрачного существа. Оно немного напоминает волка, но зубы его размером с кинжалы, а когти огромны как лезвие косы. Пылающие красные глаза смотрят прямо на вас, а жуткий вой снова разносится над полем. Вам остается только защищаться от вожака этой призрачной стаи.

○ Сражаться: 276 — (65)

## 236

---

8

Оставляя Стригову позади, вы движетесь по направлению к темным лесным зарослям. Переплетаясь кронами над тропой, деревья образуют подобие туннеля, ведущего вглубь леса. Деревья растут так плотно, что солнечный свет практически не проникает через листву, здесь темно и холодно и еще здесь вы ощущаете присутствие чего-то странного, необъяснимого, что заставляет вас нервничать. Иногда вы слышите птичьи трели и крики зверей, но вот увидеть кого либо мешает полумрак. Бредя в темной чаще, легко поверить в сказки о феях, лесных духах и прочей сверхъестественной братии. Сумерки сгущаются еще больше, видимость снижается до пары шагов –ночь вступает в свои права. Внезапно становится светлее, заросли обрываются, и перед вами открывается вид на зеркально-черную гладь лесного озера, кое-где покрытую водорослями. Едва заметная тропа, которой вы следовали, огибает это небольшое озеро, петляя вдоль самой воды, и вновь ныряет в заросли на противоположном берегу. Вы уже собираетесь продолжить путь, но тут до вас доносится... пение. То поднимаясь ввысь, то стелясь у самой земли, нежный голос полон темной скорби и одиночества.

Подойти к озеру: 64 — (53)


Продолжить путь: 46 — (173)

## 237

---

87

Вы надеялись добраться до святыни до того, как окончательно стемнеет, но с каждым шагом вглубь Фенских болот надежда тает все сильнее. В зловонных испарениях, поднимающихся от влажной земли, уже почти ничего не видно, в удушливом тумане приходится двигаться все медленней. В темноте вы чувствуете под ногой заросли тростника и болотистую почву – земля стала еще более топкой и коварной. Проходит еще совсем немного времени, и вы вообще перестаете понимать, в каком направлении идете. Те немногие ориентиры, хоть как-то помогавшие вам выбирать путь, полностью закрыты туманом. С ужасом вы понимаете, что окончательно заблудились и уже не сможете вернуться назад по своим следам.


Дальше,  «N» = 363, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 238

335

Бабушка Зекова усаживает вас на стул. Без особых прелюдий, она закатывает вам рукав куртки и проводит ножом по вене. Кровь теплая и темная стекает в принесенную старухой неглубокую деревянную миску. Кровопускание продолжается еще несколько минут, пока вы не почувствуете головокружение и слабость. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Когда вы уже близки к тому, чтобы потерять сознание, старая женщина прикладывает какую-то припарку из трав к ранке, а затем быстро и ловко накладывает поверх повязку. Пока вы приходите в себя, Бабушка Зекова достает с полки закупоренную бутылку, переливает содержимое в маленький котелок и подвешивает его над огнем. После она добавляет туда разные высушенные травы и корни и долго варит получившуюся смесь. Довольно быстро по дому распространяется острый едкий запах, но проходит еще с полчаса, прежде чем отвар объявляется готовым. **«Выпей это!»** - строго говорит Тетушка, поднося ковш с ярко-зеленой жидкостью к вашим губам. Зажав нос, вы осушаете содержимое ковша одним глотком, надеясь не успеть почувствовать вкус снадобья. Хотя вы и не ощущаете немедленного эффекта, действие лекарства началось, и воздействие ликантропии на ваше тело ослабевает. **Трансформация замедляется. Прибавьте 1 очко к силе воли.**

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2, «Сила Воли» +1

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **382** — (42)

## 239

366

Вы даже не сразу понимаете, что все ваши золотые монеты пропали! Похоже, цыгане ограбили вас. Сначала вы хотите броситься в погоню за табором, но потом понимаете, что это бесполезно – даже если вам чудом удастся их выследить и догнать, что делать дальше? Выругавшись, вы выходите на дорогу и продолжаете путь.

 «Золото» = 0

**350** — (341)

## 240

52

Как только чары таинственной женщины начинают действовать, ваше упрямое подсознание кричит, что надо попытаться отвести взгляд, сведя на нет попытку гипноза. Собрав волю в кулак, вы заставляете себя не смотреть в сторону графини. Чувствуя, что вы ускользаете из-под ее контроля, женщина шипит словно дикая кошка и делает шаг назад. **«Хорошо, - почти не разжимая губ, бросает она, – давай-ка посмотрим на твою истинную сущность».** Она поворачивается к слуге и с нескрываемой злобой ледяным голосом произносит: **«Убей чужака! Мне нужно сердце этой твари!»** Слуга задирает голову и издает душераздирающий вопль. Совершив резкий прыжок, он оказывается между вами и своей госпожой. Вы пораженно следите за этим тощим человеком, наблюдая, как его тело претерпевает жуткую трансформацию. Конечности искажаются и деформируются. Руки втягиваются в тело, костяшки пальцев удлиняются, а кожа между ними растягивается мембраной. Уши расширяются, их кончики, трепеща, будто от ветра, вытягиваются и заостряются. Лицо превращается в уродливую морду со сплюснутым и задраным носом наподобие свиного рыла. Одежда рвется и спадает с поросшего шерстью тела, теперь уже лишь отчасти напоминающего человеческое. Перед вами стоит чудовищных размеров летучая мышь с размахом крыльев футов в двенадцать. Чудовище, взмахнув крыльями, взлетает к потолку, откуда затем стремительно пикирует вниз, нацелив на вас свои когти.

○ Сражаться: 68 — (274)

## 241

ЛЕДЯНОЙ ДУХ

Мастерство 11

Выносливость 6

○ Начать битву, ✎ «N» = 237, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 6 — (49)

## 242

457

Наконец, вам удастся отразить удары незнакомца и отбросить его от порога дома, перед тем как самому проскочить внутрь. Ульрих захлопывает дверь и закрывает ее на все замки. Снаружи волки скорбно воют на луну, постепенно отступая в чащу леса. Лесник и старуха угрюмо смотрят на вас. **«Ликантропия все еще в твоём теле. Я не излечила тебя, нет, - произносит Бабушка Зекова. - Но расскажи мне еще раз о существе, которое ранило тебя».** Есть ли у вас с собой кольцо волка?


○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо волка»: Кольцо волка: 369 — (414)


○ Поговорить: 326 — (194)

## 243

467

Как только вы поворачиваетесь к старухе спиной, раздаётся её спешное хриплое бормотание – она плетёт какое-то заклинание! Вы разворачиваетесь, одновременно взмахивая мечом, но увы... темная магия срабатывает быстрее. Вас сковывает боль, спазмы и судороги пронизывают тело, которое начинает меняться. Волк внутри вас рвется на свободу! Воя от боли, вы срываете с себя обрывки одежды. Из кухни вы выбегаете уже на четырех лапах. Быстро покинув замок, вы несётесь к ночному лесу, полной грудью вдыхая холодный воздух, наполненный множеством запахов, среди которых вы различаете и запах сородичей. Вы издаёте зовущий вой и ускоряете бег...

Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 777 «D/N»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1 — (371)


Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии ровно 777 «D/N»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1 — (29)

## 244

377

Меч вонзается кузнецу в правую руку. Взыв от боли, он бросается прочь. Вы уже собираетесь гнаться за ним, как вдруг страшный удар огромной лапы обрушивается на вас сзади. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Настоящий оборотень не стал ждать, пока вы его обнаружите.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **62** — (264)

## 245

102

Поднявшись по широкой лестнице, вы подходите к главным воротам башни. Как ни странно, массивные двойные двери не заперты, и вы беспрепятственно заходите в большой круглый зал. В полированный белый мрамор, и которого сделан пол, вставлены черные камни, изображая герб благородного дома, правящего жителями Мауна. Но что это за дом, на гербе которого изображен череп, на котором сидит летучая мышь с распростертыми крыльями. Внезапный порыв ветра, как будто из ниоткуда, пронесётся по залу, с грохотом захлопывая ворота за вашей спиной, а факелы на стенах вспыхивают огнем, как будто, проснувшись. Несмотря на все усилия, ворота открыть не удастся. Мысль о том, что может вас ждать здесь, в замке Маун, заставляет вас содрогнуться, но пути назад уже нет. Замок огромен! Похоже, здесь семь этажей, не считая подвала и склепа в самом низу. Решаете начать поиски с первого этажа.

126 — (334)

## 246

---

3

С большим трудом вам удастся удержать свою звериную сущность, и вы бросаете на карлика усталый измученный взгляд. Распорядитель отвечает с ухмылкой: **«У всех нас есть свои маленькие секреты, а? Думаю, тебе найдется место в нашей маленькой цирковой семье. Хочешь присоединиться к нам?»** Вы сердечно благодарите карлика за предложение, но просите разрешения покинуть цирк и отправиться своей дорогой. Вы с пылом рассказываете ему, что вами движет надежда избавиться от проклятия ликантропии. Карлик, вздохнув, говорит, что вы вольны поступать так, как вам будет угодно. Поблагодарив его еще раз, вы отправляетесь в город.

90 — (417)


## 247

---

233

Целый час вы тратите на поиски, но в темноте найти редкое растение так и не удается. Даже у Ульриха, со всем его знанием леса, ничего не выходит. Тем временем, ваше состояние ухудшается, вас бьет лихорадка. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Наконец, Ульрих, видя ваше состояние, говорит, что надо прекращать поиски – времени на них уже нет. Но что теперь? Отправитесь в погоню за волчьей стаей или пойдете к бабушке Зекове?

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Пойти к ведунье: 302 — (67)**

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Начать охоту: 473 — (87)**


## 248

---

ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

Мастерство 6

Выносливость 11


**Начать битву**,  «N» = 516, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 11 — (49)

## 249

---

238

Чтобы как-то убить время до вечера, вы бесцельно шатаетесь по Балчи. Поселение совершенно обычное. Здесь есть мельница, таверна, кузница. Большая часть населения занимается земледелием или разводит скот, неподалеку виднеется лес, а значит охотников среди местных жителей тоже немало. **В таверне вам предлагают ужин всего за 2 золотых.** Пища простая, но сытная: мясо, жареный картофель и кружка эля. **Восстановите 4 очка выносливости.**

 «Выносливость» +4, «Золото» -2

381 — (40)


## 250

---

ВОЛК-ПАУК

Мастерство 8

Мастерство 7

Начать битву,  «N» = 368, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7 — (49)

## 251

---

505

Не обращая внимания на жуткий хруст перемалываемых костей, вы пытаетесь незаметно пройти за спиной у жука-падальщика.

Дальше,  «N» = 136, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 252

---

1

Стоя в окружении стаи голодных волков, в опасной близости от их свирепого вожака, который в любое мгновение готов бросится и вцепиться вам в горло, вы должны действовать быстро и решительно, если хотите выбраться живым из этой передряги. Что будете делать? Попытаетесь спастись бегством, приготовитесь отразить атаку Черного Волка или нападете на вожака стаи первым, пока он этого не ждет?

Спасаться бегством: 43 — (395)

Защищаться: 66 — (344)

○ Напасть первым: 147 — (11)

## 253

---

274

Вы врываетесь в конюшню, намереваясь оглушить ведьму точным ударом, но прежде чем вы успеваете сделать это, ворота конюшни слетают с петель и сильнейший порыв ветра валит вас с ног. Во дворе слышится конское ржание. **«Он пришел, - кричит Мэг, глядя поверх вас. - Мой возлюбленный, мой отважный Лорд Лукреций».** Вы поднимаетесь и поворачиваетесь к входу. Ступая по обломкам ворот, к вам приближается призрак Безголового Всадника. В одной руке призрак держит голову, а в другой - саблю! Голова разжимает искривленные маской ненависти губы и произносит: **«Ты поднял руку на мою Мэг? За это ты заплатишься жизнью!!!»** Разъяренный призрак атакует.

○ Сражаться: 327 — (138)

## 254

---

247

Вы издаете ужасный заунывный вой, услышав который, волки начинают дрожать мелкой дрожью. Поджав хвосты, они пятятся назад, а через мгновение и вовсе обращаются в бегство.

○ 514 — (34)


## 255

---

**ДИКАЯ ЛОШАДЬ**

Мастерство 9

Выносливость 9

○ Начать битву,  «N» = 324, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9 — (49)



## 256

---

419

"Хорошо. Думаю, наши пути снова должны разойтись", - говорит Ван Рихтен. Похоже, он раздосадован и разочарован вашим ответом. Охотник бесшумно скрывается в ночи. Остаток ночи проходит спокойно, и серым туманным утром вы продолжаете путь.

250 — (440)


## 257

---

МЕРТВЕЦ

Мастерство 8

Выносливость 7

Начать битву,  «N» = 73, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7 — (49)

## 258

---

223

Вдруг один из волков совершает невероятный прыжок и оказывается на крыше двуколки. От неожиданности вы едва успеваете схватиться за меч.

Сражаться: 239 — (453)


## 259

---

ОБОРОТЕНЬ

Мастерство 10

Выносливость 7

Начать битву,  «N» = 380, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 7 — (49)

## 260

---

353

Кто-то из ночных собутыльников сунул вам на прощание флягу с водкой и немного сыра. **Прибавьте 3 порции еды.** Теперь пора отправляться в путь.

 «Запасы еды» +3

350 — (341)

## 261

---

348

Четвертый этаж башни обставлен заметно скромнее других. По одну сторону от вас тянется ряд дверей, ведущих в пустующие кельи. Возле одной из них вы почувствовали дуновение холодного воздуха. Прислушавшись, вы различаете едва слышные звуки, словно кто-то скребет дверь изнутри. Снаружи нет никаких замков или замочных скважин. Скорее всего, дверь не заперта. Хотите войти или предпочтете подняться на пятый этаж?

Открыть дверь: 361 — (297)

На пятый этаж: 284 — (489)

## 262

---

175

Вой призраков неуклонно подавляет ваши волю, пока не остается только один звук. Мучительный вой волка внутри вас. Теряя контроль над собственным телом, вы из последних сил пытаетесь побороть судорогу, сводящую все мышцы, но все усилия оказываются тщетны. Как подрубленный, вы падаете на землю с пеной у рта и остаетесь там все время, пока селяне пытаются отбить атаку призрачной стаи. Безуспешно... Только на следующий день вы приходите в себя, лежа на холодной земле. Волки не тронули вас. Взглянув на почти закрытой свинцовыми тучами солнце, вы понимаете, что уже полдень. Потеряно слишком много времени, нужно спешить.

202 — (418)

## 263

---

486

Когда последний волк с визгом уносится прочь, вы замечаете, как Ульрих бросается к дому. С ужасом вы видите, что прочная дубовая дверь сломана, а на ней борозды от огромных когтей. Вы заходите внутрь и видите старую женщину, лежащую на полу.

## 264

62

Своим звериным чутьем оборотень мгновенно понимает, что разблачен. Он начинает увеличиваться, одежда с треском разрывается, а тело покрывается густой шерстью. Должно быть, перед превращением он спрятал в лесу одежду и, пока вы с Катериной гнались за ним, успел ее забрать, быстро переодеться и скрыться в этом здании. Но сейчас его страшная тайна раскрыта, и сейчас, понимая, что терять ему уже нечего, он превращается обратно в Варгенхофского Зверя и, отшвырнув стоящего рядом горожанина, бросается к выходу. Погоня продолжается, но несущийся на четырех лапах зверь легко оставляет вас позади и исчезает в ночи, по дороге, ведущей на северо-восток, к Орсовым горам. Вдруг по улице разносится стук копыт и грохот колес. Из-за поворота появляются лошади, везущие двуколку, на месте кучера сидит Катерина. **«Быстрей!»** – кричит она вам, пока вы стоите в изумлении, - **мы еще можем его догнать!»** Вы мгновенно запрыгиваете в двуколку, Катерина с криком шелкает вожжами, экипаж несется по мощенной камнем дороге прочь из города. Вы скачете по дороге, ведущей в поселение Вульфенштейн, самое северное место Люп्राвии, где еще живут люди. Над горами восходит белая, как лед, луна, мимо проносятся черные стволы сосен – дорога идет через густой сосновый лес. Азарт погони постепенно проходит, появляется страх. Это в городе вы гнались за Зверем, но здесь, в ночном лесу, вы уже не охотники, а добыча. Слева вспыхивают десятки красных глаз – волки вышли на охоту, и вам даже кажется, что где-то за ними вы видите темный силуэт зверя, который их привел. Тем временем дорога разветвляется – от нее отходит лесная тропа, круто поворачивая направо. Еще не поздно крикнуть Катерине, чтобы она развернула туда лошадей, однако ехать по прямой мощеной дороге будет гораздо быстрее.

○ **Свернуть в лес: 48** — (229)

○ **Ехать по дороге: 166** — (465)

## 265

217

На третьем этаже находится просторный зал, стены которого декорированы вызолоченной орнаментальной лепниной и витиеватыми узорами. Все пространство помещения занимают разнообразные каменные изваяния. Здесь есть скульптуры каких-то исторических личностей, скорбящих ангелов, рыцарей в полном боевом облачении. Но, по вашему мнению, самой убедительной демонстрацией мастерства скульптора является статуя грифона, стоящая у огромного, шириной во всю стену зеркала. Мерцающий свет свечей, преломленный стеклянными кристаллами люстры, создает причудливые тени. Наползая одна на другую, перекрещиваясь, подрагивая, тени создают иллюзию того, что статуи подвижны. Ваши мысли вновь и вновь возвращаются к зеркалу. Почему оно находится здесь? Место для него явно не самое подходящее. Хотите осмотреть зеркало более внимательно или подниметесь по лестнице вверх на четвертый этаж?

○ **Подойти к зеркалу: 232** — (225)

## 266

108

Из кустов впереди раздается крик о помощи. Вы раздвигаете ветки и обнаруживаете окровавленного охотника. Увидев кольцо с изображением волка у вас на пальце, он указывает дрожащей рукой в сторону **северных гор**, а затем умирает. Вы понимаете, что нужно спешить, и решаете действовать в одиночку.

○ 456 — (147)

## 267

### ВСТУПЛЕНИЕ

Было безумием надеяться на то, что можно добраться до следующей деревушки до наступления ночи. Что толкнуло вас свернуть в сгущающихся сумерках с главной дороги и отважиться срезать путь через угрюмый лес? Возможно, вы опытный воин, повидавший и переживший многое, но в этот раз неосмотрительная бравада обрекла ваши нервы на настоящее испытание. Сердце бешено стучит! Прерывистое дыхание, холодный пот, ладони нервно сжимают рукоять меча... Вы близки к панике. Ускоряете шаг, зная и чувствуя, что хищные создания, ведущие на вас охоту, также убыстряют свой бег, не давая вам оторваться. Ночная тьма сменяет вечерние сумерки. Вы спотыкаетесь о покрытые мхом бугристые корни деревьев, скудный свет не полной еще луны едва пробивается через скрюченные голые ветки, жадно переплетающиеся над вашей головой. Внезапно наполняющая вашу кровь адреналином паника сменяется отчаянным чувством надежды – вы заметили свет. Едва различимый в чаще, мерцающий, слабый, но кажущийся вам в этот момент сияющий маяком, пронизывающим враждебную тьму и сулящим спасение. Оказалось, что источник света – это окошко маленькой одинокой хижины, на вид невзрачной, но, тем не менее, вполне годной на роль убежища от преследующих вас кошмаров и опасностей ночи. Внезапно раздается пронзительный вой, заставляющий кровь стечь в жилах. Вы замираете, сердце готово выпрыгнуть из груди – тот, кто издал этот вой, где-то близко. Очень близко. Шумно дыша, вы крутитесь на месте запоздало пытаетесь обнаружить в окружающих зарослях неизбежные признаки надвигающейся угрозы. Они там – дюжина горящих огнем глаз, наблюдающих за вами из темноты. Рыча, волки крадутись выходят на освещенное луной пространство перед вами. Судя по тощему виду, звери весьма голодны. Их серые шкуры местами сваялись, кончики ушей плотно прижаты к черепу. Хищники медленно окружают вас, скованного ужасом, скаля пожелтевшие клыки. Вы обнажаете меч, легко выскальзывающий из смазанных кожаных ножен, лезвие поблескивает в полумраке. Вы ощущаете тяжесть оружия, примериваетесь, зная, что через несколько мгновений вам придется драться за свою жизнь. В этот момент в вашем сознании проносятся события последних нескольких месяцев...

**Пресытившись наскучившей безопасностью, царившей в долинах Фемфрея и Галлантии, вы рискнули двинуться на север в суровые холодные земли Мавристати, где непроходимые леса сменяются великолепными в своем неприступном величии горными вершинами. История мелких разрозненных княжеств тех опасных мест была не менее**

продолжительна и кровава, чем история самого Старого Света. Несмело, в полголоса пересказывались истории о Повелителях Вампиров, обосновавшихся в Мортвании и об омерзительных обрядах жертвоприношений, совершаемых в Батории, служителями культа смерти. Но не было в тех краях уголка более темного, более ненавистного и проклятого, чем Люправия. Мрачные леса, хищные оскалы скал, туманные болота, где по слухам бродили призраки тех, кто нашел свою погибель в унылых топях. Исконные обитатели влачили жалкое существование, живя впроголодь – каменистая почва давала скудные урожаи, а охота была занятием чересчур опасным. Охотники чаще сами становились жертвой хищников, нежели возвращались в поселение с добычей. Только безумец или глупец мог отправиться в эти места по своей воле. Однако вот вы здесь, на самой границе Люправии, с полной уверенностью в том, что истории, казавшиеся ранее просто страшными сказками, становятся с каждой минутой все реальней...

Грозный, леденящий кровь рык возвращает вас к суровой действительности. Волки замерли как один, и те из них, что стояли напротив вас расступаются, пропуская вперед, несомненно, вожака. На какое-то время мертвенно бледный свет луны освещает этого огромного зверя. Вы прежде никогда не видели подобного животного. Монстр в два раза крупнее любого из своих сородичей. Шкура его совершенно черная с длинной серой полосой от головы и по всему хребту. Вас поражает, что в его взгляде есть что-то совсем не волчье: в его глазах горит злость – осмысленная, почти человеческая. С гортанным рычанием, предрекающим вашу неминуемую кончину, черный волк готовится к броску. Ваше приключение начинается!

Назад — (1)

## 268

447

За мгновение до того, как лезвие с глухим стуком и чавканьем вонзилось в вашу плоть, вы уже поняли, что ошиблись с выбором момента для прыжка. **Потеряйте 6 очков выносливости.** Несмотря на ужасную рану, вы все же преодолеваете препятствие – отброшенный ударом стального полумесяца, вы падаете на каменные плиты уже по другую сторону зловещего маятника.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» –6

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **208** — (130)

## 269

231

Вам повезло – в этой бутылочке сильное лекарство от ликантропии. **Трансформация замедляется. Прибавьте 1 очко силы воли.** Времени больше нет, и вы бросаетесь к выходу.

 «Сила Воли» +1

**291** — (63)

## 270

5

До руин вы добираетесь довольно быстро. Ночь еще не успела вступить в свои права, и вы приступаете к осмотру развалин в вечерних сумерках. Вы пробираетесь меж осыпающихся колонн и разрушенных арок в покрытые грязью залы, давно лишенные потолков и ставшие домом для жуков, гусениц, сороконожек и прочих насекомых. Кто построил это место? Что произошло здесь возможно уже столетия назад? Может это развалины какой-то крепости, считавшейся до поры до времени неприступной, а может быть, это все что осталось от логова могущественного колдуна, понесшего, наконец, наказание за причиненное зло? Или это когда-то было величественным храмом, возведенным во славу давно забытых богов? Вы пытаетесь найти что-то, подтверждающее хоть один из возможных ответов, но тщетно. Но в одном вы уверены - сейчас здесь правит зло. Боковым зрением вы порой замечаете, как размытые тени словно бы двигаются и видоизменяются. Время от времени в шуме ветра вам слышатся зловеще нашептывающие что-то голоса. Чем дольше вы находитесь среди этих развалин, тем сильнее вас охватывает тревожное чувство, ощущение опасности.


- Осмотреть руины: 249 — (480)
- Покинуть это место: 38 — (164)

## 271

437

Вы погружаете руку и брызгаете холодной водой на лицо... и тут же чувствуете страшное жжение. Скорчившись от сильной боли, вы смотрите на свою руку. Она выглядит так, как будто вы окунули ее в кипящее масло. Наверно, и лицо ваше теперь выглядит так же. Для остальных людей святая вода была безвредна, но ведь вы уже наполовину монстр. Боль от ожогов постепенно проходит, только шрамы на лице теперь останутся, наверное, навсегда. Выругавшись, вы спешите за остальными селянами. **Потеряйте 2 очка выносливости.**

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

- Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 497 — (101)


## 272

**СТАЯ ВОРОН**

Мастерство 7

Выносливость 9

Атаки врага наносят урон 1.

Начать битву,  «N» = 375, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 9, «Dmg» = 1 — (49)

## 273


---

### ЛЕТАЮЩАЯ МЕБЕЛЬ

Мастерство **9**

Выносливость **10**

Атаки врага наносят урон 1.

○ Начать битву,  «N» = 72, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 10, «Dmg» = 1 — **(49)**


## 274

---

### НЕТОПЫРЬ

Мастерство **8**

Выносливость **8**


○ Начать битву,  «N» = 68, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8 — **(49)**

## 275

---

443

Получив последний удар, тело призрачного монстра расплывается и с душераздирающим воем превращается обратно в туман. С исчезновением вожака исчезают остальные призрачные волки, и с последними завитками тумана жуткий вой, наконец, прекращается. Ошеломленные селяне с удивлением смотрят друг на друга, не понимая, что произошло, а потом оглушительное "ура" разносится над полем. Вам удалось изгнать Ревущего, больше ночных нападений не будет! **Прибавьте 1 очко удачи.** До утра вы веселитесь и празднуете победу в переполненном «Молочном поросенке» вместе с остальными жителями деревни. С рассветом вы еле добираетесь до постели в одной из комнат для гостей и валитесь спать. Когда вы просыпаетесь, на дворе уже полдень. Спустившись вниз, вы с аппетитом съедаете вкуснейшую курицу, приготовленную женой трактирщика. **Прибавьте 4 очка выносливости.** Однако давящее чувство тревоги становится только сильнее. Полнолуние близко, и вам надо спешить.

 «Удача» +1, «Выносливость» +4

○ **202** — **(418)**


## 276

---

### ГОНЧИЕ ПСЫ

Мастерство 7

Выносливость 12


○ Начать битву,  «N» = 102, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 12 — (49)

## 277

---

508

Приблизившись к трону, вы опускаетесь на одно колено, украдкой посматривая на громадных волков, которые в свою очередь, тоже не спускают с вас глаз. Граф протягивает руку с перстнем, подставляя его для поцелуя, и остается в таком положении до тех пор, пока вы не осмеливаетесь, наконец, прикоснуться губами к золотой печатке. **«Хорошо, мой верный зверь, - рокошет Варколак. - Теперь покажи мне свою истинную сущность!»** После этих слов все ваше тело пронзает дикая боль.

○ Дальше,  «N» = 247, «X» = 3, «Rez» = 1 — (207)


## 278

---

### ШАК

Мастерство 7

Выносливость 9

○ Начать битву,  «N» = 113, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 9 — (49)




Вы бесцельно бродите по рыночной площади, глаза на прилавки и бродячих торговцев. Тут ваше внимание привлекает яркая вывеска на одной из многочисленных палаток. На ней написано: **«Плюмбус Гельт, лекарь и алхимик»**. В лавке у вас разбегаются глаза от множества бутылочек разнообразной формы со всяческими зельями. Кроме того, небольшое помещение заставлено разным химическим оборудованием. Тут и небольшая плавильня, под которой тлеют раскаленные угли, и огромные бутылки с кислотой, и слитки различных металлов. Сам эксцентричный алхимик с вклоченными волосами и выжженными бровями, одетый в заплатанный халат, уже спешит к вам, чтобы предложить свои товары:


- Еда (1 зол. за порцию)
- Зелье Лечения (4 зол.)
- Зелье Фортуны (5 зол.)
- Арбалет и стрелы (10 зол.)

Если отсутствует 1 «D/Rez»: Ваша выносливость полностью восстановлена.

Если отсутствует 1 «D/X»: Ваша удача полностью восстановлена.


Если отсутствует 1 «D/Atk»: Вы купили арбалет и 6 серебряных стрел к нему.

 «Rez» = 1, «X» = 1, «Atk» = 1

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Золото», но отсутствует 10 «Снаряжение/Запасы еды»: **Купить порцию еды**,  «Запасы еды» +1, «Золото» -1

○ Если в наличии 4 «Снаряжение/Золото», в наличии 1 «D/Rez»: **Зелье Лечения**,  «Rez» = 0, «Выносливость» +30, «Золото» -4

○ Если в наличии 5 «Снаряжение/Золото», в наличии 1 «D/X»: **Зелье Фортуны**,  «Удача» +30, «Золото» -5, «X» = 0

○ Если в наличии 10 «Снаряжение/Золото», в наличии 1 «D/Atk»: **Арбалет и стрелы**,  «Atk» = 0, «Выстрелы» +6, «Золото» -10

○ **Покинуть лавку: 54 — (482)**

Спрыгнув со стены, верх которой стал уже заметно осыпаться, вы приземляетесь на кучу пожухлых листьев. Внимательно осмотревшись, вы начинаете осторожно подбираться к зданию. Внезапно, раздается крик...вы замираете, но это всего лишь крик пересмешника – ложная тревога. До двери остается совсем немного, когда до вас доносится по-настоящему тревожные звуки: глухие удары лап о землю, звяканье цепи и грозный лай. Обогнув угол особняка, на вас несется существо, которое вы по началу принимаете за волка, но уже через пару мгновений вам удастся рассмотреть, что по строению тела существо напоминает человека несмотря на то, что передвигается на четырех ногах. На оборотня, впрочем, существо не похоже, человек словно пережил только часть трансформации!

○ **Сражаться: 472 — (405)**

## 281

---

292

Ваш взгляд падает на странный круглый валун посреди пещеры как раз вовремя – камень уходит в сторону, и из потайной ямы появляется огромный, почти трехметровый паук, покрытый коричневой шерстью. Вы выхватываете меч, но тварь и не думает нападать. Увидев, что ему не удалось застать вас врасплох, паук быстро скрывается в своем логове, возвращая камень на место. Что будете делать? Можете подойти к камню поближе, чтобы напасть на паука, или обойти его стороной, держась вдоль стен пещеры.

- Подойти к камню: 513 — (437)
- Обойти стороной : 368 — (113)

## 282

---

474

Все ваше существо протестует против омерзительной слизи. Вас сотрясают страшные судороги, и вы падаете на пол, выплевывая жидкость. От неожиданности монахи разжимают хватку. Это ваш шанс, и на передышку времени нет. Сжав зубы изо всех сил, вы мгновенно оказываетесь на ногах и выхватываете меч. Но монахи и не думают братья за оружие, вместо этого один из них сбрасывает капюшон, под которым вы видите огромную тараканью голову. С ужасом вы видите, что это не люди, а гигантские насекомые. Страшное шипение вырывается из его пасти. Другой медленно приближается к вам, протягивая руки. Рукава спадают, и вы видите острые клешни богомола на месте рук. Они нападают на вас.

- Сражаться: 262 — (105)

## 283

---

23

Откуда-то слева доносится неприятный гнилой запах, пригнувшись, вы идете вдоль стены, пытаясь определить источник зловония. Вскоре у основания стены вы находите отверстие тоннеля, прикрытое ржавой решеткой. Здесь вонь становится невыносимой до рези в глазах. Крепко схватившись за прутья, вы пробуете надежность решетки, и довольно быстро она поддается. Отбросив решетку подальше и сделав глубокий вдох, вы спускаетесь в смердящий туннель. Вы проползли совсем немного, когда почувствовали, что туннель резко пошел под уклон. Скользя по слизи и жиже, покрывающей стенки, вы, не имея возможности как-то замедлить свой спуск, мчитесь в зловонную тьму и падаете в кучу сгнившего мусора. Похоже, вы оказались в заброшенной тюремной камере где-то глубоко в подземельях монастыря.

- 101 — (464)

## 284

---

421

Коридор заканчивается дверью из прогнивших позеленевших досок. За ней квадратная комната, в нос ударяет неприятный запах сырости. С потолка свисают жилистые зеленые побеги неизвестного вам растения. Пол не видно из-за покрова растущих прямо в камне грибов. Большие желтые дождевики растут прямо среди бледных поганок и шампиньонов. Грибы здесь растут на каждом дюйме. В противоположной стене комнаты другая дверь, но добраться до нее можно только пройдя по ковру из грибов. Что будете делать?

- Быстро бежать: 446 — (302)
- Идти осторожно: 461 — (108)

## 285

---

ВОЛКИ

Мастерство 6

Выносливость 12

Начать битву,  $\text{«N»} = 36$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 6$ ,  $\text{«Выносливость»} = 12$  — (49)

## 286

---

106

Пройдя по узкой долине и спустившись в низину, вы обнаруживаете небольшую деревню. Дома в ней испуганно жмутся друг к другу. Каменистые, голые поля, окружающие поселение усиливают картину унылого запустения. Вы подходите к деревянному дорожному указателю, гласящему, что лежащая перед вами деревня называется Стригова. Вы можете войти в деревню или, избежав встречи с обитателями Люправии, направиться в обход деревни по дороге, ведущей на север, или следовать по тропе на восток.

- Войти в деревню: 116 — (120)
- По дороге на север: 160 — (351)
- Следовать на восток: 8 — (236)

## 287

72

Стол и стул лежат на полу грудой изрубленных деревяшек и щепок. Вы неподвижно стоите в центре комнаты. Сердце бешено бьется в груди, дыхание быстрое, прерывистое. Шум боя должен был привлечь внимание, вы не двигаетесь с места, каждое мгновение ожидая, что в комнату ворвется хозяин. Но никто не приходит. Поскольку местный полтергейст больше не проявляет активности, вы через некоторое время вновь ложитесь на кровать. Конечно, вы не можете уснуть, адреналин в вашей крови вынуждает вас быть начеку. Вот вы слышите скрип, кто-то медленно открывает дверь одной из комнат на этаже, а через секунду скрипит первая половица. Далее по скрипу половиц можно точно сказать, что таинственный «кто-то» направляется по коридору к лестнице. Но кому может понадобиться бродить в полночь по постоялому двору? Хотите разузнать это, поддавшись любопытству, или же останетесь в постели до конца ночи, предпочитая не совать нос в чужие дела?

- Выйти в коридор: 429 — (135)
- Остаться в комнате: 13 — (342)

## 288

210


**«Дьявольский круг?»** - удивленно спрашивает ученый. - **Да, я мне кое-что известно о возрождении секты. Я изучал их, когда входил в другое тайное общество, Орден Черной Розы,** - голос Веретикуса становится возбужденным и заговорщическим, как будто он рад, что наконец может с кем-то поделиться так старательно собранными знаниями. – **Двадцать лет назад секта изменилась. Они решили использовать магию для того, чтобы заполучить власть. Их было пятеро. Я до сих пор не знаю их всех, мне известно только что среди них была леди Аранеса. У нее было пять мужей, и все они умерли. Как раз когда она присоединилась к секте, последний ее муж умер при загадочных обстоятельствах, после чего ее прозвали Черной Вдовой. Но я отвлекся. Секте как-то удалось осуществить ритуал Вызова и призвать демона Ада в этот мир, чтобы он выполнил их желания. Еще я знаю, что для ритуала они использовали пять серебряных кинжалов. Сначала они, действительно, получили большую силу, но потом все пятеро начали меняться – зло медленно поглотило их, по крайней мере, по слухам, двое потеряли гораздо больше, чем получили. Но это все, что я знаю». Если у вас есть серебряный кинжал, можете показать его ученому.**

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Серебряный кинжал»: Кинжал из серебра: 165 — (408)
- Узнать про зелье: 260 — (106)

## 289

396

Вдруг раздаётся оглушительный грохот. Кажущаяся такой незыблемой пещера обрушивается, каменные обломки погребают под собой тварь, она судорожно дергается и замирает. Осторожно подойдя поближе, вы видите, что один из отколовшихся сталактитов попал прямо ей в голову, размозжив череп. Королева Пауков мертва! **Прибавьте 1 очко удачи.** К сожалению, путь в ее сокровищницу завалило камнями, так что вам ничего не остается, кроме как вернуться к выходу на поверхность.

 «Удача» +1

331 — (181)

## 290

75

Вы говорите монаху, что вас укусил оборотень, и вы ищете средство от ликантропии. Это довольно рискованный шаг, однако он оправдывает себя. **«Я думаю, мы сможем тебе помочь, - произносит монах в ответ на ваше смелое признание. - Следуй за мной».** Монах без промедлений ведет вас к местному знахарю. Тот тоже одет в черную рясу и точно так же его лицо скрыто под капюшоном. Знахарь благодушно приветствует вас. Услышав причину вашего визита, он тут же принимается за дело. В мгновение ока он готовит отвар из трав с перебивающим все другие запахи сильным ароматом мяты. **«Этот эликсир – мое собственное изобретение. Помимо всего прочего в нем есть немного валерьяны, пару капель экстракта белладонны... Это должно помочь! Необходимо сразу выпить все до последней капли!»** Немного нервничая, вы принимаете чашу с эликсиром из рук знахаря. Неужели это и впрямь будет конец ваших поисков? Неужели все так просто?


91 — (5)

## 291

МЕРТВАЯ СОБАКА

Мастерство 7

Выносливость 7

Начать битву,  «N» = 69, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7 — (49)

## 292

---

373

Вы покидаете замок Маун, чувствуя, как с каждым шагом улучшается настроение и самочувствие. Переночевав на лугу у подножия огромного, покрытого мхом валуна, вы просыпаетесь с первыми лучами солнца и идете по дороге на север.

350 — (341)

## 293

---

11

К тому времени, когда, карабкаясь по каменистому склону холма, вы начали восхождение к подножию мрачного, похожего на крепость монастыря, наступила ночь. Луна вновь заняла свое место на небосводе. Узкая, круто идущая вверх тропа, пролегающая между двумя горными пиками, долго петляет, то вплотную подходя к краю обрыва, то прижимаясь к отвесной твердыне утеса. Путь наверх заканчивается, упираясь в сложенную из огромных валунов, стену, перегораживающую узкий проход между пиками. За стеной виднеются верхушки остроконечных крыш и зубцы башен. Напротив вас находится крепкая, усиленная железными листами, дубовая дверь. Неверный мерцающий свет маленького масляного светильника, подвешенного справа от входа, помогает вам разглядеть веревку с узлом на конце, свешивающуюся по левую сторону от двери. Вероятнее всего на другом конце веревки находится колокол. Вам нужно как-то попасть внутрь укрепленного здания, если вы не хотите ночевать под открытым небом. Позвоните в колокол, дабы возвестить о своем прибытии, или же поищите другой способ проникнуть за стену монастыря?

Звонить в колокол: 58 — (319)

Проникнуть внутрь: 23 — (283)

## 294

---

390

И вот, наконец, перед вами ворота замка Вульфен, фамильного владения князей Люправии. Ваше обостренное звериное обоняние уже подсказывает вам, что оборотни где-то поблизости. Их запах вы не спутаете уже ни с чем. Значит, это и есть логово ликантропии, инфекции, ставшей вашим проклятием с той злополучной ночи, когда клыки Черного Волка занесли ее в вашу кровь. Теперь вы чувствуете, как это место настойчиво взывает к зверю внутри вас. Вы проходите под барбаканом, минуете распахнутые ворота и оказываетесь во внутреннем дворе замка.

510 — (149)

## 295

---

336

Зверь внутри вас рвется навстречу музыке, больше не контролируя себя. Вы расталкиваете толпу, прорываетесь к костру и начинаете плясать рядом с цыганкой. А девушка вместо того, чтобы оттолкнуть вас, хватается за руки, и вы с ней кружитесь в безумном танце у костра, все быстрее и быстрее. Вы встречаете взгляд ее глубоких черных глаз, как будто, проваливаясь в них, и вдруг..

**Ты придешь в торговый городок, где собираются охотники, но ты выйдешь на охоту один... Не испугавшись открытой пасти пещеры, ты зажгешь лампу и войдешь во тьму... Поднимешься по лестнице в заброшенном замке, увидишь две двери, откроешь левую и попадешь...**

Наваждение проходит. Шатаясь, вы возвращаетесь к толпе и долго смотрите на горящие языки костра.

**323 — (300)**

## 296

---

138

Подвал ярко освещен множеством свечей. Здесь хранится вино. Судя по длинным рядам бочек и стеллажей - коллекция достаточно обширная. Бутылки из темного стекла покрыты толстым слоем пыли, на пробках есть полустертые даты, согласно которым многие из этих пыльных стеклянных сосудов хранятся уже несколько веков. На столе в центре подвала находится несколько откупоренных бутылок: одна из них, по-видимому, с красным вином, а в другой содержится прозрачная жидкость с резким специфическим запахом – водка!

**Попробовать вино: 153 — (73)**

**Попробовать водку: 171 — (69)**

**Пойти дальше: 7 — (30)**

## 297

---

361

Сильный запах помета и громкое хлопанье крыльев встревоженных птиц слегка ошеломляет вас, когда вы открываете дверь. Похоже, в этой комнате когда-то очень давно забыли закрыть большие арочные окна, и теперь здесь поселилась большая стая ворон. Тусклый свет луны блестит на острых когтях и хищно загнутых клювах птиц. Разозленные вашим вторжением, вороны пронзительно каркают, вы уже хотите убраться отсюда, как вдруг замечаете, что на грязном полу, заваленном перьями, что-то блестит. Стоит вам шагнуть в комнату, как вороны срываются со своих насестов и налетают на вас, пытаются достать своими когтями и клювами. Достаете меч на ходу, отбиваясь от кричащих разгневанных птиц.

**Сражаться: 375 — (272)**


## 298


103

Отведя взгляд от пристального холодного ока луны, вы плотнее закутываетесь в свой плащ, стараясь защититься от стужи. Опасаясь замерзнуть, вы принимаете решение двигаться дальше. И вдруг замечаете, как что-то мелькнуло между убеленных инеем деревьев. Вы присматриваетесь, стараясь рассмотреть странную поблескивающую фигуру, но она исчезает. Вам на ум вновь приходят разные полюправдивые рассказы о том, что и кто может обитать в диких нехоженных местах этих неприветливых земель. Вы припоминаете какие-то истории о духах-элементалях. Никто не знает их мотивов и намерений, известно только, что по сути создания они не злые, но капризные, а потому лучше их обходить стороной, а то мало ли что. Вновь заметно холодает, и на тропу перед вами выпрыгивает некое существо. Ростом оно фута три и выглядит, словно гротескная ледяная статуя. Волосы представляют собой пучок острых сосулук, направленных вверх, нос и подбородок тоже заостренные, выдающиеся далеко вперед. Руки и ноги невероятно тонкие и длинные. Опасно поблескивают лезвия-когти, а на сверкающей морде расплзается жутковатая улыбка. Элементаль по-птичьему склоняет голову набок и пристально рассматривает вас морозно-голубыми льдинками глаз. Вы замечаете, что зубы существа постоянно чуть слышно стучат и клацают, и раздается невнятное бормотание:

**Нос сосулькой, ушки-льдинки и снежинки на устах. Иней, лед! Мороз силен! Сердце бьется второпях. Смерти можно избежать, если стуже дань отдать.**

Загадочное создание продолжает бубнить, приплясывая перед вами на узкой обледенелой тропе. Очевидно, что оно преградило вам путь, и нужно искать выход из ситуации. Знаете ли вы, как зовут этого Ледяного Духа?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "СТРАХОЛЕД"»: **Имя "СТРАХОЛЕД": 118**,   
«Пометка "СТРАХОЛЕД"» -1 — **(68)**


**Зажечь костер: 265**,  «N» = 265, «Rez» = 1, «X» = 1 — **(207)**

**Напасть на духа: 218** — **(169)**

## 299

367

**«Неважно выглядишь, – говорит вам этот странный человек, - тебе надо отдохнуть и подкрепиться».** Он проводит вас внутрь часовни и закрывает дверь на засов. Он подходит к алтарю святого Круциуса и вешает над ним свой крест. Тем временем вы садитесь к очагу рядом с котлом, в котором кипит какое-то варево, чтобы хоть немного согреться после холодной ночи. Священник наливает вам миску дымящегося супа и ждет, пока вы поужинаете. **Восстановите 3 очка выносливости.** Затем он продолжает: **«Что же такое важное привело тебя в часовню святого Круциуса, что даже Шак тебя не остановил?»** - спрашивает он настороженно.

 «Выносливость» +3

**Рассказать правду: 386** — **(70)**

**Выдумать историю: 404** — **(125)**



## 300

---

323

Очень скоро вам кажется, что вы всю жизнь прожили среди гостеприимных цыган. Вас угощают вкуснейшим жареным кроликом и наливают крепкой водки из дубового бочонка. **Восстановите 4 очка выносливости.** Почти до рассвета вы сидите с ними у костра, глядя на танцы. Ваше трудное путешествие и лежащее тяжелым грузом проклятье кажутся сейчас всего лишь страшным сном. Наконец, вы ложитесь спать под открытым небом и, когда просыпаетесь, видите лишь потухшие угли костра и следы фургонов на земле. Табор уехал. Вам тоже пора отправляться в путь. Вы поднимаетесь с земли, берете свой заплечный мешок... кажется, его вес изменился.

 «Выносливость» +4

**Дальше,**  «N» = 353, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 301

---

472

Парадная дверь особняка неожиданно распаивается настежь и на пороге появляется мужчина средних лет с жидкой козлиной бородкой. Вас удивляет то, что облачен он в университетскую мантию. Он бросает негромкую команду монстру, и человек-волк тут же прекращает атаку, отступая на несколько шагов назад. **«Что это вы тут делаете? Зачем вы вторглись в мои владения?»** – спрашивает вас мужчина. Каков будет ваш ответ?

**Рассказать правду: 403 — (44)**

**Выдумать историю: 451 — (403)**


## 302

---

446

Дождевики и шампиньоны разлетают под вашими ногами, сырой воздух наполняется огромным облаком ядовитых спор. Как вы ни сдерживаетесь, часть из них попадает через дыхательные пути в легкие. Из последних сил вы вваливаетесь в дверь, и заходите в кашле. **Потеряйте 3 очка выносливости.** С трудом вы приходите в себя.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **492 — (99)**

## 303

---

53

Что-то в этой ферме сильно раздражает вас и заставляет нервничать. Стараясь не обращать внимание на странное чувство, вы осматриваетесь вокруг. Пшеница была брошена гнить в полях, везде только следы запустения. Похоже, ферма давно заброшена. Дождь продолжает лить, и вы ищете, где бы укрыться. На ферму ведет узкая грязная дорога, но если она кажется вам подозрительной, то можете пройти по пшеничному полю.

- Дорога на ферму: 420 — (177)
- Пшеничные поля: 460 — (14)

## 304

---

127

Выслушав вашу историю о том, что вы бард и собираете местные легенды, монах жестом приглашает вас зайти в аббатство и ведет к группе каменных строений, предназначенных для странствующих паломников. Внутри монах показывает вам простую соломенную постель и молча уходит. Но через некоторое время приходит другой монах. Его лицо, как и у первого, скрыто капюшоном. Поставив на столик миску с дымящейся похлебкой и чашку воды, он уходит, так и не сказав ни слова. Попробуете то, что вам принесли, или сразу ляжете спать?


- Попробовать еду: 145 — (370)
- Лечь в постель: 164 — (231)

## 305

---

85


Аккуратно разрезав коконы паутины мечом, вы видите тела двух гоблинов. Они одеты в грубую холщовую одежду, у одного на плече так и осталась висеть дорожная сумка. В ней лежит изящный **серебряный кинжал**. Скорей всего, они кого-то ограбили или даже убили, иначе как такая дорогая вещь могла попасть в руки этих жалких созданий? Оставив гоблинов на съедение паукам, входите в длинный извилистый туннель.

-  «Серебряный кинжал» +1
- 442 — (92)

## 306

20

Ликантропия медленно изменяет вас. Проклятие оборотня делает вас более сильным, и вы чувствуете, что возможности вашего тела возрастают, а раны начинают заживать сами собой. **Прибавьте 1 очко мастерства и полностью восстановите вашу выносливость.**

 «Мастерство» +1, «Выносливость» +30

490 — (204)

## 307

466

Холодная земля – ваша постель, а ночная прохлада – одеяло. Не смотря на такие суровые условия, вы все же проваливаетесь в сон, будучи совершенно измотанным. Вы просыпаетесь оттого, что кто-то тянет вас за ногу. Еще не избавившись до конца от оков сна, вы отбрыкиваетесь и в ответ слышите недоброе рычание. Тут уж сон снимает как рукой, вы подскакиваете с земли, хватаясь за рукоять меча. Напротив вас стоит собака, похожа на гончую. Она пристально смотрит на вас холодными желтыми глазами. Поначалу вам кажется, что пес просто запаршивел и исхудал, но, приглядевшись, вы с отвращением замечаете, что пес – настоящий скелет, лишь кое-где прикрытый остатками кожи и клоками шерсти, по большей части кости обнажены и сквозь них проглядывают гнилые внутренности. Что за неведомая темная сила вдохнула подобие жизни в давно издохшего пса, вам неизвестно. Ясно одно, что вам нужно как можно скорее вновь отправить рычащего монстра обратно в мир мертвых.

Сражаться: 69 — (291)

## 308

190

Вы идете по дороге и вскоре уже можете рассмотреть впереди небольшое строение, видимо постоянный двор. В окошках горит свет. Поблагодарив мысленно свою судьбу за такой подарок, вы ускоряете шаг. Позади вас слышится сначала едва уловимый, но с каждой минутой все более и более отчетливый шум: цокот копыт, бряцание уздечки. Вы оборачиваетесь, ожидая увидеть какого-нибудь одиноко всадника, но никого не обнаруживаете. Дорога пустынна, однако вы по-прежнему слышите приближающийся грохот копыт. Внезапно призрачный всадник, окруженный зелено-желтым свечением, материализуется из мрака менее чем в тридцати шагах от вас. За его спиной развевается черный плащ, на ногах кожаные высокие сапоги со шпорами, которые он вонзает в бока своего коня. Глаза коня сверкают демоническим светом, морда охвачена клубами пара. Но самое ужасающее то, что у всадника нет головы, тем не менее призрак оглушающе завывает: **«Йаа! Йааа!!! Вперед, Барука! Вперед до рассвета!»** Призрачный всадник стремительно приближается. Попытайтесь добежать до постоянного двора, прежде чем жуткий призрак настигнет вас, или же встретитесь с ним лицом к лицу?

Остаться на месте: 462 — (477)

## 309

---

68

Увидев смерть своего слуги-оборотня, графиня с диким криком бросается на вас, обнажая свой настоящий облик. В атакующей вас вампирше нет более ничего от утонченной очаровательной женщины. С нечеловеческой яростью, пронзительно крича, вампирша бросается на вас. Вы вновь вынуждены драться за свою жизнь. Есть ли у вас серебряный крест?

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Серебряный крест»: **Крест: 17 — (159)**

○ **Сражаться: 141 — (441)**

## 310

---

438


Вы идете по едва заметной тропинке. Уходящие в почву жилистые корни, скрученные стволы деревьев и высокая трава наперегонки стараются отвоевать у человека эту узенькую полосу протоптанной почвы, поэтому не сбиться с пути трудно, особенно сейчас после заката солнца. Тишину будоражит хриплое карканье ворона, и вы, очнувшись от тяжелых мыслей, остановились и задумались о ночевке. Необходимо разжечь костер, иначе можно легко замерзнуть, прохлада вечера сменилась почти зимним холодом. Шагнув вперед, вы слышите под ногами хруст замерзшей травы, а очередной выдох превратился в облачко пара. Потрескивание мороза в воздухе уже отчетливо слышно, узоры инея быстро покрывают мшистые валуны, голые ветки и скрюченные стволы вокруг. Сучья в миг обрастают сосульками. Весь этот морозный пейзаж сверкает и искрится в призрачном лунном свете. Битва времен года происходит на ваших глазах в этом уголке леса.

○ **103 — (298)**

## 311

332

Ханс, молодой человек, которого вам довелось повстречать в «Деревянной виселице», говорил, что его сестра Лейсель убежала из дому, прибившись к бродячему цирку. И сдается вам, это и есть тот самый «странный, гротескный и пугающий» цирк. Ваше внимание привлекает желтая палатка с надписью **«Стрелы Лучника»**. Это азартное испытание в меткости, лучник и его очаровательная помощница устанавливают три цели у дальнего конца импровизированного тира. Вы отзываете девушку в сторонку и спрашиваете ее имя. Она подтверждает, что ее действительно зовут Лейсель. Вы сообщаете ей о том, что встречали ее брата в «Деревянной виселице». Когда она узнает, что убитый горем Ханс уже долгое время ищет ее, желая вернуть домой, она заливается слезами. **«Какая же я черствая, - всхлипывает она. - Не нужно мне было вот так исчезать, ничего никому не сказав. Бедный мой братик. Я должна вернуться к нему. Спасибо тебе, незнакомец, за вести о моем брате. Да благословят тебя небеса!»** Вас переполняют светлые чувства и радость от осознания того, что вы совершили благое дело. Вы помогли запутавшейся девушке встать на верный путь. Вскоре она найдет брата и вернется с ним в родные края, а прежние разногласия забудутся. **Прибавьте 1 очко удачи.**

 «Удача» +1

209 — (188)

## 312

306

**«А, как раз то, что нужно, чтобы подточить мои коготки!!!»** - произносит средняя сестра-оборотень при виде меча, вынимаемого вами из ножен. **«Ты ягненок среди мясников»**, - смеется каркающим смехом младшая. **«Нет, - выкрикивает старшая, вновь принюхиваясь. - Скорее похоже на волка в овечьей шкуре!»** Яростно закричав, невесты графа Варколака атакуют вас, пригнув головы и оцетинившись клыками и когтями, жаждущими разорвать вашу плоть.

Сражаться: 352 — (128)

## 313

27

Вдруг вы замечаете на севере стаю птиц, кружащихся над землей. Должно быть, что-то привлекло их внимание, но отсюда нельзя разобрать, что именно. Сделаете крюк, чтобы посмотреть, что там происходит, или продолжите идти вперед, не сворачивая?

Сделать крюк: 243 — (410)

Продолжить путь: 69 — (424)

## 314

---

107

Вы подбегаете к телу Ульриха и замираете в изумлении, не веря своим глазам - лесник жив! Одной рукой он зажимает рваную рану на горле! Ваше внимание привлекает другое: поднеся лампу поближе, вы видите, что глаза лесника красны от крови, а лицо странно дергается, гримасы сменяют одна другую, кожа временами странно натягивается, словно кости под ней перестраиваются, произвольно меняя свое естественное положение. Раненный лесник вперивает в вас взгляд кроваво-красных глаз и хрипит **«Беги!!!»** И тут же его хрип меняется, превращаясь в звериное рычание. Еле передвигая отказывающиеся повиноваться ноги, вы отходите, все еще не в силах отвернуться от Ульриха, который в этот момент переживает страшный и мучительный процесс трансформации. Его тело покрыто потом, в приступах боли и дикой ярости он рвет на себе одежду, постепенно то тут, то там на коже образуются быстро увеличивающиеся участки, покрытые густой коричневой шерстью. Одновременно меняется форма черепа и конечностей - и вот уже руки превратились в лапы с устрашающими когтями, а лицо сменилось оскалившейся звериной мордой. Так он тоже оборотень, с той разницей, что преобразуется он в медведя! Поднявшись на коренастые задние лапы, с оглушающим ревом медведь атакует вас. Вам приходится вступить в бой с тем, кого вы считали другом!

○ Сражаться: 200 — (126)

## 315

---

321

Вы попадаете в длинный коридор. Его стены отделаны красным деревом и задрапированы черными бархатными шторами. Через равные промежутки на свободных от драпировки участках стены висят портреты членов правящего рода Люправии. Над портретами красуются охотничьи трофеи семейства Вульфенов: головы оленя, дикого кабана и других более экзотических животных, например единорога. Члены правящей семьи демонстрируют удивительное сходство друг с другом: у всех худые, скуластые лица и хищный взгляд. Особенно вас заинтересовывают портреты двух принцев. Один из них – принц Гарул. Он взирает на вас с портрета горящим, пронизывающим взглядом, грива грязных черных волос на плечах с полосой седины. Да, несомненно, это тот самый первый оборотень, которого вы убили. На другом портрете изображен брат бешеного принца, Граф Варколак. Волосы у него чуть светлее. Губы, скривленные в почти презрительной усмешке, обнажают клыки в неровных рядах зубов. Сверлящий взгляд...Вы инстинктивно чувствуете, что вы здесь, чтобы убить это существо. Смело шагаете вперед и поднимаетесь по широкой лестнице на третий этаж.

○ 158 — (393)

## 316

197

С воплем боли и отчаяния, обезумевший профессор бросается к лестнице, пытаясь спастись от огня, но не замечает деревянную доску под ногой и, споткнувшись, с воплем летит вниз, падает на каменный пол и больше не двигается. Надо убираться отсюда, пока пожар не охватил всю мельницу, но тут вы замечаете не тронутую огнем полку со множеством причудливых склянок с различными зельями. Попробуете добраться до нее или, не теряя времени, спуститесь вниз?

- Осмотреть зелья: 212 — (132)
- Спуститься вниз: 291 — (63)

## 317

281

Внезапно вас окружает группа людей, вам скручивают руки, обезоруживают, а затем ведут в центр палаточного городка, туда, где высится большой шатер с изображением клыкастой улыбки над входом. Вас бросают на посыпанный мелким песком и опилками пол. Вы поднимаете голову и обводите взглядом стоящих вокруг. Многие из них имеют какие то физические недостатки, а порой и откровенные уродства. Вот мужчина с рыбьими жабрами, а вот женщина с приросшим к ее боку близнецом. Расталкивая своих подопечных, к вам приближается маленький Распорядитель Цирка. Тень, отбрасываемая широкими полями черного цилиндра, скрывает почти все лицо, видно лишь как холодно сверкают хитрые глазки. Он встает напротив вас и произносит: **«Люди с недоверием относятся к нам, бродячим циркачам, они просто мало о нас знают. Но мы довольно миролюбивы, мы не причиняем вреда. Просто ищем свой путь. Цирк дает убежище угнетенным, изгнанным и отчаявшимся. Многие не против нашего существования, они даже платят деньги, чтобы взглянуть на мир, частью которого они, к счастью, не являются. Но есть и такие как Ты!»** - карлик тыкает пальцем вам в грудь. – **«Которые не оставляют нас в покое и вынуждают бесконечно бродить по дорогам. Мы скитаемся, гонимые страхом фальшивых обвинений и преследований. А ты сам-то кто? Есть ли у тебя право считать нас злодеями?»** Карлик пристально смотрит на вас, и вы чувствуете, как у вас внутри начинает вскипать звериная ярость.

- Дальше, ✎ «N» = 509, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)

## 318

498

**«Нет, не уходи!»** - визжит женщина, видя, что вы бежите от нее прочь. **«Останься здесь, со мной и моими мужьями»**, - взывает она, пробираясь по высушенным телам тех, кто заходил в эту пещеру до вас. Тварь уже близко, когда вы добираетесь до туннеля с торчащими в полу сталагмитами и бросаетесь туда. Изо всех сил пытаетесь не вывихнуть тут ногу вы бежит вперед. Она следует за вами, но ее тут огромное паучье тело застревает в узком проходе. Изо всех сил чудовище пытается протиснуться через него. Она не собирается так легко отпустить вас.

## 319

58

Вы дергаете за веревку, где за стеной раздается глухой звон колокола. Подождав несколько минут, вы звоните вновь. Вы уже собираетесь потянуть веревку в третий раз, как за дверь слышится приближающееся шлепанье сандалий по каменным плитам, после следует шум отодвигаемых засовов и дверь отворяется с громким скрипом. За дверью стоит монах, одетый в черную рясу, лицо его вам разглядеть не удастся – оно скрыто под капюшоном. **«Приветствую тебя, путник, - говорит монах. – Что привело тебя в Аббатство Черных Монахов этой ночью?»** Каким будет ваш ответ?

- Рассказать правду: 75 — (290)
- Выдумать историю: 127 — (304)

## 320

290

С проклятьем вы швыряете руку оборотня в огонь и смотрите, как чернеют, обгорая пальцы, лопается кожа, трещат от жара кости. **«Я обречен, - полным отчаяния голосом произносите вы, глядя на пламя – Обречен стать существом, обуреваемым голодом и жаждой убийства! Я стану изгоем...Зверем! Монстром, чей ужасный аппетит, порожденный светом луны, я, увы, не смогу сдерживать!»**

**«Может быть и нет, - произносит Ульрих, пристально глядя на вас - У тебя еще есть надежда!»** Есть что-то таинственное в его взоре, в его черных глазах, его слова придают вам уверенности. Вы с жаром начинаете засыпать лесничего вопросами: **«Надежда? Лекарство? Откуда ты знаешь? Что нужно делать?»**. Прервав вас взмахом руки, Ульрих сказал: **«Я знаю, что есть средства избавиться от ликантропии, но действовать нужно быстро»**.

**«Почему...»**, – вы вновь пытаетесь задать вопрос. **«Почему я тебе помогаю?, - перебивает вас Ульрих - Ну, у всех нас есть свои секреты. Однако вернемся к лекарству. Самым надежным способом будет найти того оборотня, что тебя заразил, и убить его. Можно еще съесть побеги белладонны, если, конечно, сможешь отыскать это растение. Есть и другой способ – попросить помощи ведунью, все ее называют Бабушка Зекова, и мудрее ее в наших землях не найти. Она живет в этом лесу, в самой глуши за границами Люправии. В общем, выбор за тобой»**.

- Искать белладонну: 195 — (357)
- Пойти к ведунье: 302 — (67)
- Начать охоту: 473 — (87)




## 321

---

254

Как будто спиной вы чувствуете, как огромный волк прыгает на вас. Несколько тревожных мгновений, и огромная туша зверя обрушивается сверху, швыряя вас на землю. От ужаса вы не можете даже вдохнуть, в плечо впиваются жуткие зубы, а спину раздирают острые как стальные ножи когти. **Потеряйте 4 очка выносливости.** Внезапно вы слышите хриплый крик и чувствуете, как напрягается стоящий на вашей спине волк. Железная хватка челюстей, вцепившихся вам в плечо, внезапно ослабевает – внимание хищника занято новым врагом. Волк издает кровожадное рычание и с силой прыгает, тяжесть, прижимающая вас к холодной сырой земле, исчезает. Простонав от боли, вы пытаетесь перевернуться на спину, но с вами что-то не так. Вас ужасно мутит, сильно кружится голова. Перед глаза темнеет, и вы лишь с трудом различаете коренастую фигуру дровосека с топором в руке, стоящую рядом с волком. Топор опускается, и вы слышите, как зверь скулит от боли. Человек снова поднимает топор, но волк с визгом бросается прочь, и вся стая следует за своим вожаком. Расплывающаяся перед глаза фигура приближается к вам, но что происходит дальше, вы уже не видите – от шока и страшной боли сознание покидает вас.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: III — (137)

## 322

---

73

Мертвец падает на пол и неподвижно застывает. Доктор Кафка с трудом садится, потирая голову. **«Она знает, что мы идем, - шипит Ван Рихтен, его лицо мрачно как никогда. – Все гораздо хуже, чем я думал. Нам нужно спешить!»** Вдвоем вы выходите из дома и быстро направляетесь к замку Маун, где живет графиня Изольда.

56 — (348)

## 323

---

121

Зацепившись за выступающий камень одной рукой, другой вы пытаетесь найти следующую. Вдруг камень, казавшийся таким надежным, медленно вываливается из стены, вы судорожно нащупываете другой, но в спешке ваша рука соскальзывает со скользкого от слизи выступа. Потеряв равновесие, вы летите вниз и с громким всплеском падаете на слегка затопленную кучу камней от обвала. К счастью, ничего не сломано, только вывихнуто колено и сильно ушиблено плечо. **Потеряйте 4 очка выносливости.** С трудом поднявшись на ноги, вы осматриваетесь вокруг.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -4

## 324

244

Охота на Зверя не только закончилась неудачей, но и лишь втянула вас в новые неприятности. Вам ничего не останется, кроме как вернуться в относительно безопасный город, пока не взошла луна. Солнце уже почти село, с холмов открывается удивительно красивый вид на темные стены Варгенхофа на фоне багрового неба, но идти еще долго. Вдруг дикий вой прорезает ночь. И он звучит где-то совсем рядом! Вы бросаетесь туда, не обращая внимания на хлещущие по лицу ветки деревьев и врываетесь на какую-то поляну, где перед вами открывается жуткое зрелище. На траве лежит молодая девушка, одетая в плащ с капюшоном и узкие штаны. Рядом с ней валяется разряженный арбалет. Над телом девушки стоит огромное чудовище, на первый взгляд, это жуткая помесь волка и медведя, но вы быстро замечаете, что в его облике есть что-то от человека. Прежде, чем вы успеете о чем-либо подумать, в вас вспыхивают хищные инстинкты волка, нагнавшего свою жертву. Без сомнения, это и есть Варгенхофский Зверь. Увидев вас, монстр издает ужасный вой и, забыв о беспомощно лежащей девушке, поворачивается к вам. Из его лапы торчит арбалетная стрела.

○ Сражаться: 334 — (427)

## 325

32

Склонившись над телом хозяйки дома, Ульрих старается нащупать пульс на ее шее, но через минуту поднимается, качая головой. Прежде, чем он поворачивается к вам, вы уже все понимаете. **«Мы опоздали, - говорит лесник, - она мертва».** Вам не нужно спрашивать, кем была эта старуха, вы уже поняли, что это та самая мудрая Бабушка Зекова, единственный человек в округе, кто мог бы вам помочь, а теперь она убита. **«Здесь мы уже ничего не можем сделать, друг, - говорит Ульрих, - но мы еще можем отомстить за ее смерть, выследив тварь, убившую ее».**

○ 124 — (219)

## 326

307

Разбитые доспехи с грохотом падают на холодный каменный пол, а вы тем временем поднимаетесь на третий этаж.

○ 217 — (265)

## 327

---

470

Под восторженный рев толпы вы сбиваете огра с ног и, навалившись на него сверху, захватываете так, что он не может и пошевелиться. Звук гонга объявляет конец боя. Вы выходите из клетки, забираете свои вещи и выигранные **десять золотых**. Грязно выругавшись, громила объявляет, что «Клетка» закрыта, и боев сегодня больше не будет. Разочарованная толпа постепенно расходится.

 «Золото» +10

209 — (188)

## 328

---

245

Графиня, дико визжа, отступает, судорожно цепляясь за обрывки темно-багрового платья. **«Тебе не выбраться из моего замка живым!»**, - выкрикивает она, и через мгновение там, где она только что стояла, остаются только клубы черного дыма. Удалось ли вам уничтожить два логова вампиров в этом замке?

Если в наличии 2 «Снаряжение/Пометка "ЛОГОВО ВАМПИРА"»: **Да: 263 — (400)**

Если отсутствует 2 «Снаряжение/Пометка "ЛОГОВО ВАМПИРА"»: **Нет: 286 — (122)**

## 329

---

450

Со смертью оборотня вы чувствуете, как с вами что-то происходит. Больше не слышно ни легких шорохов, тихого писка мышей, в темноте зала теперь почти ничего не видно, а вместо множества самых разных запахов, вы теперь чувствуете только отвратительный запах гнили и разложения. Только когда удивление проходит, вы понимаете, что это значит. Проклятие снято, вы снова всего лишь человек! Вдруг из пасти мертвого волка валит густой черный дым и исчезает через щель под дверь. Демон покинул тело графа Варколака и отправился на поиски другого человека с такой же черной душой, в которого он сможет вселиться, и никто не знает, сколько дней или лет пройдет перед тем, как зло вернется снова. Подойдя к окну, вы, впервые за долгое время, любуетесь полной луной, ярко светящейся в ночном небе. Луна больше не властна над вами. Выкинув из головы мрачные мысли, вы отправляетесь в обратный путь, прочь из этого проклятого княжества...


**Дальше**,  «Rez» = 2 — (170)

## 330

### БЕЗГОЛОВЫЙ ВСАДНИК

Мастерство 8

Выносливость 8

Начать битву,  «N» = 411, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8 — (49)

## 331

347

Кровь водяного монстра окрашивает багровым цветом воду, уродливый труп медленно опускается в глубины, породившие его. Легкие уже готовы разорваться, но перед отчаянным рывком на поверхность, вы замечаете что-то, белеющее среди водорослей. Вероятно, кости какого то несчастного. Среди костей слабо сверкнул золотым блеском какой то предмет! Вы всплываете, жадно глотая ртом воздух. Восстановив дыхание, вы раздумываете: нырнуть ли вновь, чтобы выяснить, что за сокровище вы заметили, или выбраться поскорей на берег из холодных кровавых вод мерзкого озера, чтобы продолжить путь через лес?

Достать сокровище: 414 — (475)

Вылезти на берег: 499 — (37)

## 332

478

Выбрав хорошо вытопанную дорогу на восток от Стриговы, вы продолжаете путь под свинцовым небом, ни на секунду не забывая об опасностях, поджидающих путника на этой таинственной и зловещей земле. Темные облака закрывают Солнце, уже почти скрывшееся за горизонтом, и вы начинаете думать о ночлеге. На севере, в нескольких милях от дороги видны мрачные силуэты деревьев, там начинается густой лес. На юге – заброшенные поля, давно поросшие чертополохом. Наконец вы приходите к развалинам дома лесника. Все, что от него осталось – одна стена и полуразрушенный камин. Вы решаете, что лучшего места для ночлега вам уже не найти, останавливаетесь и разводите в очаге огонь. Конечно, это плохая защита от ледяного ветра, но лучше, чем ничего. Вы ложитесь спать, завернувшись в свой плащ. Под шум ночного ветра в ветвях вы почти засыпаете, как вдруг слышите треск сухой ветки, сломавшейся под чьей-то ногой. Мгновение – и вы оказываетесь на ногах. Какая-то тень появляется из темноты и направляется к вам. В свете тлеющих углей вы видите высокую фигуру, стоящую на пороге дома. Это человек, завернутый в длинный плащ из черной кожи. На его руках тяжелые перчатки, на голове широкополая шляпа с алой лентой, прикрепленной серебряной пряжкой. Лицо закрыто красным шарфом, видны только пристально глядящие на вас глаза. Свет углей отражается от полированного ствола кремниевого пистолета в его руке, направленного прямо на вас. На поясе человека висит длинная шпага. **«Не двигайся, - слышите вы стальной холодный голос. – Кто ты, друг или враг?»** Что вы будете делать? Попробуете выхватить свой меч или поднимите руки, показывая, что настроены миролюбиво?

○ Поговорить: 427 — (459)

○ Достать меч: 465 — (454)

## 333

### ВАРКОЛАК-ОБОРОТЕНЬ

Мастерство 12

Если в наличии ровно 24 «Враг/Выносливость»: Выносливость 24

Если в наличии ровно 22 «Враг/Выносливость»: Выносливость 22

Если в наличии ровно 20 «Враг/Выносливость»: Выносливость 20

Если в наличии ровно 18 «Враг/Выносливость»: Выносливость 18

Если в наличии ровно 16 «Враг/Выносливость»: Выносливость 16

Если в наличии ровно 14 «Враг/Выносливость»: Выносливость 14

Если в наличии ровно 12 «Враг/Выносливость»: Выносливость 12

Если в наличии ровно 10 «Враг/Выносливость»: Выносливость 10

Если в наличии ровно 26 «Враг/Выносливость»: Выносливость 26

Если в наличии ровно 28 «Враг/Выносливость»: Выносливость 28

Если в наличии ровно 30 «Враг/Выносливость»: Выносливость 30

Если в наличии ровно 1 «D/Ritual»: **Первый кинжал попал в цель.**

Если в наличии ровно 2 «D/Ritual»: **Второй кинжал попал в цель.**

Если в наличии ровно 3 «D/Ritual»: **Третий кинжал попал в цель.**

Если в наличии ровно 4 «D/Ritual»: **Четвертый кинжал попал в цель.**

Если в наличии ровно 5 «D/Ritual»: **Пятый кинжал попал в цель. Ритуал подготовлен.**

✎ «Мастерство» = 12, «Выносливость» = 24

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Серебряный кинжал»: **Кинжал из серебра,** ✎  
«Серебряный кинжал» -1, «Ritual» +1, «Выносливость» -2

○ Если отсутствует 1 «Снаряжение/Серебряный кинжал»: **Начать битву,** ✎  
«N» = 216, «Rez» = 7 — (49)

## 334

126

Этаж, составляющий основание замка Маун гораздо обширнее, чем вам показалось сначала. Здесь располагаются пустующие комнаты для прислуги, две большие кухни и несколько кладовых, где вы обнаружили запас сухарей, вяленого мяса, сушеных фруктов и прочей снеди (**получите 3 порции еды**). Большая часть запасов, впрочем, уже безнадежно испортилась. Самое впечатляющее помещение – внушительных размеров банкетный зал. Длинный стол, за которым, пожалуй, уместилось бы человек сорок, сервирован к ужину, вопрос только в том, как давно это случилось? Скатерть, посуда, столовые приборы - все покрыто пылью и кружевами паутины. Отсюда можете спуститься в подвал или подняться на второй этаж.

 «Запасы еды» +3

Подвал: 138 — (296)

Второй этаж: 187 — (212)

## 335

94

Хищное насекомое сразу чувствует ваш запах, и, конечно же, свежая человеческая плоть кажется ему гораздо привлекательней мертвой крысы. Жук-падальщик набрасывается на вас.

Сражаться: 136 — (203)

## 336

289

К счастью, ведунья, хоть и тяжело ранена, но жива. Дровосек осторожно поднимает ее легко тело на руки и кладет на кровать. Наконец, ее глаза с трудом приоткрываются, она еле слышно говорит:

- Ульрих, это ты?

- Да, Бабушка, - тихо отвечает он.

- Что привело тебя сюда в такой поздний час?

Ульрих рассказывает ей все с самого начала, вы с удивлением чувствуете в голосе грубого лесника искреннюю тревогу за вас. Старуха невозмутимо слушает, не говоря ни слова. Когда Ульрих заканчивает рассказывать, она с трудом поворачивает голову и смотрит на вас. **«Так это тебя укусил оборотень, и на тебе лежит проклятье?»** Вы устало киваете головой.

**«Ликантропия – страшная болезнь, и от нее нет лекарства, но тебе повезло, что ты встретил Ульриха, а он привел тебя ко мне. Но чтобы я могла тебе помочь, расскажи мне о звере, который напал на тебя».** Есть ли у вас с собой кольцо волка?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо волка»: Кольцо волка: 369 — (414)

Поговорить: 326 — (194)

## 337

---

288

Свернув с дороги вы идете на свет костра и звуки музыки. Вскоре вы выходите к разбитому на поляне лагерю. Ярко раскрашенные фургоны стоят вокруг, а лошади и мулы, которые их сюда привезли, пасутся неподалеку. В центре окруженной фургонами поляны горит огромный костер, перед пламенем, слегка придерживая юбку, танцует красивая молодая женщина. Стук ее ног и мелодичный звон браслетов на запястьях и лодыжка звучит, как будто подыгрывая играющей гармонии, а сидящие у костра люди громко хлопают в такт музыке. На них яркие штаны и юбки, жилеты и платки. Эти люди с оливковой кожей и черными как смола волосами, похоже, любят демонстрировать друг другу свое богатство – на них и золотые серьги, и дешевые ожерелья, и крупные кольца. Это странствующий цыганский табор народа Мортару, коренных жителей Люправии. Они потомки кочевников, которые первые поселились на этой негостеприимной земле. Вы осторожно подходите к костру. Некоторые с удивлением косятся на вас, но никто и не думает о том, чтобы вам помешать. Вдруг вы чувствуете, как ритмичная музыка как будто проникает вам в душу. Есть ли у вас при себе кольцо волка?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо волка»: **Кольцо волка: 336 — (295)**
- Сидеть у костра: 323 — (300)**

## 338

---

280

Старуха от неожиданности вскрикивает и чуть ли не подпрыгивает на месте. Когда она разворачивается и видит вас, страх и растерянность на ее отталкивающем лице сменяет злобная гримаса. Глазки суживаются, сморщенные губы искривляются. Она бросается к книге, быстро перелистывает несколько страниц, а найдя нужную тут же начинает бормотать заклинание, тыкая палочкой куда то в угол кухни. Сразу поняв, что происходит, вы выхватываете меч, но уже поздно – из угла, все больше увеличиваясь в размере, на вас надвигается отвратительная покрытая слизью жаба. Вот она уже размером с собаку и растет дальше. Старая ведьма ехидно хихикает и продолжает взмахи палочкой, остановившись только тогда, когда добрая четверть кухни занята жабой размером с пони. Мерзкая болотная тварь атакует, молниеносно выстреливая своим языком.

- Сражаться: 65 — (119)**

## 339

---

511


Пора искать место для ночлега. Впереди на дороге светят огни постоялого двора. Однако вы также замечаете узкую тропинку, ведущую на болота. Где-то там, по слухам, должна находиться заброшенная часовня Святого Круциуса. Куда хотите пойти?


- Часовня на болотах: 87 — (237)**
- Постоялый двор: 190 — (308)**

## 340

402

Решетчатая дверь в клетку женщины-змеи отворена. Кто-то неосторожно забыл ее закрыть. Вы заходите в нее и без особой надежды роетесь в трухлявой соломе. К вашему удивлению, под ней оказывается дождевой плащ, в который завернут **серебряный кинжал** с острым, как бритва, лезвием. Удивительно, как такая редкая и ценная вещь могла попасть к цирковому уроду? Больше ничего интересного в клетке нет, да и опасно тут оставаться дальше. Незаметно выскользнув из палатки, убегаете из цирка.

 «Серебряный кинжал» +1

29,  «N» = 29, «Rez» = 1, «X» = 2 — (363)

## 341

350

К концу дня, когда начинается закат, вы замечаете два темных силуэта, выделяющихся на светлом фоне окружающего ландшафта. К западу виднеются какие-то руины, определить с такого расстояния, что там было до того, как обратилось в развалины, вы не можете. На востоке холмы упираются в подножие двух зубчатых скал, похожих на зубы гигантского дракона. Изогнутые линии одного из «зубов» заслоняются массивным укрепленным сооружением, похожим на монастырь. Расстояние до него еще довольно приличное: три-четыре мили. Помня о скором наступлении ночи, будете ли вы искать пристанища в монастыре на востоке, исследуете руины на западе или просто продолжите идти по главной дороге к Варгенхофу?

Руины: 5 — (270)

Монастырь: 11 — (293)

Варгенхоф: 98 — (129)

## 342

13

Вы провели бессонную ночь в своей комнате. Короткие периоды забытья прерывались то лошадиным ржанием и топотом копыт, то завываниями ветра, то хриплым безумным хохотом. И вы вновь открывали глаза и садились на кровати, гадая, что же происходит там за окном, в крошечной ночной тьме. Утром вы чувствуете себя совершенно разбитым и уставшим. Вы покидаете «Деревянную виселицу», не встретив на пути к выходу ни хозяина, ни девушки, ни постояльца. Выйдя на дорогу, вы вновь продолжаете свой путь на север.

69 — (424)



## 343

196

В компании с Катериной вы беспрепятственно едете по улицам Вульфенштейна, так и не встретив ни одной живой души. Возможно жители деревни запирают на ночь двери и захлопывают ставни. И тут же становится ясно, почему – недалеко разносится жуткий вой какого-то зверя, и эхо еще еще долго звучит в узких улочках. **«Мне не нравится это место, - негромко говорит ваша спутница, - деревня выглядит слишком запущенной, здесь не могут жить люди. А вот оборотни...»** Она права. Князь Оборотней, которого вы так долго ищете, здесь, вы чувствуете это. **«Похоже, именно здесь хотел укрыться Страуб, - продолжает она, - не сомневаюсь, что ему были бы рады в этом логове оборотней. Здесь нас ждет много работы. С чего начнем?»** Ответ приходит сам собой: **«Замок, - говорите вы. - Хозяин этих земель превратил Вульфенштейн в звериную нору, и там мы найдем его».** Катерина кивает в знак согласия, и вы направляете уставших лошадей в сторону замка Вульфен. Вы так и не решились сказать ей, что своим волчьим нюхом вы чувствуете исходящий оттуда запах. И этот запах мучительно манит зверя в вашей душе. Запах дома. Ворота в двор замка открыты, но тут резкий запах волков ударяет вам в ноздри. Вы, вскрикнув, мгновенно выхватываете меч, как раз вовремя, чтобы отбиться от отвратительной твари, выскочившей на вас из темноты, но ваше предупреждение запоздало – другому зверю удалось выбить Катерину из седла. Сначала вам кажется, что на вас напали обычные волки, но потом видите сгнившую кожу, через которую видны внутренности, и понимаете, что звери давно мертвы, но какая магическая сила поддерживает в них жизнь. Этих созданий называют варгами, и вам придется сразиться с одним из них, пока Катерина отбивается от второго.

Сразаться: 387 — (140)

## 344

66


Привычная тяжесть меча зажатого в руке придает вам уверенности. Вы делаете глубокий вдох, стараясь унять нервную дрожь, и принимаете боевую стойку. Вы с вызовом смотрите волку прямо в глаза, и мгновение спустя он с рычанием бросается на вас.

271 — (360)

## 345

31

Чистейшая ледяная вода из родника приятно освежает вас, а целебные минеральные соли в ней придают вам новые силы. **Восстановите 4 очка выносливости.** Утолив жажду, продолжаете путь.


 «Выносливость» +4

97 — (141)

## 346

387

С ужасным мучительным стоном варг падает на землю. Вы спрыгиваете с лошади, бросаетесь на помощь своей спутнице, но с первого взгляда понимаете, что опоздали. Убитый варг валяется в грязи, а рядом с его зловонной тушей лежит Катерина, из ее страшных рваных ран льется кровь. С трудом она приоткрывает веки, видит вас, и, как будто хочет что-то вам сказать, но на губах лишь появляется легкая улыбка, а глаза снова закрываются, на этот раз навсегда. С проклятием вы пинаете безжизненную тушу варга. Тот, кто оживил их, дорого заплатит за эту смерть. У вас нет времени даже выкопать для Катерины могилу – до полнолуния осталось совсем недолго. У нее осталось еще шесть стрел с серебряными наконечниками, так что арбалет можете взять с собой (**выстрелы+6**). Бросив последний взгляд на тело вашей спутницы, вы идете ко входу в замок Вульфен.

 «Пометка "КАТЕРИНА"» = 0, «Выстрелы» +6

510 — (149)


## 347

- Если в наличии ровно 191 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **191** — (205)
- Если в наличии ровно 191 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **254** — (321)
- Если в наличии ровно 271 «D/N»: **271** — (354)
- Если в наличии ровно 12 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **12** — (436)
- Если в наличии ровно 12 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **233** — (247)
- Если в наличии ровно 37 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **37** — (442)
- Если в наличии ровно 37 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **416** — (35)
- Если в наличии ровно 36 «D/N»: **36** — (460)
- Если в наличии ровно 229 «D/N»: **229** — (358)
- Если в наличии ровно 457 «D/N»: **457** — (242)
- Если в наличии ровно 486 «D/N»: **486** — (263)
- Если в наличии ровно 289 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **289** — (336)
- Если в наличии ровно 289 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **32** — (325)
- Если в наличии ровно 200 «D/N»: **200** — (153)
- Если в наличии ровно 268 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **268** — (100)
- Если в наличии ровно 268 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **246** — (399)
- Если в наличии ровно 202 «D/N»: **202** — (418)
- Если в наличии ровно 298 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **298** — (235)
- Если в наличии ровно 298 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **175** — (262)
- Если в наличии ровно 443 «D/N»: **443** — (275)
- Если в наличии ровно 363 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **363** — (64)
- Если в наличии ровно 363 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **55** — (228)
- Если в наличии ровно 113 «D/N»: **113** — (139)

- Если в наличии ровно 128 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **128** — (94)
- Если в наличии ровно 128 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **84** — (233)
- Если в наличии ровно 342 «D/N»: **342** — (426)
- Если в наличии ровно 386 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **425** — (88)
- Если в наличии ровно 386 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **386** — (70)
- Если в наличии ровно 69 «D/N»: **69** — (424)
- Если в наличии ровно 501 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **501** — (211)
- Если в наличии ровно 501 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **374** — (154)
- Если в наличии ровно 411 «D/N»: **411** — (409)
- Если в наличии ровно 72 «D/N»: **72** — (287)
- Если в наличии ровно 115 «D/N»: **327** — (369)
- Если в наличии ровно 470 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **470** — (327)
- Если в наличии ровно 470 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **488** — (50)
- Если в наличии ровно 385 «D/N»: **385** — (24)
- Если в наличии ровно 29 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **29** — (363)
- Если в наличии ровно 29 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **257** — (402)
- Если в наличии ровно 281 «D/N»: **281** — (317)
- Если в наличии ровно 509 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **3** — (246)
- Если в наличии ровно 509 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **509** — (448)
- Если в наличии ровно 90 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **90** — (417)
- Если в наличии ровно 90 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **281** — (317)
- Если в наличии ровно 329 «D/N»: **329** — (95)
- Если в наличии ровно 344 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **329** — (95)
- Если в наличии ровно 344 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **344** — (462)
- Если в наличии ровно 388 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **388** — (161)
- Если в наличии ровно 388 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **213** — (479)
- Если в наличии ровно 347 «D/N»: **347** — (331)
- Если в наличии ровно 499 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **499** — (37)
- Если в наличии ровно 499 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **431** — (84)
- Если в наличии ровно 472 «D/N»: **472** — (301)
- Если в наличии ровно 46 «D/N»: **46** — (173)
- Если в наличии ровно 422 «D/N»: **422** — (435)
- Если в наличии ровно 120 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **120** — (112)
- Если в наличии ровно 120 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **454** — (421)
- Если в наличии ровно 169 «D/N»: **169** — (187)
- Если в наличии ровно 22 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **22** — (386)
- Если в наличии ровно 22 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **152** — (193)
- Если в наличии ровно 277 «D/N»: **277** — (74)
- Если в наличии ровно 353 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **353** — (260)
- Если в наличии ровно 353 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **366** — (239)
- Если в наличии ровно 237 «D/N»: **237** — (388)

- Если в наличии ровно 265 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **265** — **(468)**
- Если в наличии ровно 265 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **237** — **(388)**
- Если в наличии ровно 376 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **398** — **(484)**
- Если в наличии ровно 376 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **376** — **(491)**
- Если в наличии ровно 182 «D/N»: **182** — **(25)**
- Если в наличии ровно 506 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **506** — **(499)**
- Если в наличии ровно 506 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **123** — **(39)**
- Если в наличии ровно 73 «D/N»: **73** — **(322)**
- Если в наличии ровно 102 «D/N»: **102** — **(245)**
- Если в наличии ровно 333 «D/N»: **333** — **(490)**
- Если в наличии ровно 307 «D/N»: **307** — **(326)**
- Если в наличии ровно 269 «D/N»: **269** — **(446)**
- Если в наличии ровно 375 «D/N»: **375** — **(384)**
- Если в наличии ровно 516 «D/N»: **516** — **(85)**
- Если в наличии ровно 477 «D/N»: **477** — **(433)**
- Если в наличии ровно 517 «D/N»: **517** — **(56)**
- Если в наличии ровно 52 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **52** — **(240)**
- Если в наличии ровно 52 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **10** — **(182)**
- Если в наличии ровно 68 «D/N»: **68** — **(309)**
- Если в наличии ровно 245 «D/N»: **245** — **(328)**
- Если в наличии ровно 373 «D/N»: **373** — **(292)**
- Если в наличии ровно 143 «D/N»: **143** — **(184)**
- Если в наличии ровно 221 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **221** — **(52)**
- Если в наличии ровно 221 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **121** — **(323)**
- Если в наличии ровно 174 «D/N»: **174** — **(415)**
- Если в наличии ровно 101 «D/N»: **101** — **(464)**
- Если в наличии ровно 136 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **136** — **(206)**
- Если в наличии ровно 136 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **94** — **(335)**
- Если в наличии ровно 5 «D/N»: **492** — **(99)**
- Если в наличии ровно 482 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **482** — **(452)**
- Если в наличии ровно 482 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **406** — **(96)**
- Если в наличии ровно 475 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **475** — **(396)**
- Если в наличии ровно 475 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **446** — **(302)**
- Если в наличии ровно 492 «D/N»: **492** — **(99)**
- Если в наличии ровно 94 «D/N»: **136** — **(206)**
- Если в наличии ровно 88 «D/N»: **88** — **(32)**
- Если в наличии ровно 80 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **80** — **(28)**
- Если в наличии ровно 80 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **439** — **(180)**
- Если в наличии ровно 262 «D/N»: **262** — **(109)**
- Если в наличии ровно 114 «D/N»: **114** — **(98)**
- Если в наличии ровно 474 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **474** — **(282)**

- Если в наличии ровно 474 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **491** — **(372)**
- Если в наличии ровно 322 «D/N»: **322** — **(60)**
- Если в наличии ровно 410 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **410** — **(167)**
- Если в наличии ровно 410 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **489** — **(144)**
- Если в наличии ровно 151 «D/N»: **151** — **(80)**
- Если в наличии ровно 420 «D/N»: **420** — **(177)**
- Если в наличии ровно 324 «D/N»: **324** — **(111)**
- Если в наличии ровно 493 «D/N»: **493** — **(82)**
- Если в наличии ровно 334 «D/N»: **334** — **(3)**
- Если в наличии ровно 239 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **239** — **(355)**
- Если в наличии ровно 239 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **223** — **(258)**
- Если в наличии ровно 166 «D/N»: **239** — **(355)**
- Если в наличии ровно 480 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **519** — **(227)**
- Если в наличии ровно 480 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **351** — **(450)**
- Если в наличии ровно 502 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **502** — **(196)**
- Если в наличии ровно 502 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **380** — **(494)**
- Если в наличии ровно 380 «D/N»: **480** — **(179)**
- Если в наличии ровно 368 «D/N»: **368** — **(113)**
- Если в наличии ровно 292 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **292** — **(281)**
- Если в наличии ровно 292 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **383** — **(473)**
- Если в наличии ровно 14 «D/N»: **14** — **(66)**
- Если в наличии ровно 396 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **396** — **(289)**
- Если в наличии ровно 396 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **252** — **(110)**
- Если в наличии ровно 364 «D/N»: **364** — **(150)**
- Если в наличии ровно 387 «D/N»: **387** — **(346)**
- Если в наличии ровно 520 «D/N»: **520** — **(430)**
- Если в наличии ровно 390 «D/N»: **390** — **(294)**
- Если в наличии ровно 345 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **345** — **(220)**
- Если в наличии ровно 345 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **2** — **(398)**
- Если в наличии ровно 67 «D/N»: **67** — **(377)**
- Если в наличии ровно 65 «D/N»: **65** — **(117)**
- Если в наличии ровно 359 «D/N»: **359** — **(391)**
- Если в наличии ровно 321 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **321** — **(315)**
- Если в наличии ровно 321 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **225** — **(429)**
- Если в наличии ровно 208 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **208** — **(130)**
- Если в наличии ровно 208 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **447** — **(268)**
- Если в наличии ровно 264 «D/N»: **264** — **(91)**
- Если в наличии ровно 459 «D/N»: **459** — **(210)**
- Если в наличии ровно 352 «D/N»: **352** — **(455)**
- Если в наличии ровно 514 «D/N»: **514** — **(34)**
- Если в наличии ровно 479 «D/N»: **479** — **(72)**

- Если в наличии ровно 285 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **285** — (20)
- Если в наличии ровно 285 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **25** — (115)
- Если в наличии ровно 247 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **247** — (254)
- Если в наличии ровно 247 «D/N», в наличии ровно 3 «D/Rez»: **423** — (443)
- Если в наличии ровно 450 «D/N», но отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка " ИЗОЛЬДА"»: **450** — (329)
- Если в наличии ровно 450 «D/N», в наличии 1 «Снаряжение/Пометка " ИЗОЛЬДА"»: **21** — (27)
- Если в наличии ровно 216 «D/N», в наличии ровно 5 «D/Ritual», но отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка " ИЗОЛЬДА"»: **216** — (152)
- Если в наличии ровно 216 «D/N», но отсутствуют 1 «Снаряжение/Пометка " ИЗОЛЬДА"», 5 «D/Ritual»: **450** — (329)
- Если в наличии ровно 216 «D/N», в наличии 1 «Снаряжение/Пометка " ИЗОЛЬДА"»: **21** — (27)
- Если в наличии 1 «Снаряжение/Запасы еды», но отсутствует 20 «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Запасы еды» -1, «Выносливость» +4

## 348

56

Замок Маун, мрачное владение графини Изольды, стоит на крутом утесе, возвышаясь над деревней и почти закрывая ее своей тенью. Когда вы подходите к замку, солнце уже скрывается за горизонтом. К вашему удивлению, у ворот никого нет, но все равно что-то заставляет вас чувствовать беспокойство, от которого ваши волосы слегка шевелятся, как шерсть встревоженного волка. Вы переходите глубокое ущелье по мосту и оказываетесь во внутреннем дворе замка у подножья высокой башни. Опасность как будто висит в воздухе, и внезапно раздавшееся рычание уже не кажется неожиданным. Две огромные тощие собаки появляются из темноты. На шее у каждой них железный ошейник с острыми шипами, шерсть слиплась от засохшей крови. Кроваво-красные глаза пристально смотрят на вас, из открытых пастей видны огромные жуткие зубы. Это не просто собаки, в них чувствуется какое-то неземное зло.

- Сражаться: **102** — (276)


## 349

---

35

Вы склоняетесь над трупом оборотня; в одной руке у вас лампа, в другой – верный меч. На ваших глазах тело монстра изменяется. В изумлении вы наблюдаете, как исчезает шерсть, с хрустом выпрямляются конечности, преобразуется череп... Вот уже на месте волка лежит бледный мужчина со спутанной копной черных волос и обручком вместо руки. Внезапно за вашей спиной раздается сопение. Вы оборачиваетесь и видите, как на вас надвигается огромный разъяренный медведь. На его шкуре болтаются остатки одежды лесничего. Вы на секунду теряете самообладание, поняв, кем на самом деле был Ульрих, и что произошло с его телом, пока вы были заняты вервольфом. Это замешательство чуть было не стоило вам жизни. Еще бы чуть-чуть и удар мощной лапы расплющил бы вашу грудь. Вы успеваете увернуться, однако медвежьи когти все же задевают вам предплечье. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Вам придется сразиться с тем, кого вы еще недавно считали другом.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Сражаться: 200 — (126)**


## 350

---

**ВАРГИ**

Мастерство **10**

Выносливость **12**

**Начать битву**,  «N» = 390, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 12 — **(49)**

## 351

---

160

Уже довольно долгое время вы бредете на север по дороге, петляющей меж унылых серых холмов. Местность совершенно безлюдна, за весь этот серый осенний день вам не встретилось ни одной живой души. К вечеру ландшафт меняется, и вокруг вас теперь поросшая вереском равнина. Вы посматриваете на тяжелые свинцовые облака, опасаясь ливня. Солнце все ниже и ниже клонится к горизонту.

**511 — (339)**


## 352

---

379

"Ваши слова возвращают мне надежду", - говорит Ван Рихтен. "Сейчас наши пути должны разойтись - у меня есть еще одно дело, но вы найдете меня завтра вечером в доме доктора Кафки, в Мауне. Сейчас я ничего не могу рассказать - на этой земле силы зла везде имеют уши, вы все узнаете, когда мы встретимся вновь. В знак моего доверия возьмите это". Охотник на вампиров протягивает вам кремниевый пистолет и мешочек с серебряными пулями (**выстрелы+6**).

"До завтрашнего вечера", - говорит на прощание Ван Рихтен, и до утра вас больше ничто не беспокоит. Встав с рассветом, вы продолжаете свой путь. **Сделайте пометку "ВАН РИХТЕН"**.

 «Пометка "ВАН РИХТЕН"» +1, «Выстрелы» +6

250 — (440)

## 353

---

338

Поваренная книга старухи, на самом деле, оказывается книгой заклинаний. На сморщившемся от времени пергаменте коряво написаны разнообразные проклятья и рецепты так популярных в деревнях приворотных зелий. Вы уже хотите закрыть книгу, так и не найдя ничего интересного, как вдруг замечаете на одной из страниц непонятные слова, под которыми написано **«Заклятие Превращения»**. Это уже может пригодиться! Вырвав страницу, берете ее с собой. Что будете делать теперь?

 «Свиток Превращения» +1

Если в наличии ровно 1 «D/X»: **Попробовать зелье: 119 — (55)**

**Покинуть кухню: 146 — (467)**




## 354

271

Продолжая схватку, вы вдруг замечаете, что окружившие вас плотным кольцом волки подобрались значительно ближе. Отвлекаясь на долю секунды, вы спотыкаетесь о выступающий из земли корень. Когда для того, чтобы сохранить равновесие, вы невольно взмахиваете рукой, сжимающей меч. Черный Волк прыгает, углядев брешь в обороне, и опрокидывает вас на землю. Вы едва можете вздохнуть, монстр наваливается на вас всем своим весом. Вас обдает зловонное жаркое дыхание, рычание хищника оглушает. В следующую секунду волчьи клыки впиваются в ваше плечо. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Ваш агонизирующий крик внезапно заглушается жутким воем боли, и волчья пасть выпускает вашу окровавленную плоть. Сквозь пелену, застилающую вам глаза, вы видите чью то высокую широкоплечую фигуру с занесенным над головой большим широким топором. Вот топор вновь стремительно снижается. Волк, издав сдавленный полувиизг-полувои, отпрыгивает в сторону. Мужчина вновь замахивается своим грозным оружием. Черный волк, заскулив, скрывается в чаще, стая следует за вожаком. Широкоплечая фигура склоняется над вами. Страдая от боли, потери крови и усталости, вы теряете сознание.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...


 «Выносливость» -2


Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: III — (137)

## 355

239

Наконец, дорога выводит вас к глубокому ущелью, через которое перекинут подвесной мост, освещенный факелами. Катерина направляет лошадей, они скачут, почти не снижая скорости, и только когда уже поздно, вы понимаете, что средний пролет моста полностью отсутствует – вместо него только черная темнота пропасти. Кто-то разрушил мост! Моментально оценив ситуацию, Катерина щелкает поводьями еще сильнее. Есть ли у вас пометка "СКОРОСТЬ"?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "СКОРОСТЬ"»: Да: 502,  «Пометка "СКОРОСТЬ"» = 0 — (196)


Если отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка "СКОРОСТЬ"»: Нет: 380,  «N» = 502, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 356

РАЗГНЕВАННАЯ ТОЛПА

Мастерство 7

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 202, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 10 — (49)

## 357

---

195

Не теряя времени, вы собираетесь в путь. Закрепив на поясе верный меч и закинув за плечо сумку, вы зажигаете лампу и покидаете хижину. Ночь встречает вас прохладой. Ульрих следует за вами, на его плечи накинута выделанная волчья шкура. Из вещей ничего кроме своего огромного топора он не взял. Вы бродите среди черных деревьев. В свете вашей лампы и луны вы внимательно осматриваете встречающиеся на пути поляны, прогалины и опушки в поисках редкой травы.

**Дальше**,  «N» = 12, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 358

---

229

В отчаянном выпаде вы вонзаете меч в грудь оборотня. Клинок погружается в плоть по самую рукоять, пронзая зверя насквозь. Монстр умирает, издав предсмертный вой. Вы собираетесь броситься к телу Ульриха, которое лежит в нескольких футах от вас, но останавливаетесь, задумавшись. Вы столкнулись с этим оборотнем три раза за ночь, можете ли вы с уверенностью сказать, что сейчас с монстром действительно покончено навсегда? Осмотрите труп зверя более тщательно или поспешите на помощь Ульриху?

**Осмотреть зверя: 35** — (349)

**Помочь Ульриху: 107** — (314)

## 359

---

163

Крепко держась за неустойчивые перила, вы поднимаетесь по лестнице к самой крыше. Но когда вы уже почти наверху, то вдруг замечаете коренастую, сгорбившуюся фигуру с длинными черными волосами и уродливым перекошенным лицом. Горбун стоит на самом верхнем этаже и смотрит на вас. **«Хозяин, - кричит он через плечо, - тут кто-то есть!»** Откуда-то из темноты звучит голос: **«Разделайся с ним, Игор. Эксперимент нельзя прерывать!»** Не смея перечесть хозяину, он хватается за тяжелую дубинку и бросается на вас.

**Сражаться: 422** — (226)


## 360

---

### ЧЕРНЫЙ ВОЛК

Мастерство 8

Выносливость 9

Начать битву,  «N» = 271, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — (49)

## 361

---

47

«Граф Варколак, я проделал столь долгий и опасный путь не для того, чтобы кланяться тебе! - объявляете вы. – Я пришел сюда с одной единственной целью – убить тебя, избавив себя тем самым от мерзкого Проклятия Оборотня, а Люправию – от источника зла, отравляющего ее земли».

**«Храбрые слова, - произносит Граф. – Но я живу уже очень долго, и за это время исследовал все возможности своего дара, а вот ты стоишь лишь в начале этого пути, словно слепой щенок тыкаясь наугад. Как смеешь ты даже надеяться на то, что сможешь меня одолеть? Меня – графа Варколака, Князя Люправии, Хозяина Замка Вульфен?»** Произнеся это, Варколак щелкает пальцами, и его огромные волки бросаются на вас.

Сражаться: 514 — (434)


## 362

---

### ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

Мастерство 6

Выносливость 9

Начать битву,  «N» = 277, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 9 — (49)

## 363

---

29

Уже почти полночь, когда вы покидаете город Балчи и решаете двигаться дальше. В восточном направлении есть два пути: первая дорога ведет через мрачный лес, а вторая - по открытой всем ветрам равнине.

Идти через лес: 441 — (151)

## 364

---

185

Равномерные звуки капающей воды эхом разносятся по небольшой пещере, куда вы попали. Широкая яма, выдалбливаемая каплями много тысяч лет, полна ледяной кристально-чистой воды. В темноте поверхность этого природного озера похожа на большое, идеально гладкое зеркало, по которому лишь иногда проходит рябь от капель, падающих из трещины в потолке пещеры. Попробуете воду из этой природной чаши или будете следовать по туннелю дальше?

- Попробовать воду: 31 — (345)
- Двигаться дальше: 97 — (141)


## 365

---

253

Вы залпом выпиваете вязкую зеленую жидкость с горьким привкусом. Вдруг вы чувствуете, как отекает и меняется ваше тело. Это зелье ускоряет процесс превращения в оборотня!

**Превращение продолжается. Потеряйте 1 очко силы воли.** С проклятием вы швыряете пустую бутылку в огонь и мчитесь вниз по лестнице.

 «Сила Воли» -1

- 291 — (63)

## 366

---

358

"**Как хочешь, будь по твоему**", - сухо произносит старая женщина. Она достает с полки закупоренную бутылку, переливает содержимое в маленький котелок и подвешивает его над огнем. После она добавляет туда разные высушенные травы и корни и долго варит получившуюся смесь. Довольно быстро по дому распространяется острый едкий запах, еще с полчаса отвар отстает, прежде чем ведунья объявляет его готовым. **«Выпей это!»** - строго говорит старуха, поднося ковш с ярко-зеленой жидкостью к вашим губам. Зажав нос, вы осушаете содержимое ковша одним глотком, надеясь не успеть почувствовать вкус снадобья. Хотя вы и не ощущаете немедленного эффекта, действие лекарства началось, и к вам возвращаются силы. **Можете восстановить 4 очка выносливости.**

 «Выносливость» +4

- 382 — (42)

## 367

---

176

Вдали раздаются раскаты грома. Вспышки молний все чаще озаряют небо над горами далеко на севере. Приближается буря, и неплохо было бы поскорей найти место, где можно переждать непогоду. Вы ускоряете шаг. Вскоре на вашем пути попадает старая мельница. Остовы крыльев, местами покрытые истрепанными лоскутами ткани, со скрипом вращаются под порывами усиливающегося с каждой минутой ветра. В маленьком окошке под самой крышей мельницы вы замечаете свет. Хотите ли вы укрыться от бури в старой мельнице или продолжите путь, не обращая внимания на начинающуюся грозу?

- Старая мельница: 235 — (79)
- Продолжить путь: 198 — (176)

## 368

---

ЧЕЛОВЕК-МОТЫЛЕК

Мастерство 7

Выносливость 7

Начать битву, ✎ «N» = 322, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 7 — (49)

## 369

---

327

Вы наносите, как вам кажется, последний смертельный удар. Ваш противник с хрипом оседает на землю, вы поворачиваетесь к нему спиной и отходите прочь, намереваясь уже убрать меч в ножны, но тут позади раздается громкий хохот! Вы резко оборачиваетесь – призрак стоит, как ни в чем не бывало, насмехаясь над вашей уверенностью в своей победе. **«Нельзя отнять жизнь у того, кто ее уже давно потерял!»** - триумфально сообщает Безголовый Всадник. Стараясь не поддаваться панике, вы лихорадочно обдумываете варианты своих дальнейших действий: можете разбить череп, лежащий в центре ведьминога круга или попробовать спастись бегством.


- Разбить череп: 115 — (41)
- Убежать от призрака: 93 — (407)

## 370

---

145

Вы с удовольствием съедаете вкуснейшую густую похлебку. **Восстановите 4 очка выносливости.** После ужина вы чувствуете, как сильно устали за это день. Ложитесь на жесткую соломенную постель и, как только голова касается подушки, проваливаетесь в сон.

 «Выносливость» +4

16 — (411)

## 371

---

319

По ступеням вы спускаетесь вниз в жаркую и душную кухню замка. На огромной широкой плите стоит множество котелков и кастрюль. Смердящее варево в них шипит, булькает и норовит убежать через край. За всем присматривает какая-то старая карга. Но основное ее внимание сосредоточено на большом котле над очагом. Бубня что-то себе под нос, она помешивает пузырящуюся в котле жидкость и время от времени бросает в нее сушеные лягушачьи лапки, крылья летучих мышей, головы ящериц и прочую дрянь висящую пучками вдоль стен и свисающую отвратительными гирляндами с низкого каменного потолка. На деревянной подставке у очага покоится какой-то древний фолиант, с которым старуха иногда сверяется. Поводив пальцем по странице еще раз, она бросается к связке сушеных саламандр, отрывает у одной из них хвост и спешит к котлу. Бросив в котел хвост, карга достает откуда-то деревянную палочку, низко склоняется над варевом и начинает что-то нашептывать, выписывая палочкой в воздухе замысловатые узоры. По кухне распространяется едкий запах, перебивающий все остальные «ароматы». Что будете делать: окликните старуху, нападете на нее или убежите из кухни?

Поговорить: 280 — (338)

Напасть: 65 — (117)

Убежать: 467 — (243)

## 372

---

491

Задыхаясь от отвратительной слизи, вы вдруг чувствуете, как меняется ваше тело. Действие мутагенной слизи усиливается кровью оборотня в ваших жилах. Мышцы вытягиваются и усиливаются, кости растворяются и преобразовываются в новые, кожа покрывается жестким панцирем, а волосы превращаются в звериный мех. Вы становитесь жуткой смесью таракана и волка, удивляя даже монахов столь быстрым превращением. Все мучившие вас заботы уходят в забвение, ваша человеческая жизнь закончена, а новая жизнь начинается здесь, в подземельях монастыря, населенного гигантскими насекомыми. Теперь вы – один из них...

## 373

---

## 374

---

521

Настает удобный момент для атаки, пока оборотень еще не полностью пришел в себя после причиняющего невероятные муки процесса изменения. Самое время вонзить в чудовище серебряные кинжалы.

○ 216 — (333)

## 375

---

512

Довольно долго вы поднимаетесь по лестнице, по всей видимости, находясь внутри одной из замковых башен. Вот, наконец, и последняя ступенька! Далее начинается темный коридор, в конце которого видна следующая дверь, но вот добраться до нее мешает широкое сверкающее стальное лезвие в форме полумесяца. Оно раскачивается, словно маятник, со свистом рассекая воздух. Не спуская глаз с мерно раскачивающегося массивного лезвия, вы примериваетесь и выжидаете момента для того, чтобы проскочить, не потеряв при этом какую-нибудь часть тела.

○ Дальше, ✎ «N» = 208, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 376

---

### ОЖИВШИЙ ДОСПЕХ

Мастерство 8

Выносливость 8

○ Сражаться, ✎ «N» = 307, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8 — (49)

## 377

---

67

Вы возвращаетесь в главный холл замка. Теперь можете исследовать левый коридор или подняться по лестнице.

- Левый коридор: 319 — (371)**
- Подняться наверх: 146 — (467)**

## 378

---

234

Вы продолжаете путь, решив не останавливаться, пока не обнаружите какое-нибудь действительно подходящее место для того, чтобы переночевать и восстановить силы, которых, кажется, остается совсем немного. Вы совершенно измотаны, но, сжав зубы, упорно идете вперед. И вот до вас доносятся звуки музыки, вы в удивлении останавливаетесь и прислушиваетесь. Играет аккордеон, несколько голосов воодушевленно распевают песню. Между деревьев вы замечаете пламя костра. Хотите ли свернуть с пути и направиться к костру, возле которого, по-видимому, собралась целая компания, или все же, не изменяя собственным планам, продолжите идти вперед в поисках места для ночлега, расположенного как можно дальше от шумных сборищ?

- Подойти к костру: 288 — (337)**
- Двигаться дальше: 275 — (175)**

## 379

---

395

С наступлением ночи вы с Конрадом выходите из таверны и возвращаетесь на деревенскую площадь. Там уже собралась толпа. Люди вооружились кто как может – у кого-то луки и короткие мечи, у кого-то – топоры и вилы. Жители деревни слишком устали жить в страхе перед демонами, и сегодня вышли, чтобы покончить с этим ужасом раз и навсегда. Под предводительством Конрада храбрые селяне идут к южной окраине деревни. Но перед тем, как уйти с площади, люди подходят к старой часовне с потусневшим золоченым куполом и окунают свое оружие в выложенное камнем и галькой наполненное водой углубление в форме чаши. При этом они что-то бормочут себе под нос и делают странные жесты руками. Некоторые даже обливают себя водой. Вскоре и вы проходите мимо чаши. Вы погружаете лезвие меча в ледяную воду, но ничего не происходит. Теперь попробуйте облиться этой водой или пойдете дальше?


- Облиться водой: 437 — (271)**
- Пойти дальше: 497 — (101)**



## 380

129

«Зеркало, секрет твой знаю! Здесь сокрыт в тайник портал! И серебряный кинжал я в отраженьи отыскал». Как только вы произносите эти слова, с всколыхнувшейся поверхности зеркала исчезает ваше отражение. Вместо него в черной бездне появляется **серебряный кинжал**. Он медленно плывет к вам и, покинув зеркальное измерение, падает в подставленную ладонь. **Прибавьте 1 очко удачи**. Воодушевленный успехом, вы возвращаетесь в Путеводную Комнату.

 «Серебряный кинжал» +1, «Удача» +1

485 — (90)

## 381

180

От вида Путеводной Комнаты у вас захватывает дух. Здесь нет атласов, старинных свитков или внушительных фолиантов, правда в углу комнаты находится огромный глобус высотой в человеческий рост. Но поражает, удивляет и ошеломляет вас совсем другое. Все стены, пол и даже потолок покрывает своим географическим узором удивительно детально нарисованная карта! Работа была проделана поистине кропотливая и титаническая. Вот вы видите изображение провинций и княжеств Мавристатии, а вот невероятно подробная карта всего Старого Мира. На стене по левую сторону от вас нанесена карта Люправии. Вы находите Стригову, потом Варгенхоф, дальше к северо-востоку располагается Вульфенштейн на самом краю Голодного Ущелья. Тут же рядом представлено увеличенное изображение замка Вульфен. Есть ли у вас пометка "ТАЙНА ВЕДЬМЫ"?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "ТАЙНА ВЕДЬМЫ"»: **Да: 130 — (162)**


Если отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка "ТАЙНА ВЕДЬМЫ"»: **Нет: 485 — (90)**

## 382

199

Хозяин псарни не успевает увернуться, и ваш меч ранит его. Он вскрикивает от боли, и вы понимаете, что это обычный человек, как вдруг вашу руку кусают острые клыки. Верный пес пришел на помощь хозяину, и лишь с огромным трудом вам удастся разжать его челюсти. **Потеряйте 4 очка выносливости**. Вы ожидаете, что собака нападет снова, но, увидев что-то за вашей спиной, она с воем уносится прочь.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **62 — (264)**

## 383

---

50

Расшвыривая кухонную утварь, вы грозно надвигаетесь на ведьму выставив меч. Старуха с визгом обороняется, пытаясь задеть вас палочкой. Вы понимаете, что этот предмет в ее руках вовсе не так безобиден, как может показаться на первый взгляд. К тому же карга двигается уж больно резво для своего возраста.

○ Сражаться: 359 — (165)

## 384

---

375

Перебив большую часть стаи, вы начинаете рыться в перьях, кое-как отбиваясь от остальных. На грязном полу вам удается найти **10 золотых** и скелет человека, которому, в отличие от вас, не удалось обиться от ворон. С его шеи вы снимаете медальон на серебряной цепочке. Открыв медальон, вы с удивлением смотрите на миниатюрное изображение удивительно красивой женщины с платиновыми волосами. Оно настолько реалистично, что вы не можете не восхититься мастерству художника. Не в силах оторвать взгляд от красивого лица, вы вдруг чувствуете, что и она смотрит на вас. Слегка вздрогнув от неожиданности, вы закрываете медальон и идете обратно к лестнице, чтобы подняться на пятый этаж.

 «Золото» +10

○ 284 — (489)


## 385

---

316

Нырнув в фургон, вы осторожно прикрываете за собой дверь. Прислушиваясь, вы ждете, затаив дыхание. Те, чьи приближающиеся голоса вынудили вас укрыться здесь, проходят мимо. Когда звуки их шагов затихают в лабиринте палаток, вы вздыхаете с облегчением и решаете потратить немного времени на осмотр фургона. Все помещение завалено куклами, одни в беспорядке свалены на кровати и под кроватью, другие подвешены за ниточки к потолку или расставлены по полкам. Сломанные или недоделанные марионетки лежат на верстаке справа от входа. Вы идете вглубь фургона, завороженно рассматривая причудливые фигурки, поражаясь, насколько искусно они изготовлены. Первым сигналом о том, что вы напрасно забыли об осторожности, стало постукивание, словно кто-то деревянной палочкой стучит по доскам пола. Вы обернулись на звук, ожидая увидеть вернувшегося владельца фургона, но вашему взгляду предстает фантасмагоричное зрелище: нестройные ряды марионеток надвигаются на вас – и нет никого, кто дергал бы за веревочки!!! Что за дьявольская магия властвует здесь? Марионетки карабкаются по одежде, вцепляются в волосы, лезут под ноги. Волна кукол поглощает вас, деревянные рыцари, сшитые из носков драконы, скелеты из папье-маше, крючконосые клоуны... Клацают деревянные челюсти, скрипят шарниры, трещат раздавленные вами каркасы. Вы вторглись в священную мастерскую Кукловода и должны понести наказание! Что будете делать?

Атаковать мечом: 329 — (18)

Бежать к двери: 344,  «N» = 344, «X» = 1, «Rez» = 1 — (207)


## 386

---

22

В такую большую цель с такого расстояния промахнуться невозможно. Сильно брошенный жезл глубоко вонзается в тело голема, но он, не обращая внимания, продолжает с лязгом шагать к вам. И тут молния попадает в мельницу снова. Опять проносятся бело-голубые вспышки, возникают шаровые молнии, и к вашему удивлению, странный жезл, как магнит, притягивает их. Молнии проходят через тело монстра с разрушительным эффектом – его мертвая плоть чернеет, металлические части плавятся и разваливаются. С оглушительным грохотом чудовищное создание ученого падает на пол лаборатории и больше не двигается.

**Получите 1 очко удачи.**

 «Удача» +1

169 — (187)


## 387

---

279

К счастью, вам удастся найти старое, изъеденное молью, но теплое одеяло. Завернувшись в него, вы кладете под голову свой заплечный мешок и засыпаете. Сон глубок, и вы даже не слышите, как кто-то тихо подкрадывается к вам в темноте. Затем на вашу голову обрушивается тяжелая дубинка. **Потеряйте 2 очка выносливости.**

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 476 — (217)

## 388

---

237

Внезапно пританцовывающее существо окутывает хоровод снежинок. «Снежная пелена и холодная тишина заковывают в лед горячие сердца», - продолжает визгливо петь взбалмошный дух. Вокруг вас через мгновение образуется снежный вихрь. Вы чувствуете, как маленькие льдинки жалят вашу кожу. Вырваться из этого снежного плена вы не можете, и вскоре вы уже полностью парализованы! Вас сковывает холод, вы неподвижны как кусок льда. И все стихает вокруг... Утреннее солнце, согрев вас немного, позволяет вашему телу вновь обрести способность двигаться. Вы понемногу согреваетесь, но заклинание Ледяного Духа не прошло для вас даром. **Потеряйте 3 очка выносливости.**

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -3

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 314 — (172)

## 389

---

24

Крепко держась за камни на краю ямы, вы начинаете медленно спускаться. Стены ямы неровные, так что находить выступы, за которые можно зацепиться во время спуска, не так уж и сложно, однако они гладкие и скользкие от слизи, а от сырого и пахнущего плесенью воздуха у вас слегка кружится голова.

**Дальше,**  «Rez» = 1, «N» = 221, «X» = 1 — (207)

## 390


---


## 391

---

359

Мертвая колдунья лежит перед вами. Вы решили, что нельзя доверять тем, чье сердце и душа поглощены тьмой. Только духи знают, что она могла бы сотворить с вами, если бы вы сжалились над ней. На кухне есть то, что вызывает у вас интерес: это книга ведьмы и содержимое котла, которое уже не пахнет так едко. Что вы будете делать? Заглянете в книгу старухи, попробуете зелье, над которым так долго и тщательно трудилась ведьма, или просто уйдете из кухни?

 «Rez» = 1, «X» = 1

**Заглянуть в книгу: 338,**  «Rez» = 0 — (353)

Попробовать зелье: 119, ✎ «X» = 0 — (55)

Уйти из кухни: 146 — (467)

## 392

---

104

"Я собираюсь освободить эту землю от захватившего ее зла, и я поклялся, что сделаю это. Мы с вами делаем одно дело!" – говорите вы незнакомцу. "Хорошо, давайте сядем у костра и поговорим. В этой вечной битве со злом так сложно встретить союзника", - облегченно вздыхает человек. Убрав пистолет, он садится на кусок обрушившейся крыши: "Но я совсем забыл представиться", - продолжает он, протягивая руку. "Меня зовут Ван Рихтен, я охотник на вампиров..." Вы с ним еще долго разговариваете о силах зла, угрожающие всем людям на свете... «Оборотни очень глубоко запустили свои отвратительные когти в Люправию, - Ван Рихтен вдруг понижает голос, как будто опасаясь, что его услышат, - я даже опасаюсь, что зараза проникла в правящий дом Вульфенов. Осталось совсем немного людей, способных противостоять древней угрозе, только я, доктор Кафка и священник Корран, ставший отшельником. Даже ученый Веретикус, пережив страшное горе, замкнулся в себе и перестал общаться со старыми друзьями. Доктор, священник и я – это все, кто остались от тайного Ордена Черной Розы, но уже несколько месяцев от Коррана нет никаких вестей. Но оборотни – не единственное, что угрожает жителям этого края. Есть и другие ночные создания, и они должны быть изгнаны из Люправии. Я пришел сюда, чтобы уничтожить демоническую тварь, наводящую ужас на жителей Мауна, что к востоку отсюда. Для меня будет честью, если вы присоединитесь ко мне». Что вы ему ответите?

Согласиться: 379 — (352)

Отказаться: 419 — (256)

## 393

---

158

Коридор заканчивается развилкой. На двери слева висит табличка "Библиотека", а на двери справа - "Трапезная". Куда хотите пойти?

Библиотека: 428 — (216)

Трапезная: 496 — (163)

## 394

---

189

Резко отскочив назад, Варколак вскидывает голову и издает оглушающий, по-настоящему звериный вой. Следом почти сразу же раздается звук треска и хруста костей, претерпевающих чудовищную и болезненную трансформацию. Тело Варколака вытягивается, грудная клетка расширяется, хребет выгибается дугой. Конечности, удлиняясь, преобразуются в лапы с огромными острыми когтями. Клыки растут с невообразимой быстротой, раздирая кровоточащие десна. Кожа на теле и лице натягивается до предела, темнеет и грубеет, обрастая жесткой шерстью. Голова изменяет форму, превращаясь в звериную морду, уши удлиняются, их остроконечные кончики прижимаются к черепу. Одежда лопается в мгновение ока и повисает на вервольфе рваными ошметками. Существо, стоящее перед вами теперь, более ничем не напоминает простого смертного. Это самый крупный из оборотней, встреченных вами. От него исходят почти осязаемые волны животной, дикой ярости смешанной с чисто человеческой жестокостью и злобой. Есть ли у вас пометка "РИТУАЛ"?

Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "РИТУАЛ"»: **Да: 521 — (374)**

Если отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка "РИТУАЛ"»: **Нет: 464, ✎**  
«Ritual» = 0 — **(444)**

## 395

---

43

Повернувшись спиной к волкам, вы бросаетесь прочь, спасая свою жизнь. В ту же секунду огромный зверь, оттолкнувшись от поваленного дерева, взмывает вверх, намереваясь приземлится вам на спину и вонзить клыки в ваше горло. Сможете ли вы увернуться, или же стремительный хищник все-таки настигнет вас?

**Дальше, ✎** «N» = 191, «Rez» = 1, «X» = 2 — **(207)**

## 396

---

475

Удивительно, но вам удалось добраться до двери, не потревожив жирные посиневшие грибы с ядовитыми спорами. Открыв дверь, вы попадаете в новый коридор.

**492 — (99)**

## 397

---

60

Несмотря на всю накопившуюся за день усталость, вы из последних сил бросаетесь бежать. Ноги почти не слушаются и сильно болят, но постепенно страх захлестывает вас, и усталость исчезает. Стук копыт все ближе и ближе, и вместе с ним звучит безумный хохот всадника. Призрачный конь уже рядом, вы хотите выхватить меч, но не успеваете – сильный удар ногой в спину сбивает вас с ног, и вы летите в стоящий у дороги сноп сена. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Призрачный всадник уносится дальше по дороге и исчезает, только торжествующий хохот все еще звучит у вас в ушах. С трудом поднявшись, вы идете, хромя, к постоялому двору.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **6** — (158)

## 398

---

2

От волнения вы задеваете камень под ногами, и он со стуком катится по мостовой.

172 — (474)

## 399

---

246

«Прочь, порожение ночи, - крик человека переходит в визг, - **убирайся отсюда и оставь нас в покое!**» Остальные жители приближаются к вам, угрожающе подняв вилы. Из толпы вдруг звучит крик: «**Убить эту тварь**», и толпа набрасывается на вас. Пытаясь выбраться из деревни, отбиваетесь от селян.


Сражаться: 202 — (356)

## 400

---

263

Облако дыма мечется по залу, пока, наконец, не скрывается за гобеленом у дальней стены. Вы бросаетесь за ним и, сорвав гобелен, видите потайную дверь. За ним, в тесной камерке стоит третий деревянный гроб – последнее убежище графини. Откинув крышку, вы без колебаний вонзаете клинок прямо в сморщенное черное сердце твари. Глаза ее распахиваются, из зияющего рта вырывается оглушительный вой, на ваших мертвое тело медленно истлеивает, потом от него остается один скелет, а затем и он превращается в пыль. Теперь жители Мауна свободны от власти графини Изольды. **Прибавьте 1 очко удачи.** Правда, в замке еще могут оставаться ее кошмарные слуги. Уйдете из этого места немедленно или рискнете задержаться в зале и осмотреть его?

 «Удача» +1

- Осмотреть зал: 325 — (83)
- Покинуть замок: 346 — (58)

## 401

---

154

Путешествие из ямы наверх хоть и утомительно, но проходит без приключений. Вам так и не удалось выяснить, что произошло с этим сооружением, но странное чувство подсказывает вам, что дальше в этих развалинах оставаться нельзя. Много лет назад здесь был совершен обряд. Он был настолько чудовищен и отвратителен, что навсегда оставил свой отпечаток в мире. Это неземное зло вы и чувствовали, пока находились там, и оно, питаясь вашим страхом, набирало силу, пока, наконец, не накопило ее достаточно, чтобы обрести плоть. И вам предстоит столкнуться с ним сейчас, в воздухе медленно появляется демоническое лицо. Это смесь ваших тайных страхов и самых жутких ночных кошмаров. В узких черных глазах ползают отвратительные личинки, из разорванной кожи уродливого лица торчат извивающиеся паучьи лапы, все его тело похоже на творение безумного скульптора. Шипя, как множество тараканов, тварь медленно направляется к вам на своих паучьих лапах.

- Сражаться: 143 — (486)

## 402

---

257

Из темноты появляются три фигуры. Они замирают в удивлении, увидев вас. Однако вы удивлены не меньше, перед вами стоят циркачи: огнеглотатель с татуировкой дракона на всю грудь, лысый усатый мужчина в леопардовой шкуре, который ведет на цепи огра. **«Нашли»**, - шепчет огнеглотатель. **«Надеюсь, ты не подумываешь о сопротивлении»**, - говорит вам лысый усач, натягивая цепь. Недовольно рыча, огр опускает вниз голову и смотрит на вас угрожающе исподлобья. Глотатель огня обходит вас сзади, отрезая путь к бегству. Что будете делать?

- Приготовить меч: 294 — (445)



## 403

---

451

«Значит, ты тоже ученый... Слышал о моих научных трудах, посвященных силам тьмы, и вот ты здесь, чтобы просить у меня совета», - задумчиво произносит мужчина. «Ну что ж, жаль тебя разочаровывать, но услуги ученого Веретикуса более не продаются, ибо я сейчас занимаюсь чрезвычайно важным исследованием, которое отнимает все мое время. Так что советую тебе уйти той же дорогой, что привела тебя сюда и более не беспокоить меня». Он провожает вас до калитки и задумчиво смотрит вам вслед.

○ 46 — (173)

## 404

---

204

Нырнув в покосившийся проем двери, вы вжимаетесь всем телом в узкое пространство, стараясь слиться с вечерним сумраком. В голове проносятся тревожные мысли: вдруг чудовище, что рыщет этой ночью по городу, заметит вас, почует ваш запах, а может... оно уже знает, что вы здесь и просто играет с вами, словно кошка с мышкой? Сердце бешено стучит, вы стараетесь дышать глубже, чтобы немного успокоиться, но это не так просто.

○ Дальше, ✎ «N» = 345, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)

## 405

---

**ЧЕЛОВЕК-ВОЛК**

Мастерство 8

Выносливость 6

○ Начать битву, ✎ «N» = 472, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 6 — (49)

## 406

---

320

Склеп устроен в самом основании главной башни. Сводчатая крыша поддерживается толстыми колоннами с каменными арками. Между колоннами стоят каменные саркофаги, здесь покоятся все поколения рода Маун. Но саркофаги охраняются. По склепу бродят несколько отвратительных зомби. Их гниющая кожа лишь слегка прикрыта грязными кусками савана. Медленно шаркая, они приближаются к вам.

○ Сражаться: 333 — (7)

## 407

---

93

Выбежав из конюшни, вы натываетесь на призрачного коня. Верный спутник безголового призрака встает на дыбы, желая проломить вам голову тяжелыми копытами. Вы делаете шаг назад, выжидая момент, чтобы нанести удар. Но внезапно, все ваше тело пронзает невыносимая боль. Она парализует вас, вы не можете даже кричать. Треск разрываемой ткани, хруст костей... вы смотрите себе на грудь и видите кончик сабли, от которого исходит слабое зеленовато-желтое свечение. Призрак выдергивает клинок из вашей спины, и вы падаете на холодную землю. Вокруг вас быстро натекает целая лужа крови, ваш взор затуманивается, глаза закрываются. Последнее, что вы слышите, это безумное хихиканье ведьмы и шуточный голос вашего убийцы: **"Никогда не изменяю своим правилам, забираю и кошелек, и жизнь..."**

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎  
«Храбрость» -1 — (369)

## 408

---

165

Стараясь не упустить ни одной подробности, вы рассказываете Веретикусу, как нашли похожий кинжал, достаете изящное оружие и показываете ему. Он бросается к одному из шкафов и, поднявшись по приставной лестнице, берет с самой верхней полки древний свиток. Когда ученый разворачивает его, вы видите, что там нарисован точно такой же кинжал. **«Потрясающе, – восклицает он, – так вы говорите, что нашли его в клетке у женщины-змеи? Должно быть, это Серена, волшебница из Саарвена. Я уверен, что именно она выполняла главную часть обряда Вызова. Значит, она стала Серпенсой, женщиной-змеей. С такой высоты власти и могущества так низко пасть. Мудрецы говорят: абсолютная власть развращает абсолютно, и никогда еще я не видел этому такого явного подтверждения!»**

○ 260 — (106)

## 409

---

411

Вы вонзаете свой меч в грудь врага по самую рукоять. Голова всадника издает душераздирающий вопль, ее глаза закатываются. Выдернув меч, вы быстро отходите назад, поскольку конь с громким ржанием встает на дыбы, молотя воздух своими бледно светящимися копытами. Отчаянный вопль все не стихает, перерастая в гротескный, булькающий хохот. Голова вновь вперивает в вас свой немигающий взор, от которого у вас холодеет кровь. **«О, духи, какая жалость! - произносит она издевательски. – Понимаешь, я уже мертв, а посему убить меня еще разок у тебя, увы, не получится. Я бы тебе посоветовал... БЕЖАААТЬ! Я даже дам тебе фору...»** Вы срываетесь с места и что есть сил бежите к постоялому двору под жуткий хохот призрака. Вновь за вашей спиной раздается приближающийся топот копыт... все ближе и ближе, но как только вы дотрагиваетесь до двери здания, вокруг воцаряется гробовая тишина. Оглянувшись, вы не видите ни призрака, ни его коня, только легкий сизый туман, медленно тающий во тьме.


6 — (158)

## 410

---

243

В небольшой ложбине среди кустов можжевельника лежит тело путешественника. Только этот несчастный, без сомнения, мертв – на всем его теле страшные колотые раны. Заглядываете в его заплечный мешок. **Находите 8 золотых и немного снеди (2 порции еды).** Но пока вы обыскивали тело, вас заметили те птицы, которые убили его. Они кружат над вашей головой, спускаясь все ниже и ниже, и затем налетают на вас, пытаясь достать своими клювами и острыми когтями.

 «Запасы еды» +2, «Золото» +8

Сражаться: 69 — (488)

## 411

---

16

Вы приходите в себя, лежа на холодном каменном полу в небольшом помещении, которое освещает крохотный мерцающий светильник. Окончательно в чувство вас приводит назойливый стрекочущий звук. В этой камере кроме вас явно кто-то есть. Приподнявшись, вы опираетесь о стену и всматриваетесь в полумрак темницы. Между вами и дверью, подергивая усиками, стоит таракан невероятных размеров! Какое-то время вы смотрите друг на друга, а затем тварь ползет в вашу сторону. Вам придется драться с ним.

Сражаться: 101 — (208)

## 412

---

296

Разговор с неунывающим кузнецом не дает вам никакой информации о причине невзгод, преследующих жителей Мауна, но вот кое-что на счет вашей миссии вы узнаете. Не раскрывая никаких деталей, которые могут вызвать подозрение или агрессию, вы намекаете, что ищите помощь в одном деликатном деле. **"Тогда тебе в замок надо, к графине Изольде. Ее еще называют леди Маун. Она, говорят, волшебница! Уж она-то все сможет, если захочет, не сомневайся!"** Вы решаете последовать его совету и направляетесь к башне.

56 — (348)

## 413

---

226

Вы крадетесь по коридору, а затем осторожно спускаетесь по лестнице и попадаете в темный зал с баром. Распахнутая настежь дверь ведет наружу к конюшне. Луна освещает постоянный двор и окружающие заросли вереска своим холодным безжизненным светом. Вы поднимаете голову. Любуясь серебряным диском в ночном небе, вы ловите себя на мысли, что вас так и подмывает издать долгий протяжный вой наслаждения. Луна ласкает вас волнами своего света, и это еще более усиливает ощущение радости и пьянящего восторга. Вы стараетесь отвлечься и взять себя в руки, и тут вы замечаете, что из-за приоткрытых створок ворот конюшни пробивается свет. Вы быстро пересекаете двор и припадаете к щели, стараясь рассмотреть происходящее внутри. С удивлением вы видите, как Мэг, дочь хозяина постоянного двора, проводит в конюшне какой-то ритуал. Пол в центре просторного ярко освещенного множеством свечей помещения очищен от соломы и сена. На каменном полу начерчен странный символ, вокруг него нанесены разнообразные эзотерические руны и зодиакальные знаки. Мэг стоит на коленях в центре этого мистического круга, перед ней лежит человеческий череп. Девушка нараспев читает заклинание, на незнакомом вам языке, ее руки беспрестанно двигаются, совершая загадочные пассы. Пока вы наблюдаете за этим темным действием, поднимается ветер. Черные клубы облаков скрывают звезды и диск луны. Вы чувствуете, как силы зла, откликнувшись на зов ведьмы, стягиваются к месту проведения ритуала. Кто знает, что произойдет, если Мэг доведет начатое до конца? Будете ли вы дожидаться завершения ритуала или без промедления ворветесь в конюшню?

Вмешаться: 205 — (209)

Подождать: 308 — (483)

## 414

369

Вы рассказываете ведунье, как Ульрих отсек лапу оборотня, когда спасал вас во время первого нападения волков, и как потом лапа постепенно превратилась в человеческую руку, на которой вы обнаружили необычное кольцо с печатью. **«Дай-ка мне взглянуть»**, - просит мудрая старушка. Вы достаете кольцо и показываете ей. Она вскрикивает от волнения. **«Это герб Вульфенов, правящего дома княжества Люправия**, - объясняет она дрожащим голосом, - Люправия –проклятая земля, и кровь ее правителей тоже несет в себе проклятие. О роде Вульфенов ходит множество слухов и страшных историй, об исчезнувших без следа людях, о ночных чудовищах, наводящих такой ужас своими бесчинствами, что после их появлений многие сходят с ума. Замок Вульфенов находится в дальней части княжества у подножия Орсовых Гор. Замок этот - лишь скорбная тень бывшего великолепия, царившего во времена благоденствия. Сейчас никто уж не помнит о том благополучном времени, но зато рассказы о появлениях жаждущих крови тварей на улицах Вульвенштейна, ближайшего к замку поселения, можно услышать все чаще и чаще. Несчастные местные жители живут в постоянном страхе, боясь лишней раз покидать дома. Истории о безумном князе Гаруле добрались даже до нашей глухомани. Поговаривают, что этот наследник Вульфенов предпочитает проводить время в компании волков, нежели в обществе людей. То, что мы пережили этой ночью, служит еще одним доказательством того, что проклятие древнего семейства связано именно с оборотнями. И именно Гарул заразил тебя ликантропией, поэтому чтобы избавиться от болезни, вам надо найти его и прикончить, обезглавив тем самым род оборотней. Сделать это нужно до наступления следующего полнолуния». Больше Бабушка Зекова ничем не может помочь, но и эти сведенья наверняка очень важны для того, чтобы излечиться от рокового недуга. Поблагодарив Бабушку Зекову и пожелав ей на прощание всего самого хорошего, вы покидаете ее дом.

124 — (219)

## 415

174

С вашим последним ударом тварь скрывается в глубине. Непонятно, удалось вам ее убить или она отправилась искать более легкую добычу. Немного отойдя от пережитого страха, вы снова подходите к серебряному мечу. По телу пробегает легкая дрожь – что-то в этом месте продолжает действовать на вас, почти подавляя вашу волю, ощущение давящего зла усиливается. Предпримете еще одну попытку забрать меч или выберетесь из ямы, не дожидаясь новых сюрпризов?

Забрать меч: 267 — (15)

Вылезти из ямы: 154 — (401)


## 416

---

### ДЕМОН ТИШИНЫ

Мастерство 11

Выносливость 10


Начать битву,  «N» = 459, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 10 — (49)

## 417

---

90

Оставив позади пестрые цирковые шатры, вы входите в поселение. Балчи не представляет собой ничего особенного, здесь есть мельница, таверна, кузница. Большая часть населения, скорее всего, возделывает землю или разводит скот, а поскольку неподалеку виднеется лес, то и охотников среди местных жителей тоже наверняка немало. Вы подумываете об ужине. В местной таверне вам предлагают простую, но сытную пищу: мясо, жаренный картофель и кружку эля. **Все это обходится вам в два золотых. Восстановите 4 очка выносливости.** Пошатавшись по городку еще пару часов и не обнаружив ничего, достойного вашего внимания, вы решаете, что пора идти дальше.

 «Золото» -2, «Выносливость» +4

29 — (363)

## 418

---

202

Вы находитесь у распутия вблизи Стриговы. Пойдете ли вы по дороге на север или же выберете тропу, ведущую на восток?

По дороге на север: 160 — (351)


Следовать на восток: 8 — (236)

## 419

34

Недолго думая, вы хватаете стоящий рядом бронзовый подсвечник и швыряете его в зеркало. Черное стекло с вашим отражением разлетается на тысячу острых, как бритва, осколков, и тут же вы чувствуете, страшную боль, когда они вонзаются в ваше тело. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Вы падаете на колени, пытаетесь зажать кровоточащие раны, и в этот момент вам на глаза попадает один из уцелевших осколков. Вместо вашего лица там отражается волчья морда, и она яростно рычит, увидев вас. **Превращение продолжается. Потеряйте 1 очко силы воли.** С трудом вытащив осколки, вы возвращаетесь в Путеводную Комнату и открываете ведущую из нее дверь.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2, «Сила Воли» -1

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **321** — (315)

## 420

384

Ваше внимание привлекает книга под названием "**Дьявольский Круг**". На ее обложке изображен такой же волк, как и на золотом кольце, которое вы сняли с руки оборотня. Несмотря на шокирующее название, книга всего лишь сухо рассказывает о праздной жизни кучки Мавристанской знати. Они хотели подчинить себе страны, что в центре Старого Света, а Круг был чем-то вроде секты для скучающих богачей. Благодаря знакомствам, полученным в секте, они могли устраивали выгодные браки, заключать торговые союзы, в том числе и связанные с контрабандой и торговлей запрещенными магическими талисманами. Расцвета секта достигла около ста лет назад, опираясь на самые знатные семьи Мордвании, Батории и Люправии, но потом, после Войны Четырех Королевств о ней никто не слышал. Тем не менее, автор утверждает, что слухи о возрождении секты поползли среди дворян Люправии около двадцати лет назад. Может, Веретикус узнал о них что-нибудь во время своих исследований? Вы убираете книгу на полку, а тем временем возвращается хозяин дома.


**210** — (288)

## 421

454

Белые молнии бегут по сети проводов, искры разлетаются, ослепительный свет заливают лабораторию, повсюду появляются шаровые молнии, и одна из них, отлетев от какого-то механизма, попадает в вас. Ослепительный свет заливают глаза, тело страшно трясет. **Потеряйте 4 очка выносливости.** Едва не теряя сознание, вы падаете на какой-то стол. Когда, наконец, вам удастся придти в себя и подняться, зрение возвращается. Вы понимаете, что произошло самое страшное, что только можно было представить.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -4


Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 120 — (112)

## 422

### ГРЕНДЕЛЬ

Мастерство 8

Выносливость 10

Начать битву,  «N» = 281, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 10 — (49)


## 423

### КРЫСЫ

Мастерство 9

Выносливость 10


Атаки врага наносят урон 1.

Начать битву,  «N» = 5, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 10, «Dmg» = 1 — (49)

## 424

69

Все утро вы идете не останавливаясь и в разгар дня прибываете в поселение под названием Балчи. Городок похож на Стригову как две капли воды: те же остроконечные крыши домов, кривенькие улицы, сходящиеся в центре. Однако сейчас Балчи выглядит более приветливо, благодаря разноцветным шатрам, раскинутым на его окраине. В городок недавно прибыл бродячий цирк. Звуки аккордеона и барабанная дробь разносятся по всей округе, сопровождаемые разнообразными по продолжительности восклицаниями, вздохами и аплодисментами восторженной публики. Вы направляетесь к ярко разукрашенному входу в цирк. **Плата за вход составляет 2 золотых.** Об этом вас ставит в известность небольшая табличка, а о наличии таблички в свою очередь постоянно напоминает маленький карлик, тыкающий в табличку тростью каждый раз при виде потенциального посетителя. У карлика широкое ухмыляющееся лицо, короткие ручки и тонкие ноги. Облачен он в самые пестрые и наипостыднейшие одежды, которые вам доводилось когда-либо видеть. Некий контраст с этим ярким облачением создает черный высокий цилиндр, покоящийся на большой голове карлика.

Если в наличии 2 «Снаряжение/Золото»: **Заплатить за вход: 134,**  «Золото» -2 — (145)



## 425

---

188

«Вечер добрый, - произносите вы, одаряя девушку одной из своих самых неотразимых улыбок, - **Как идут дела?»** Девушка хранит молчание, продолжая смотреть на огонь. Хозяин угрюмо взирает на вас с другого конца бара. Внезапно девушка начинает говорить отсутствующим голосом: **«Знаешь, он все еще приходит ко мне. Они сказали, что он ушел навсегда, но он все еще приходит. Такую любовь не убить. Даже смерть не разлучит нас...»**

«Мэг! - рявкает на девушку хозяин, – **Хватит, дочь. Иди на кухню, там у тебя полно дел!»** Мэг медленно делает несколько шагов по направлению к кухне, но вдруг поворачивается, пристально смотрит вам прямо в глаза и повторяет: **«Даже смерть не разлучит».** После этого стремительно покидает бар. Этот последний опустошенный и горестный взгляд несколько выбивает вас из колеи, вы решаете провести остаток ночи в одиночестве и поднимаетесь в свою комнату.

○ 258 — (191)

## 426

---

342

Туманы рассеиваются, и вы видите скромную каменную часовню, черепичная крыша которой блестит в серебристом свете луны. Похоже, это и есть церковь святого Круциуса, которую вы так отчаянно искали. Часовня стоит на обдуваемом всеми ветрами скалистом утесе. Узкая дорожка к ней ведет по самому краю крутого обрыва, взбираясь на тридцатиметровую высоту над бескрайними болотами. Жуткий, пробирающий до костей, вой снова разносится в ночи. Кровь как будто вскипает от всплеска адреналина. Посмотрев туда, откуда раздавался этот звук, вы видите, как что-то большое и черно стремительно приближается к вам. Существо похоже на собаку, если не считать того, что она размером с пони, а мех яростно оцетинился, как у дикой кошки. Но самое страшное – это ее морда: один глаз горит кроваво-красным светом, другой – слепой и белый, как луна. Из слюнявых челюстей собаки торчат острые клыки, похожие на кинжалы, а одного удара тяжелой лапы с огромными когтями достаточно было бы, чтобы разорвать человека. Шак уже долго время нападает на паломников, пытающихся добраться до святыни, и вы обнажаете меч, готовясь к битве.

○ Сражаться: 113 — (278)


## 427

---

### ОБОРОТЕНЬ

Мастерство 10

Выносливость II

Начать битву,  «N» = 334, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 11 — (49)


## 428

---

### КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ

Мастерство 8

Выносливость 8


Начать битву,  «N» = 88, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8 — (49)

## 429

---

225

Безумная музыка и не думает стихать, вы с силой сжимаете зубы от боли, пытаетесь справиться с волчьей стороной вашей природы. Волк, терзаемый музыкой, воеет и вырывается, и вы с ужасом чувствуете, что звериные чувства постепенно берут вверх над разумом, **Превращение продолжается. Потеряйте 1 очко силы воли.** Не в силах сдерживаться, вы издаете жуткий вой и из последних сил бросаетесь прочь от проклятой музыки.

 «Сила Воли» -1

321 — (315)

## 430

---

520

Разобравшись с крысой, вы спешите к ближайшему зарешеченному отверстию, откуда на недавнее поля боя льется лунный свет. Поднявшись по ржавым скобам, вы откидываете решетку и выбираетесь наружу.

390 — (294)

## 431

305

И тут в золотую пещеру возвращается ее настоящий хозяин, чудовищная тварь, похожая на большого скорпиона. Заметив вас, она щелкает острыми как бритва клешнями и начинает приближаться к вам, издавая угрожающие звуки. Отступать некуда, придется сражаться.

○ **Сражаться: 14 — (78)**

## 432

ГРАФ ВАРКОЛАК

Мастерство 11

Выносливость 12

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 479, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 12 — **(49)**

## 433

477

Понимая, что медлить больше нельзя, вы бросаетесь к дальним дверям и распахиваете их. За ними огромный красивый зал. Стены отделаны дорогим бархатом в красных и черных цветах, окна закрыты тяжелыми портьерами. Вместо потолка здесь высокий купол, на котором изображено звездное небо, почти неотличимое от настоящего. В другом конце зала с высокого резного кресла встает молодая женщина неземной красоты, удивленная вашим внезапным появлением. Ее одежда в тех же красно-черных тонах, ее кожа белая как снег. Рядом с ней стоит худощавый человек в сюртуке дворецкого. Дама слегка высокомерно смотрит на вас, ее ярко-красных губ касается тонкая улыбка. **«Ах, посмотрите, Густав, - произносит она нежным голосом, - похоже, у нас гость».** С удивительной грацией она направляется к вам через весь зал. Ее шаги настолько легки, что, как будто, даже не касаются гладкого мраморного пола. Вы настолько поражены ее красотой, что не можете оторвать взгляд от ее серых глаз. Есть ли у вас пометка "ВАН РИХТЕН"?

○ Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "ВАН РИХТЕН"»: **Да: 494**, ✎ «Пометка "ВАН РИХТЕН"» -1 — **(470)**


○ Если отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка "ВАН РИХТЕН"»: **Нет: 52**, ✎ «N» = 52, «Rez» = 1, «X» = 3 — **(207)**

## 434

### ПАРА ВОЛКОВ

Мастерство 10

Выносливость 12

○ **Начать битву**,  «N» = 514, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 12 — (49)

## 435

422

Теперь вы уже уверены, что здесь творится что-то странное и злое. Когда вы добираетесь до чердака, от удивления захватывает дух. Больше всего это похоже на лабораторию безумного ученого – тесный чердак полностью завален железными деталями и странными механизмами. Тут и крутящиеся шары, потрескивающие от электрических зарядов, и непонятные стеклянные датчики, стрелки которых дрожат у красных линий. Толстые медные провода спускаются с потолка, соединяя механизмы с наклоненным столом посреди лаборатории, а на столе лежит одно из самых страшных и чудовищных созданий, которые вы когда-либо видели. Это чем-то похоже на человека, если не считать того, что сделано оно из серых кусков мертвой плоти, кое-как скрепленных металлическими конструкциями. Голову его охватывает железный обруч, прикрепленный болтами. **«Добро пожаловать»**, - слышите вы. Недалеко от стола, возле панели с рычагами стоит высокий человек в грязном лабораторном халате. Его глаз почти не видно из-за очков с толстыми стеклами, и по его голосу вы понимаете, что он давно сошел с ума. **«Вы как раз вовремя, чтобы увидеть рождение новой жизни!»** Снаружи гремит оглушительный раскат грома, молния попадает прямо в верхушку мельницы, туда, где привязаны медные провода. С безумным хохотом ученый дергает рычаг.


○ **Дальше**,  «N» = 120, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 436

12

Примерно через полчаса, когда, несмотря на холод, ваш лоб покрылся каплями пота, вы слышите крик Ульриха: **«Скорее сюда! Нашел!!!»** Вы спешите к тому месту, где стоит лесничий. Там у корней исполинского дуба растет несколько побегов белладонны – растения, также известного как паслен. Лихорадочные и напряженные поиски увенчались успехом. Вы быстро рвете стебли и запихиваете их себе в рот. На вкус трава отвратительна, да к тому же еще явно ядовита. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Но все же белладонна замедляет распространение ликантропии в вашем организме, **Трансформация замедляется. Прибавьте 1 очко к силе воли.** Однако какое-то шестое чувство подсказывает вам, что избавиться от болезни вам таким способом не удастся, и если вы не найдете другой более действенный способ, то в ближайшее полнолуние обратитесь в волка. Каковы будут ваши дальнейшие действия?

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2, «Сила Воли» +1


Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Пойти к ведунье: 302 — (67)**

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Начать охоту: 473 — (87)**

## 437

513

Паук уже поджидал вас, приготовившись к новому, стремительному и смертельному броску. Увернуться от него невозможно, и хищные ядовитые челюсти вцепятся вам в шею. Яд паука мгновенно парализует ваше тело, и тварь тащит в свое логово новую добычу. Поднянув камень обратно на место, паук начинает свою трапезу...


Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,   
«Храбрость» -1 — **(281)**

## 438

БЕЗУМЕЦ

Мастерство 8

Выносливость 6

**Начать битву**,  «N» = 457, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8,  
«Выносливость» = 6 — **(49)**

## 439

434

Конрад ужасно разочарован вашим отказом, и даже не пытается это скрыть. **«Ну, как знаешь, - недовольным тоном говорит он. - За ужин не забудь заплатить».** Развернувшись, он выходит из трактира, хлопнув дверью. За окном окончательно темнеет, и вы решаете остаться в «Молочном поросенке» на ночь. Заплатив трактирщику 3 золотых за ужин и ночлег, вы поднимаетесь в свою комнату. Несмотря на усталость, заснуть удастся только с рассветом. Когда вы просыпаетесь, за окном уже полдень. Так и не отдохнув, вы выходите из таверны и думаете, что делать дальше.

 «Золото» -3

**202 — (418)**

## 440

250

Вы еще толком не можете разглядеть Маун, но вот башню, возвышающуюся над поселением, вы заметили уже издали. Вид у башни довольно зловещий, словно черный коготь она выделяется на фоне неба. Бросая время от времени настороженный взгляд на это внушительное сооружение и на маленькие неровные тени колыхающиеся вокруг небольших его надстроек, вы спускаетесь в узкую долину, где ютятся потрепанные временем дома. Вы проходите мимо возделанных участков земли, замечая, как бледные местные крестьяне усердным трудом своим тщетно пытаются разбудить скудную почву от вечного сна. Дома при ближайшем рассмотрении производят еще более удручающее зрелище – облепленные мхом и плесенью, покосившиеся, облупленные с протекающими крышами. Кажется, над всем этим местом нависают вечные сумерки. Есть ли у вас пометка "ВАН РИХТЕН"?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Пометка "ВАН РИХТЕН"»: **Да: 391 — (463)**
- Если отсутствует 1 «Снаряжение/Пометка "ВАН РИХТЕН"»: **Нет: 413 — (478)**

## 441

ЛЕДИ МАУН

Мастерство 10

Выносливость 9

**Начать битву**,  $\text{«N»} = 245$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 10$ ,  $\text{«Выносливость»} = 9$  — **(49)**

## 442

37

Хижина содрогается от грохота и треска. Волки штурмуют дом, пытаясь попасть внутрь. Вам придется держать оборону. Дверь выдержит натиск хищников один раз. Ульрих сможет убить двух волков, прежде чем они ворвутся в дом, а Бабушка Зекова способна уложить одного зверя своей чугунной сковородой. С остальными волками, сумевшими проникнуть в дом, придется сражаться вам.

- Сражаться: 248 — (285)**

## 443

---

423

Под взглядом повелителя оборотней вы больше не можете сдерживать свою звериную сущность. Из ваших губ вырывается мучительный вой, тело начинает корчиться – кости вытягиваются, мышцы становятся сильнее, меховая шкура разрывает человеческую кожу в клочья. Вы окончательно превращаетесь в волка. Граф Варколак с улыбкой протягивает руку и вы, вместо того, чтобы вцепиться в нее зубами, лишь покорно лижете ее своим шершавым языком в знак покорности своему новому хозяину. **«Хорошо**, - мурлычет он себе под нос, - **теперь ты мой»**. Вы присоединяетесь к его стае и, когда взойдет полная луна, отправитесь вместе с остальными волками на охоту. Ваше приключение окончено...

## 444

---

**ВАРКОЛАК-ОБОРОТЕНЬ**

Мастерство 12

Выносливость 24

○ **Начать битву**,  $\text{«N»} = 450$ ,  $\text{«Rez»} = 7$ ,  $\text{«Мастерство»} = 12$ ,  
 $\text{«Выносливость»} = 24$  — (49)

## 445

---

294

**«Грендель, убей его!»** - выкрикивает громила в леопардовой шкуре, отпуская цепь. С ревом огр несется на вас, отталкиваясь от земли огромными кулаками, массивные костяшки которых впечатываются в сухой грунт с глухим стуком.

○ **Сражаться: 281** — (422)

## 446

269

В одном месте между зеркалом и рамой есть горизонтальный зазор. Внимательно осмотрев стену вдоль рамы, вы замечаете странное углубление. Вы прикладываете к углублению большой палец и сильно нажимаете. С едва слышимым скрипом зеркало отъезжает в сторону, открывая вашему взору небольшую комнатку, освещаемую одиноким светильником из красного стекла. Стены комнаты задрапированы черным бархатом, в центре находится гроб, отделанный золотом. **Вы нашли секретное убежище вампира!** Сталкиваете гроб с пьедестала и громите его до тех пор, пока он не превращается в груды изломанных досок и щепок. Испытывая удовлетворение от маленькой, но приятной победы в борьбе против зла, вы продолжаете исследовать башню и поднимаетесь на четвертый этаж.

 «Пометка "ЛОГОВО ВАМПИРА"» +1

348 — (261)

## 447

155

"Не людно сегодня", - говорите вы добродушным тоном, в отчаянной попытке разрядить напряженную атмосферу. "А чего ты ожидал?" - бурчит в ответ хозяин заведения. "Сначала этот бандит-разбойник без конца грабил моих потенциальных клиентов, а теперь его безголовый призрак держит в страхе всю округу. Уж думал продать этот постоянный двор, да податься с дочкой в Баторию, но кто ж купит дом, вокруг которого слоняется безумное привидение?" Смущенный, вы приносите извинения и мысленно прикидываете, стоит ли заговорить с девушкой, с молодым человеком или уже идти спать в свою комнату.

Девушка: 188 — (425)

Молодой парень: 220 — (218)


Подняться в номер: 258 — (191)

## 448

509

Вы впадаете в ярость и пытаетесь наброситься на Распорядителя. «Тебе не место среди нас, - произносит карлик с выражением полнейшего безразличия. – **Пожалуй, стоит от тебя избавиться**». Прежде чем вы успеваете вымолвить хоть слово, карлик бросает вам в лицо пригоршню сверкающего порошка, вы тут же теряете сознание и падаете на землю. **Потеряйте 2 очка выносливости**. Когда вы приходите в себя, вокруг все еще темно. Вы лежите на перекрестке, ведущем из Балчи. Быстрая проверка заплечного мешка показывает, что **все ваше золото исчезло** вместе со зловещим цирком, который, похоже, отправился в следующий город.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Золото» = 0, «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 29 — (363)




## 449

---

### ОГОРОДНЫЕ ПУГАЛА

Мастерство 7

Выносливость 9

Начать битву,  «N» = 420, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 9 — (49)

## 450

---

351

От чудовищного удара оборотня вы вылетаете из экипажа и падаете вниз, в пропасть... В ночи звучит торжествующий рев, а экипаж с огромным зверем на крыше уносится вдаль. На этом ваше приключение окончено...

## 451

---

297

Вы спускаетесь по ступеням в темноту. Вскоре вы уже не видите ничего и шагаете вниз очень осторожно, ощупывая стены. Ступени закончились, но вы не двигаетесь с места, понимая, что, для того чтобы исследовать склеп, вам необходим свет.

Зажечь фонарь: 320 — (406)


Идти в темноту: 309 — (26)

## 452

---

482

Стараясь действовать быстро, вы достаете кинжал из ямы и кое-как выбираетесь назад. С трудом оторвав ненасытных пиявок от краев одежды, вы понимаете, что все эти мучения были не зря. **Вы стали обладателем серебряного кинжала!** Радуюсь ценной находке, вы продолжаете путь по коридору.

 «Серебряный кинжал» +1

181 — (189)


## 453

---

ВОЛК

Мастерство 9

Выносливость 6


Начать битву,  «N» = 166, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9,  
«Выносливость» = 6 — (49)

## 454

---

465

В долю секунды ваш меч вылетает из ножен, но ночной гость был наготове – звук выстрела разносится в ночи.

Дальше,  «N» = 376, «Rez» = 1, «X» = 1 — (207)

В самом конце банкетного зала начинается покрытая причудливой резьбой деревянная лестница. Богатый пурпурно-красный ковер на ней резко контрастирует с грязью и мусором царящим в помещении. Лестница ведет на верхний этаж, где располагается очередная массивная двустворчатая дверь с гербом Вульфенов на ней. Глубоко вздохнув, чтобы унять нервную дрожь, вы поднимаетесь по лестнице. Каждый шаг дается не просто, волк внутри вас старается вырваться из клетки человеческого сознания, и вам стоит больших усилий держать зверя под контролем. Вы останавливаетесь на минуту перед дверью, дабы собраться с мыслями и подготовиться к встрече с любой опасностью, скрывающейся за ней. Вы рывком распахиваете створки и входите. Помещение поражает богатством и роскошью убранства. Стены увешаны прекрасными гобеленами, античные Арантийские ковры покрывают пол. Кристаллы огромной люстры заливают все пространство помещения ярким ровным светом. Благодаря такому освещению вы замечаете, что атмосфера запустения не обошла стороной и этот уголок замка: гобелены выцвели и покрыты слоем пыли, а ковры нуждаются в чистке... У высокого окна напротив вас располагается внушительное кресло, скорее даже трон, обитый бархатом и украшенный подобно другой мебели в замке искусными резными узорами. В расслабленной позе, перекинув одну ногу через подлокотник, сидит человек, чей портрет вы видели недавно в одном из коридоров. У мужчины светлые волосы с единственной черной прядью словно рассекающей ниспадающие засаленные патлы надвое. На нем свободно накинутая охотничья куртка, из-под которой виднеется белая кружевная сорочка, ноги облачены в черные узкие брюки и высокие кожаные сапоги. Лицо не лишено аристократичности, но все же преобладают черты грубые и хищные. Мужчина покачивает в руках оловянный кубок, на безымянном пальце поблескивает золотой перстень. Два огромных волка лежат у кресла, пристально следя за вами немигающими желтыми глазами. Хозяин замка Вульфен тоже смотрит на вас, но с некоторым безразличием и ленцой во взгляде. Вы делаете несколько шагов к трону. **«Позволь мне представиться»,** - произносит мужчина. - **Я граф Варколак. Себя можешь не называть, я знаю кто ты».** Он жадно втягивает ноздрями воздух. **«Ты убийца моего брата! Но мы же не позволим этому досадному факту встать на пути нашей дружбы, верно? Ведь гораздо более важным в этой истории является то, что ты был, ммм... инициирован, благодаря моему усопшему брату. Твоя кровь теперь сродни моей, а это делает нас практически родственниками! Твои волчьи способности помогли тебе добраться сюда, и значит, ты достоин влиться в семью! Я возлагаю на тебя большие надежды! Встань на колени и поклянись мне в преданности, и тогда я открою тебе многие секреты, поведаю тебе о всех возможностях твоего дара, ты ведь сейчас даже не подозреваешь, каким могущественным он может сделать тебя!»**

Волк внутри вас исходит воем, стараясь сбросить путы человеческой личности. Да, сопротивляться воздействию Князя Оборотней, главы рода Вульфен, задача не из простых. Но вы хватаетесь за мысль о мести, фокусируетесь на осознании того, что смерть этого существа принесет освобождение от проклятия, и это помогает вам сопротивляться зову порченной крови. Высокомерие и самонадеянность графа только увеличивают ваши шансы на избавление мира от этого воплощения зла. Склониться ли перед Варколаком, надеясь нанести смертельный удар, когда он и его волки меньше всего будут этого ожидать, или же просто обнажить меч и вызвать оборотня на бой?

- Склониться: 508 — (277)
- Обнажить меч: 47 — (361)


## 456

---

### ЗАВОДНОЙ МАНЕКЕН

Мастерство 9

Выносливость 9

Начать битву,  «N» = 67, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 9 — (49)

## 457

---

518

За раненым зверем тянется кровавый след, и не нужно быть опытным следопытом, чтобы преследовать его. Пятна крови и следы огромных лап ведут в город, прямо к залу собраний! Ожидая увидеть страшную картину кровавой резни, вы врываетесь внутрь. Но к вашему удивлению, там все спокойно. Сначала вы даже теряетесь, но потом понимаете, что Вергенхофский Зверь здесь, просто он в человеческом облике. К счастью, сейчас в зале всего пять человек. Вы с Катей стоите в дверях, вглядываясь в их лица и пытаетесь понять, кто из них оборотень. На кого же будет направлен ваш удар?

- Охотник: 453 — (134)
- Кузнец: 377 — (244)
- Следопыт: 504 — (202)
- Бургомистр: 62 — (264)
- Хозяин псарни: 199 — (382)

## 458

---

278

За вашей спиной вдруг раздается какой-то грохочущий звук. Вы оборачиваетесь и видите, как ближайшие к вам доспехи древнего рыцаря сходят со своего постаменты и с лязганьем, грохотом и стуком начинают двигаться в вашу сторону. Латные перчатки сжимают огромную палицу.


- Сражаться: 307 — (376)

## 459

---

427

«Я не враг», - говорите вы, но человек и не думает опускать пистолет. Он пристально вглядывается вам в лицо, пытаться понять, можно ли вам доверять.

- Дальше**,  «N» = 506, «Rez» = 1, «X» = 3 — (207)

## 460

---

36

Как только вы разделались со всеми нападающими хищниками, Бабушка Зекова поворачивается к вам и, пристально глядя прямо в глаза, строго говорит: **«Расскажи-ка мне еще раз о том монстре, что напал на тебя»**. Есть ли у вас с собой кольцо волка?


- Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо волка»: **Кольцо волка: 369** — (414)
- Поговорить: 326** — (194)

## 461

---

### ВЫБОР СЛОЖНОСТИ

На легком уровне параметр Храбрость позволяет перебрасывать проверки, а также выигрывать раунды в сражениях, но число его применений ограничено.

- Легкий режим** — (252)
- Книга-игра**,  «Храбрость» = 0 — (252)

## 462

---

344

Пока вы сражаетесь с обезумевшими марионетками, расшвыривая их гроздьями на право и налево, чтобы встретить новые почища кукол, дверь фургона распахивается и на пороге появляется старый сутулый человек, невероятно худой, с непропорционально большой головой. Он осматривает поле битвы сквозь пенсне и скрипучим голосом произносит: **«Так ты хотел разузнать больше о моих любимых питомцах? Ну так я помогу тебе в этом»**. Резко взмахнув рукой, старик бросает в вас пригорошню сверкающей красной пыли. Яркая вспышка озаряет фургон, ослепив вас на какое то время. Когда к вам возвращается зрение, то вы обнаруживаете, что смотрите на Кукольника снизу вверх, он возвышается над вами подобно скале. Почему он вдруг стал таким огромным? Обведя ошарашенным взглядом помещение наполненное гиганскими вещами, вы понимаете, что и Кукольник, и фургон, и все остальное остались прежними – это вы уменьшились! Старик наклоняется и поднимает вас с пола, вы едва можете шевельнуться, все ваше тело словно...одеревенело. Когда цирк прибудет в новое место, то люди будут вновь рукоплескать мастерству Кукольника, в искусных руках которого, деревянная марионетка-рыцарь буквально оживает на маленькой сцене, обреченная на вечный бой с плюшевым драконом...

## 463

---

391

**"Ищите меня завтра вечером в доме доктора Кафки"**, - вспоминаете вы слова Ван Рихтена, подходя к Мауну. Возможно, вам стоит снова встретиться с охотником на вампиров и узнать о его тайной миссии, о которой он говорил таким тихим голосом при вашей последней встрече. Отправитесь на поиски дома доктора или решите не задерживаться в Мауне?

- Искать доктора: 412 — (186)
- Пойти дальше: 350 — (341)

## 464

---

101


Выломав замок двери булыжником, выбираетесь из камеры и попадаете на пересечение двух подземных коридоров. Впереди тупик, но можно пойти налево или направо.

- Налево: 421 — (284)
- Направо: 282 — (148)

## 465

166

Волки выскакивают на дорогу и несутся вслед. Обезумевшие от страха лошади скачут еще быстрее. **Получена пометка "СКОРОСТЬ"**. Сзади слышно щелканье зубов и голодное рычание. Волки постепенно догоняют вас, пытаясь вцепиться лошадям в ноги, а самые смелые даже нападают на сам экипаж.

 «Пометка "СКОРОСТЬ"» +1

**Дальше**,  «N» = 239, «Rez» = 1, «X» = 2 — (207)

## 466

41

Приблизившись к шатру, вы видите зевак, толпящихся вокруг высокого плотного мужчины с горящим факелом в руке. На груди мужчины вытатуирован причудливо извивающийся красный дракон. Когда мужчина опускает факел себе в глотку, зрители замирают, затаив дыхание. Огнеглотатель резко вытаскивает погасший факел, выжидает несколько мгновений, а затем под восторженные овации собравшихся выдыхает целый столб пламени. Улыбнувшись и поклонившись, огнеглотатель громогласно произносит: **«Добро пожаловать, уважаемая публика, в Зал Диковинок!»** Что же там такого невероятного? Вы входите в шатер, там и вправду можно увидеть много необычного: двухголовая овца, сросшиеся телами близнецы-жонглеры, великанша... Посетители в удивлении тыкают пальцами в живые экспонаты, бурно обсуждая уродства. Впрочем, многих пришедших сюда и вас в том числе при виде представленных «диковинок» охватывает не удивление, а чувство жалости, особо впечатлительные спешат поскорее покинуть шатер. Вы, побродив еще немного, тоже направляетесь к выходу, как вдруг ваше внимание привлекает клетка с самым страшным и ужасным монстром из когда-либо виденных вами. Выше талии тело существа напоминает человеческое, а вот ниже сплетается в кольца огромный змеиный хвост, кончик которого яростно колотился о прутья клетки. Табличка на клетке гласит: **«Серпенса, Женщина-змея»**. Вы подходите ближе. Серпенса, увидев вас, шипит и прижимается к прутьям. У вас появляется нехорошее предчувствие по поводу этой женщины-змеи, да и с цирком, скорее всего, что-то не так. Пресытившись зрелищем монстров и уродцев, вы покидаете шатер.

209 — (188)

## 467

146

Поднимаетесь по лестнице на второй этаж. Дверь не заперта, и вы попадаете в более скромную по размерам прихожую, стены которой отделанными панелями из орехового дерева. Перед вами есть две двери, также декорированные красновато-коричневыми панелями. Медная табличка **«Путеводная Комната»** красуется на двери слева, а на двери справа тоже есть табличка со словами **«Музыкальная Комната»**. Куда вы хотите заглянуть?

**Путеводная: 180** — (381)

## 468

---

265

Конечно же, ответ напрашивается сам собой! Чего должно бояться порождение холода? Тепла! Жар пламени защитит вас! Вы вытаскиваете трутницу, и дрожащими от холода пальцами начинаете высекать искру... Вы справляетесь с задачей довольно быстро, и вот в вашей руке уже зажата сухая ветка дерева с весело пляшущим пламенем на противоположном конце. Размахивая горячей палкой, вы наступаете на ледяного элементаря. Пятясь назад и закрываясь от пламени и искр, тот отчаянно кричит: **«Мороз исчез и снег растаял, огонь так жжет, я таю, таю!!!»**. Через мгновение мистическое существо словно испаряется в воздухе. Путь свободен!

○ 314 — (172)

## 469

---

452

Вставив ключ в отверстие, вы поворачиваете его до тех пор, пока не раздастся глухое пощелкивание. Неожиданно накренившись, механический человек делает шаг. Вы отступаете назад, не сводя с него взгляда. Самоходный манекен делает еще один шаг в вашу сторону, а потом внезапно замахивается, чтобы нанести вам сокрушительный удар в челюсть. Чудом среагировав, вы избегаете бронзового кулака, но уже ясно, что схватки не избежать.

○ Сражаться: 67 — (456)

## 470

---

494

**«Не смотри ей в глаза!»** - доносится до вас крик Ван Рихтена, и вы с огромным усилием отводите взгляд. Никаких сомнений, эта очаровательная девушка и есть графиня Изольда Маунская, колдунья и вампирша. И уже нет сомнений, что нужно сделать. Вы хватаетесь за меч, как вдруг слуга графини с высоким, пронзительным криком бросается на охотника за вампирами. Худое лицо слуги перекашивается, из тела появляется мех, разрывая одежду, а между пальцами появляются кожаные перепонки. Это уже не человек, а гигантская летучая мышь! Нетопырь хватается Ван Рихтена когтями и взмывает к самой вершине купола. Звучит выстрел, с мучительным визгом гигантская летучая мышь судорожно взмахивает крыльями, и врезается в закрытое портьерой окно. Звучит звон разбитого стекла, и тварь вместе с охотником летят вниз, ни на секунду не разжимая смертельной хватки. С ужасом вы понимаете, что остались с графиней один на один.

○ 68 — (309)



## 471

481

Вы легко вскрываете шкатулку. Отделанная внутри красным бархатом, она скрывает изящный кремниевый пистолет и несколько серебряных пуль к нему (**выстрелы+6**). Также под кроватью вы замечаете какие-то линии, нанесенные мелом. Отодвинув кровать в сторону, вы видите на полу эзотерические изображение звезды в круге. Каждый луч звезды увенчан особым руническим символом. Вы не можете с уверенностью сказать, является ли этот рисунок своеобразным оберегом, отгоняющим злых духов или же это некая зловещая метка, притягивающая зло. С тяжелым чувством вы покидаете комнату.

 «Выстрелы» +6

226 — (413)

## 472

313

Книга о ликантропии поражает вас с первого взгляда тем, что написана она от руки, и на каждой странице первая заглавная буква окружена сложным орнаментом, от которого исходит слабое зеленоватое свечение. В основном книга являет собой собрание нелепейших суеверий и заблуждений, а порой и откровенной лжи о природе вервольфов, о ликантропии и о способах борьбы с болезнью. Наряду с этой чепухой встречаются отдельные главы с довольно правдивой информацией, но которая вам и так известна – оборотни боятся серебра и подвержены влиянию лунных циклов, меняя облик в полнолуние. Вскоре в библиотеке появляется Веретикус.

260 — (106)

## 473

383

Пока вы думаете, куда пойдете дальше, лежащий рядом большой камень, на который вы даже и не взглянули, вдруг подлетает вверх и откатывается к стене. Огромный паук, покрытый грязным, спутавшимся коричневым мехом вылезает оттуда так быстро, что вы даже не успеваете увернуться от его ядовитого жала. **Потеряйте 2 очка выносливости.** Проклиная свою неосторожность, вы хватаетесь за меч.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Сражаться: 368 — (22)**

## 474

---

172

Огрызаясь и шелкая друг на друга зубами, на пересечении улиц показалось двое существ отдаленно похожих на волков. Вы поначалу принимаете их за оборотней, однако, когда твари подходят чуть ближе, и вы понимаете, что ошибались. Свет заходящего солнца позволяет вам рассмотреть лишенные плоти ребра и редкие очаги свалывшейся в клоки шерсти. Время от времени эти гниющие создания встают на задние лапы, но через несколько шагов вновь опускаются на все четыре. Их запах чем-то похож на ваш! Это Варги - оборотни зомби, навечно заключенные в обличье полуволок. Поравнявшись с вашим укрытием, варги почти одновременно поворачивают голову в вашу сторону - вы обнаружены!

Сражаться: 390 — (350)

## 475

---

414

Сделав глубокий вдох, вы вновь погружаетесь и плывете вниз к скрывающим сокровище зарослям водорослей. Вскоре вы обнаруживаете облепленные тиной останки предыдущих жертв Водяной Ведьмы. Шаря среди костей в полутьме, вы невольно поднимаете облако взметнувшегося со дна песка и ила. Рассмотреть что-то сейчас невозможно, и вы просто хватаете наугад то, что подворачивается под руку. **Находите блестящую шкатулку с 10 золотыми внутри.** Тем временем легкие вновь начинают болеть от недостатка воздуха, вам нужно скорее подниматься на поверхность.

 «Золото» +10

Дальше,  «N» = 499, «Rez» = 1, «X» = 1 — (207)

## 476

---

## 477

---

462

Не двигаясь с места, вы обнажаете верный меч, готовясь встретить приближающегося всадника. Фантом привстает в седле и кричит: **«Кто там, Барука?!»** Конь резко останавливается прямо перед вами, встав на дыбы. Безголовый всадник отпускает поводья и тянется в складки плаща, откуда через мгновение правой рукой он достает взведенный кремниевый пистолет, а в левой руке оказывается отрубленная голова, которую призрак держит за волосы. Мерцающие глаза головы пристально смотрят на вас, а рот расплывается в дикой улыбке. **"Отдай мне жизнь и кошелек!"** - приказывает голова, затем призрачный всадник нажимает на курок.

**Дальше**,  «N» = 501, «Rez» = 1, «X» = 1 — (207)

## 478

---

413

Идя по городу и глядя на изможденные печальные лица его обитателей, вы начинаете сочувствовать им. В вас растет желание помочь этим несчастным по мере сил. Но в чем же проблема, источник всех бед этого поселения? Вы видите кузницу, ее владелец раздувает меха, готовясь начать работу. Чуть дальше по улице вы замечаете священника. К кому из них вы подойдете узнать, что тут происходит? Или, может быть, хотите покинуть Маун и пойти дальше?

- Кузнец: 296 — (412)**
- Священник: 177 — (199)**
- Покинуть Маун: 350 — (341)**

## 479

---

213

Не в силах противостоять зову дочерей, вы присоединяетесь к несчастным девушкам в их танце. Чары действуют все сильнее, пока вы не забываете даже о том, что вам нужно дышать. Пройдет совсем не много времени, и ваши кости будут дочиста обглоданы, чудовищем, живущим в этом озере. Ваше приключение закончено...

## 480

---

249

К ночи вы, наконец, добираетесь до самого центра разрушенного сооружения. Вы стоите на верхней площадке лестницы, каменные ступени ведут вниз, в покрытый куполом подземный зал. С голых каменных стен стекают ручейки черной слизи, а в трещинах пятнами цветет серая плесень. Воздух пропитан запахом гнили и сырой земли. Внизу нет ничего интересного, кроме широкой черной ямы с каменными стенами в самом центре земляного пола. Уже в который раз вы спрашиваете себя, что же здесь произошло. Есть ли у вас кольцо волка?

- Если в наличии 1 «Снаряжение/Кольцо волка»: **Кольцо волка: 33 — (168)**
- Подождать: 214 — (498)**

## 481

---

430

Уже с полчаса вы наблюдаете за искусной работой Кукловода. На маленькой сцене храбрый рыцарь сражается против ужасного дракона, вызванного злым колдуном, заточившим в неприступной башне прекрасную принцессу. Эту сказку вы слышали множество раз в детстве, но хотя вы и помните ее наизусть, вы не в силах оторвать глаз от происходящего на миниатюрной сцене действия. Движения марионеток настолько реалистичны и выглядят они настолько живыми, что вам становится не по себе. Вы решительно отводите взгляд от кукол и идете прочь, проталкиваясь сквозь толпу собравшихся зрителей.

209 — (188)

## 482

---

54

Теперь вы можете присоединиться к шумной толпе на центральной площади или же покинуть Варгенхоф.

Подойти к толпе: 201 — (23)

Выйти из города: 507 — (76)

## 483

---

308

Девушка произносит последние слова заклинания и замирает, исподлобья глядя на ворота конюшни. Вы понимаете, что она, скорее всего, заметила вас, но по какой то причине ваше присутствие ее совершенно не тревожит. **«Он идет, - говорит юная ведьма, глядя куда-то мимо вас. - Мой храбрый Лорд Лукреций спешит ко мне».** За вашей спиной раздается звяканье сбруи и конское ржание, вы оборачиваетесь и нос к носу сталкиваетесь с Безголовым Всадником. Призрак спешивается, вытаскивает из ножен саблю, в другой руке раскачивается удерживаемая за волосы голова. Не произнеся ни звука, фантом атакует.

Сражаться: 115 — (138)

## 484

---

398

Охотник опускает разряженный пистолет и говорит: **"Я Ван Рихтен, величайший охотник на вампиров, посланец света, и любой, кто бросит мне вызов, встетит свою смерть в священном бою. Так я сказал!"** Доказать, что вы не согласны с безумным охотником, может

только меч.

○ Сражаться: 182 — (232)

## 485

---

157

«Шак – это ужасное чудовище, призрачный пес, отправленный своими хозяевами на охоту за отцом Корраном, священником храма Целительной Весны, что на Фенских болотах. Говорят, что у Шака только один глаз, белый и холодный, как луна, а клыки его острые как бритва. Хотя, скорей всего, это просто рассказы, ведь все знают, что любой, кто увидит эту тварь умрет, не выдержав неземного ужаса». За рассказом Конрада вы даже не замечаете, что солнце уже зашло.

○ 395 — (379)


## 486

---

ПОРОЖДЕНИЕ СТРАХА

Мастерство 8

Выносливость 9

○ Начать битву,  «N» = 143, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — (49)

## 487

---

401

Среди кучи свитков интересным кажется только один. Это жизнеописание неизвестного вам Святого Круциуса. Много веков назад он странствовал по Мавристании, сражаясь с бесчисленными посланцами зла. **В свитке утверждается, что его имя до сих пор вселяет в эти создания ужас и даже может повредить некоторым из них.** Вдруг ваше чтение прерывает непонятный жующий звук, а потом и страшный грохот падающего шкафа. Гнилое дерево не выдержало тяжести гиганстского книжного червя, забравшегося туда, чтобы полакомиться пергаментом. Увидев вас, червь сразу начинает извиваться своим отвратительным серым телом, приближаясь к вам в узком проходе между стеллажами.

 «Свиток Круциуса» +1

○ Сражаться: 88 — (428)


## 488

### ХИЩНЫЕ ПТИЦЫ

Мастерство **6**

Выносливость **12**

Атаки врага наносят урон 1.

○ **Начать битву**,  «N» = 69, «Rez» = 7, «Мастерство» = 6, «Выносливость» = 12, «Dmg» = 1 — **(49)**

## 489

284

Вы на пятом этаже. Ведущий с лестницы короткий коридор заканчивается узкой деревянной дверью с изображением кубка. Открыв дверь, вы входите в просторную часовню, освещаемую факелами. У дальней стены стоит алтарь, на котором покоится золотой кубок инспектированный драгоценными камнями. Длинные окна часовни украшает витраж, выложенный из прозрачных пластин селенита. Пляшущее пламя отражается в разноцветной мозаике, придавая некую жизненность изображенным образам, самый живописный из которых выложен в окне напротив алтаря. Это рыцарь, склонивший колени в знак покаяния перед облаченным в белое священником. Меч рыцарь держит перед собой на вытянутых руках, словно крест. Вы подходите к алтарю и заглядываете в кубок, на первый взгляд в нем обычная вода. Можете испить из кубка или продолжить осмотр замка, поднявшись на шестой этаж.

○ **Выпить из кубка: 424** — **(127)**

○ **На шестой этаж: 435** — **(174)**

## 490

333

Разрубленные тела зомби лежат на каменном полу, теперь ничего вам не помешает осмотреть склеп. Вы идете среди разбитых саркофагов и сгнивших деревянных гробов, как вдруг один из них привлекает ваше внимание. Это пустой открытый гроб из дорогого черного дерева, стоящий на гранитной плите. Внутри он обит дорогим красным бархатом, и вы решаете его поджечь. **Вы только что уничтожили одно из убежищ вампира!** Больше тут делать нечего, и вы решаете вернуться к лестнице, чтобы подняться на второй этаж.

 «Пометка "ЛОГОВО ВАМПИРА"» +1

○ **187** — **(212)**


## 491

---

376

Такое чувство, что вас в плечо изо всех сил ударили кувалдой, а потом рану залили расплавленным свинцом. Никогда прежде вы не испытывали боли, даже отдаленно похожей на эту. Страшный вой вырывается у вас из груди. Пуля охотника сделана из серебра, враждебного для оборотней металла, и она будет мучить вас еще долго. **Потеряйте 4 очка выносливости.**

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -4

Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **398** — (484)

## 492

---

433

Проход заканчивается огромной широкой пещерой. К вашему удивлению вы чувствуете характерный запах зверей, висящий во влажном воздухе. Потом вы, действительно, замечаете лежащее среди сталагмитов тело волка, но он него давно осталась только разохшаяся шкура и скелет, это точно не Зверь, за которым вы охотитесь. Мертвый волк выглядит так, как будто из него высосали всю кровь до капли. Вдруг вы слышите легкий царапающий звук. Что бы это ни было, оно приближается к вам! Резко развернувшись, вы замечаете висящего на стене чудовищного паука. От его почти двухметрового туловища отходят еще более длинные конечности, но самое страшное в нем, что его голова – это жуткая помесь волка и паука с огромными челюстями на вытянутой полузвериной морде. Со звуком, похожим и на свист, и на рычание, монстр бросается на вас.

Сражаться: **368** — (250)


## 493

---

**СТЕКЛЯННЫЙ РЫЦАРЬ**

Мастерство 9

Выносливость 7

Начать битву,  «N» = 517, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 7 — (49)

## 494

---

380

С диким от ужаса ржанием лошади прыгают через разлом, но от безумной погони они слишком устали. Вы слышите стук - передние копыта коснулись противоположного конца моста, но тяжелая повозка падает вниз и тянет их за собой, прямо в пасть ущелья, на острые скалы далеко внизу. Ваше приключение окончено...

## 495

---

330

Дорога к скалам ведет через густой сосновый лес. Чем дальше вы идете, чем больше вам бросается в глаза, как много здесь паутины. Она как будто покрывает лес своими тонкими нитями. Постепенно лес редет. Наконец, вы выходите к подножью гор. Высокая скала перед вами разрезана кривой трещиной, которая ведет в темную пещеру. Из пещеры как будто исходит волна страха, и даже деревья поблизости выглядят злое. Похоже, вы нашли логово Варгенхофского Зверя! Осторожно, с мечом в руках, вы подходите к пещере. Тусклый свет почти не проникает внутрь, всего через несколько метров начинается непроглядная тьма. Вы напряженно вслушиваетесь, но слышно только тихое падение капель и биение вашего сердца. Хотите зажечь фонарь и исследовать пещеру или вернетесь обратно в Баргенхоф?

- Осмотреть пещеру: 70 — (86)
- Назад в Баргенхоф: 151 — (80)

## 496

---

215

С трудом отворив тяжелую, но, к счастью, не запертую дверь амбара, вы заходите внутрь. В нос бьет резкий запах животных, но в темноте ничего не видно. Постепенно, глаза привыкают, вы начинаете что-то различать... и чудом успеваете увернуться от темного силуэта, выскочившего из-за большого стога сена, чуть не растоптав вас. Когда-то это была обычная лошадь, но сейчас у нее на голове появились костные выступы и вырос длинный чешуйчатый хвост. Со злобным, безумным ржанием лошадь бросается на вас.

- Сражаться: 324 — (255)



## 497

370

Откинув плотную штору шатра, прикрывающую вход, вы проскальзываете внутрь. Вы ждете, затаив дыхание и не шевелясь. На некоторое время воцаряется тишина, которая вдруг нарушается странным звуком, словно кто-то отчаянно трясет детскую погремушку, почти сразу к этому «гремящему» звуку добавилось шуршание чешуи о камень пола! Вы, похолодев от нехорошего предчувствия, оборачиваетесь, хватаетесь за рукоять меча, но уже слишком поздно! Что-то толстое и сильное обвивает ваши ноги, сжимает их словно тисками и переворачивает вас вверх тормашками, резко поднимая над полом. В глубине палатки зажигается маленький светильник и вас подносят к этому тусклому источнику света, чтобы лучше рассмотреть. Вы тоже получаете возможность увидеть пленившее вас существо. Это чудовищная помесь женщины и огромной змеи. Верхняя часть тела определенно человеческая, хотя начисто отсутствует волосяной покров, вместо ногтей длинные пальцы оканчиваются острыми когтями, а лицо имеет сходство со змеиной мордой. Змеиная часть тела, начинающаяся от талии, покрыта коричнево-зеленой чешуей. Монстр пристально рассматривает вас, узкие зрачки его желтых немигающих глаз едва заметно дергаются. Меж бледных губ мелькает раздвоенный язык. Внезапно существо издает шипение, раззевая пасть и обнажая клыки, у вас темнеет в глазах и перехватывает дыхание, когда обвивающие ваше тело кольца сжимаются так, что слышится хруст костей. Вы дотягиваетесь до рукояти меча и высвобождаете его из ножен.

Сражаться: 385 — (223)

## 498

214

Тихий шум ветра нарушает мертвую тишину сооружения. Ветер как будто приносит с собой странное чувство надвигающейся смерти. Стоя на краю ямы, вы уже почти уверены, что ветер что-то вам шепчет. Подойдя еще ближе к краю, вы вглядываетесь в темноту. Ветер стихает, теперь слышен отдаленный всплеск внизу и странный чавкающий звук. Попробуете спуститься в яму, чтобы выяснить ее тайну или решите, что пора убираться отсюда как можно быстрее?

Спуститься в яму: 24 — (389)

Покинуть это место: 38 — (164)

## 499

506


Человек медленно опускает пистолет: **«Ну, одинокий путник, что же привело тебя на эту проклятую землю?»** - спрашивает он. Доверитесь ему и скажете правду, что ищете лекарство от укуса оборотня? Или скажете, что охотитесь на вампиров?

Рассказать правду: 240 — (10)

## Формулы

---

Ре-используемые в механике последовательности изменений

f(\*) **Bonus:**  «Мастерство» = 12, «Выстрелы» = 6, «Меч рода Вульфен» = 1, «Кольцо волка» = 1, «Серебряный кинжал» = 5, «Железный прут» = 1, «Серебряный крест» = 1, «Пометка "СЕСТРА"» = 1, «Пометка "СТРАХОЛЕД"» = 1, «Щит» = 1, «Свиток Превращения» = 1, «Бонус мастерства» +2, «Пометка "РИТУАЛ"» = 1, «Пометка "ТАЙНА ВЕДЬМЫ"» = 1