

**ДЕЙВ МОРИС, ОЛИВЪР
ДЖОНСЪН
ЦАРСТВО УИРД**

Част 2 от „Кървав меч“

Превод от английски: Борис Недков, —

chitanka.info

Книгата „Царство Уирд“ се посвещава на Стийв Джаксън — един от създателите и водещ дизайнер на книгите-игри.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА „КЪРВАВ МЕЧ“

Твоят свят е вълшебната страна, наречена Легенда. В Легенда има много видове Приключенци, всеки от които притежава уникални за него умения и техники, за да се справи със свръхестествени същества. Онези, които разчитат на ловкост с меч и на силна десница се наричат **Воини**. Практикуващите магически изкуства се наричат **Магьосници**, които са готови всеки момент да изрекат смъртни заклинания. **Мъдреците** са монаси аскети, сведущи по древни науки, но владеещи също така тоягата, лъка и невъоръжените бойни изкуства. Накрая има и **Тарикати**. Те са пъргави и ловки с меч, но истинската им сила е използването на потайността, лукавството и хитростта за постигане на целите им.

Описанието на четирите типа Приключенци започва от 14 страница.

Ако си завършил успешно първата книга от поредицата „Кървав меч“, „Бойните ровове на Крарт“, продължаваш със същия приключенски отбор и в тази книга. Героят (героите) ще притежават уменията, ранга и предметите, с които са завършили първото си приключение. Можеш да възстановиш издръжливостта на героя до обичайното и равнище, ако той е излязъл от бойните ровове с рани, тъй като се предполага, че е почивал около месец, месец и половина.

Ако това е първото ти приключение в поредицата „Кървав меч“, продължи да четеш. Можеш да играеш сам... или като събереш отбор от Приключенци. Ако играеш сам, избираш един герой от четирите приключенски типа (**Воин, Магьосник, Мъдрец** или **Тарикат**). Ще играеш самостоятелно, но с предимството, че ще имаш по-висок ранг — тоест ще си по-силен, ако си в група с други Приключенци. Самотният Приключенец, предприел мисията, ще бъде от дванадесети ранг.

Ако има двама играчи, всеки приема личността на Приключенец от шести ранг. Дватама трябва да принадлежат към различен Приключенски тип. Най-добре е те да бъдат избрани така, че силните страни на единия Приключенец да компенсират слабостите на другия.

Например, Магьосникът не е много силен физически, докато пък Воинът не умее да се съпротивлява на магии, така че комбинацията от тези два типа прави силен отбор.

Ако в мисията участват трима играчи, всеки приема ролята на Приключенец от четвърти ранг, а в отбор от четирима играчи, всеки ще бъде от трети ранг. Отново напомняме, че всички играчи *трябва* да бъдат от различен тип.

Тези представителни условия могат да се обобщят както следва:

Брой на играчите	Състав на приключенската група
един	един герой от дванадесети ранг
двама	двама герои от шести ранг
трима	трима герои от четвърти ранг
четирима	четирима герои от трети ранг

След като прочетеш обясненията за **Сражения**, **Магия** и **Отборна игра**, трябва да решиш колко играчи ще вземат участие и към кой от четирите приключенски типа ще принадлежи всеки. Всеки от играчите трябва да чете *само* онази част от текста, която се отнася до типа Приключенец, към който той или тя принадлежи.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Използвани са обичайните съкращения при **Ролевите игри** за посочване на различните хвърляния на зарове.

X ЗАРА + Y

Това означава, че са хвърлени X брой зара, а Y е числото, което се прибавя (или вади) от общия сбор.

Например, 2 зара + 3 означава: „хвърли два зара и прибави три“, което дава числа от 5 до 15. Друг пример, 1 зар – 1 означава: „хвърли един зар и извади 1“ (отрицателните числа се броят за 0, ако не е дадено друго указание), така че в случая общият сбор може да бъде от нула до пет.

БОЙНО МАЙСТОРСТВО И Т.Н.

Всеки герой е описан с четири характерни за него качества. Те са:
Бойно майсторство — мярка за силата на героя.

Психически способности — белег за устойчивостта на героя срещу атаки от заклинания и (ако героят е Магьосник) неговата или нейната склонност към магьосничество.

Нюх — сложно понятие, тъй като обхваща бързината на мисълта, ловкост и общ интелект.

Издръжливост — качество, което измерва здравословното състояние на героя. Раните се изваждат от издръжливостта, и ако тя достигне 0, героят умира.

СРАЖЕНИЯ

Сраженията се провеждат в *рундове*, всеки от които трае около 10 секунди. Във всеки рунд участващите в сражението получават възможност да изпълнят едно действие, ако той или тя желаят, а именно: да атакуват, да изричат магия или друго. Действията се изпълняват в ред, според броя точки за нюх, който всеки от биещите се има. Пръв действа този, който има най-много точки за нюх, след това биещия се с по-нисък сбор точки и т.н. Участниците с равен брой точки за Нюх действат едновременно. Ако някой от сражаващите се е убит (сведена до нула издръжливост), преди да му е дошъл редът, то той не може да действа!

По-долу са изброени възможните действия по време на бой и обстоятелствата, при които те могат да бъдат използвани. За дадения рунд всеки играч избира онова действие, което отговаря на неговия герой.

ПРИДВИЖВАНЕ

Това действие позволява на героя да се приближи и да се бие с врага, или да се придвижи до някой изход (ако има такъв). Ако избереш да се *придвижиш*, докато противникът се бие с теб, той автоматично получава възможност за удар срещу теб (освен ако показателят ти за Нюх не е по-голям от този на твоя противник). Когато всички оцелели герои от отбора са се *придвигили* до някой изход, групата може да избяга в началото на следващия рунд.

БОЙ

За да се *бие*, героят трябва предварително да е направил избор придвижване, за да се е доближил до противника. (Има обаче изключения към това правило; понякога тактическите карти към текста

ще показват, че в началото на сражението твоите противници са плътно страни от тебе, в който случай е възможна незабавна атака.)

ОТБРАНА

Ако избереш това действие, не можеш да атакуваш в дадения рунд, но предимството е, че *отбраната* те прави по-устойчив на удари. По-подробни обяснения ще намериш по-нататък.

СТРЕЛБА

Това действие могат да използват единствено Мъдреците и Тарикатите. При него хвърляш стрела, към който противник си избереш. За разлика от боя, тук не е необходимо първо да се *придвижиш*, защото стрелите (естествено) са оръжия с дълъг обсег на действие. Не можеш да избереш да *стреляш* в същия рунд, в който противника ти е избрал да те удари — тоест трябва да се справиш с всички противници, които са се приближили до теб, за да те атакуват, преди да поваляш други с лъка си.

БЯГСТВО

Понякога текстът ще даде възможност на твоя отбор да *избяга* от битката. Всички оцелели Приключенци трябва да са се *придвижили*, преди отборът да може да *избяга*. Когато направи този избор, целият отбор предприема *бягство* в началото на рунда, така че противниците им да нямат възможност да ги атакуват или да изричат заклинания, докато групата се отдалечава.

ПРИПОМНЯНЕ НА ЗАКЛИНАНИЕ И ИЗРИЧАНЕ НА ЗАКЛИНАНИЕ

Това са действия само за Магьосници. Те са обяснени в специалния раздел за Магьосниците.

Във всеки отделен рунд можеш да изпълняваш само *едно* от тези действия. (Понякога Тарикатите получават възможност за две действия в даден рунд, както е обяснено по-нататък, при специфични за тях правила.)

Правилата за сражение са изработени така, че да улесняват играта, но изискват кратко обяснение. Когато удряш противник (тоест за рунда избереш действие *бой*), хвърляш два зара. Ако полученият сбор е *равен или по-малък* от точките ти за бойно майсторство, значи ударът ти е успешен. В такъв случай трябва да хвърлиш зар за нанесени щети (или два зара за по-висок ранг), за да видиш каква загуба на издръжливост си причинил на своя противник. Ако противникът ти има доспехи от някакъв клас, трябва да извадиш тази цифра от хвърленото число за щети, а полученият резултат (ако е по-голям от нула) се изважда от издръжливостта на твоя противник.

Пример. Биеш се с трол, който има бойно майсторство 6. Ти имаш бойно майсторство 7 и трябва да хвърлиш един зар за щети. Ти притежаваш по-голям нюх, затова атакуваш пръв. Хвърляш два зара и получаваш сбор 3; това е по-малко от точките ти за бойно майсторство, значи си успял да удариш. След това хвърляш един зар, за да видиш какви щети си му нанесъл. Получаваш 6, но тролът има доспехи клас 2, затова вадиш само 4 точки от неговата издръжливост. Ако все още е жив (тоест, ако издръжливостта му не е сведена до нула), сега тролът има право да ти върне удара. Той хвърля два зара и получава сбор 6; полученото число е равно на точките му за бойно майсторство, следователно е достатъчно (макар и на косъм), за да те удари. Тролът хвърля зар за щети и получава 1, но тъй като ти имаш доспехи клас 2, не губиш никаква издръжливост. Ноктите на трола се стоварват върху теб, но не успяват да те наранят, защото си предпазван от обкована с шипове кожена туника. Сражението преминава в нов рунд...

Необходимо е да се имат предвид две други условия. Ако си избрал действие *отбрана*, за да те удари, твоят противник трябва да хвърли *три зара*, чийто сбор да е равен или по-малък на неговото

бойно майсторство. Самият ти не можеш да атакуваш в рунд, в който се *отбраняваш*.

Другото условие се отнася до действие *придвижване*. Ако имаш висок показател за Нюх и можеш да се отдалечиш от своя противник преди той или тя да е избрал своето действие за рунда, всичко е наред. Ако обаче се опиташ да се отдалечиш от противник, който вече те е атакувал в този рунд, то тогава той или тя *автоматично* получава възможност за незабавен втори удар срещу теб. Поради тази причина обикновено е по-добре да довършиш противника си, преди да се *придвижиш*, за да се биеш с друг.

БРОНЯ

Започваш приключението с доспехи. Те са от клас 3, ако си Воин, и клас 2, ако принадлежиш към някой друг от приключенските типове.

Бронята те предпазва в сражение, като поглъща щетите, които иначе би понесъл. Например, ако чудовището хвърли 2 зара + 1 за щети и получи сбор 13, това е числото, което трябва да извадиш от своята издръжливост, ако не си брониран. Ако си брониран и имаш показател 2 за доспехи, ще получиш загуба само от 11 точки (тоест 13 минус 2).

Не можеш да комбинираш две брони едновременно. Така че, ако изгубиш бронята си и, да речем, по-късно попаднеш на два метални нагръдника, всеки с показател 1, може да вземеш само единия. *Не е разрешено* да си сложиш и двата нагръдника и да ползваш показател 2 за доспехи.

ОРЪЖИЯ

Ако изгуби оръжието си, трябва да намалиш с 2 точки бойното си майсторство, както и числото, което прибавяш към хвърлените зарове за щети. Например, Воинът обикновено има бойно майсторство 9 и хвърля 3 зара + 1 за щетите, които нанася. Ако загуби меча си и му се наложи да се бие с голи ръце, тогава точките му за бойно майсторство ще бъдат 7, а точките му за нанесени щети: 3 зара – 1.

ПРАВИЛА ЗА ОТБОРНА ИГРА

Когато играчът е един, приключението протича както при обикновените книги-игри. Когато участва отбор от двама или повече играчи, един от тях е „четец“ и в процеса на приключението той или тя чете на глас откъси от книгата.

Понякога ще се указва на някой герой от определен тип как да действа — например; „Ако в отбора има Тарикат, обърни на...“ В този случай *единствено* въпросният играч има право да прегледа указаната глава. Той обикновено прочита епизода на останалите, но понякога част от текста ще бъде с „ограничен достъп“ и ще бъде отпечатан [*с курсив и ограден в скоби*]. Това означава, че ако желае, играчът може да запази в тайна тази част от информацията. Например, на Мъдреца може да бъде указано да прочете древен пергамент. Четецът предава книгата на Мъдреца, който прочита следния текст до скобите за „ограничен достъп“:

„(Мъдрец) Ти разчиташ избледнелите рунически знаци върху пергамента. [*Те ти съобщават, че безопасния маршрут към изхода на лабиринта се намира отвъд златната врата.*] Обърни на 559.“

Играчът Мъдрец трябва да каже на своите съотборници, че чете пергамента, но не е длъжен да им разкрива неговото съдържание.

В случай, когато на двама или повече играчи се дава възможност за индивидуално действие (например Мъдрецът може да разговаря с демон, а Тарикатът иска да го простреля със стрела), играчите хвърлят зарове и най-високият резултат определя кой ще действа.

СХВАТКИ

През цялото време играчите трябва да са наясно с бойния си ред. Най-добрият начин е да се приготвят от картон два, три или четири жетона, номерирани като „първи играч“, „втори играч“ и т.н. Могат да се използват пулове от „Не се сърди, човече“ или други игри. Всеки играч държи съответния за него жетон. Бойният ред може да се променя

(тоест играчите могат да си разменят жетоните си) във всеки един момент, освен по време на сражение.

Очевидно бойният ред няма значение, когато играе само един човек (в този случай той или тя задължително ще бъде „първи играч“), но в отбори от двама или повече участници, той е от първостепенна важност. Обикновено (но не винаги!) първият играч, който се намира най-отпред, ще понесе удара от изненадващи атаки и прочие. Ако играчите не могат да се споразумеят за бойния ред, тогава се приема следното стандартно подреждане: Воинът, следван от Мъдреца, после Магьосникът и най-отзад Тарикатът.

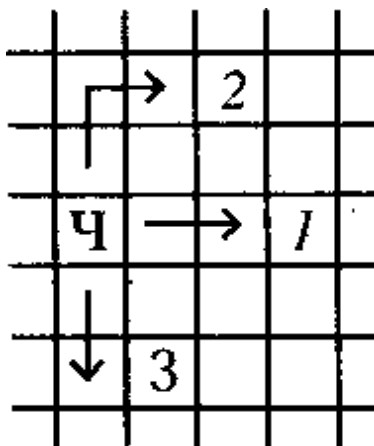
Схватките (тоест битките) почти винаги ще се разиграват върху тактическа карта на стаята, коридора или друго помещение, където се намират героите в момента. Тук показваме пример.



Цифрите върху тази тактическа карта показват къде стоят Приключенците в началото на сражението. Буквите „Ч“ указват първоначалното местоположение на чудовищата.

Възможно е да се води *бой* само с чудовища в съседен квадрат, но *не* и по диагонал. Също така не е възможно да става придвижване и да се стъпва върху квадрат, който вече е зает от чудовища или от друг играч. Когато паднат убити чудовище или играч, махни съответния жетон от картата; с други думи можеш да прекрачваш или дори да стъпваш върху паднал враг. Не можеш да се *придвижваш* там, където няма квадрати, нито можеш да минаваш през черните квадрати, които представляват някакви препятствия, като например (както в случая с дадената по-горе карта) колони или големи статуи. През сивите квадрати могат да се *придвижват* чудовищата, но не и играчите. В картата по-горе например сивите квадрати обозначават огнища с живи въглини, към които чудовищата имат устойчивост.

Освен ако не е указано друго, чудовището винаги се *придвижва*, за да нападне най-близкия Приключенец. За да се открие кой е най-близкият Приключенец, се преброяват квадратите, през които трябва да мине чудовището (като се използват само прави линии, не диагонали), за да стигне в позиция, в която може да се *бие*. В диаграмата по-долу Приключенец бе по-близо до чудовището, отколкото Приключенец 2, и е на същото разстояние, както Приключенец 3. Ако няколко Приключенци са на еднакво разстояние от чудовището, трябва да хвърлите зарове, за да видите към кой герой ще се насочи чудовището — играчът с най-нисък зар ще бъде злощастната цел на неговото внимание! Постъпва се по същия начин и когато чудовището е в съседни квадрати спрямо повече от един Приключенец, за да се види с кой от тях ще реши да се *бие* то. По-долната диаграма ще онагледява по-добре горния пример. Стрелките са пътят, който трябва да измине чудовището, за да стигне до позиция, в която да може да се бие с един от тримата Приключенци, които присъстват в тази тактическа карта.



Преди да започнете играта, пригответе няколко жетона, които ще представляват Приключенците и чудовищата. Можете да използвате дори пионки и фигурки от „Шах“ или „Дама“, които да подредите по сила, цвят и боен ред. Няма да ви необходими много на брой, защото няма да влизате в схватки с повече от пет-шест чудовища наведнъж.

Винаги отбелязвай оставащата издръжливост на чудовищата, ако решиш да *бягаш* от тях. Понякога (но не винаги!) чудовищата се впускат в преследване и, ако те настигнат, трябва да знаеш колко рани си им причинил преди това.

ТОВАР

Има ограничения на товара, който си в състояние да носиш със себе си. Както е показано в [дневника ти](#), обикновено можеш да носиш до десет предмета. Ако си напълно натоварен и намериш нещо, което желаеш да вземеш, трябва да изхвърлиш някоя вещ от торбата на гърба си (или да я дадеш на друг играч), за да направиш място за новата придобивка.

Обърнете внимание на следните две забележки. Колчанът (с който разполагат Мъдрецът и Тарикатът) побира до 6 стрели. Той се брой за една вещ от товара без оглед на броя на стрелите в него. Тоест, ако имаш колчан с 6 стрели, той се брой за един, а не за седем предмета.

Кесията ти за пари също се брой за един предмет. Както при колчана, съдържанието няма значение. Кесията може да побере най-много до 100 монети (от всякакъв вид), но се брой за една вещ, независимо дали е пълна или празна.

МАГИИ

Магията е специална област на действие за Магьосниците и в значителна по-малка степен за Мъдреците. Начинът, по който действа магията при този тип Приключенци, е подробно изложен в посветените на тях раздели (виж страница 23 и 26). Но има едно нещо, което *всеки* Приключенец трябва добре да знае за магията.

Трябва да се знае, че има два вида магии: **ПОРАЗЯВАЩИТЕ** заклинания просто причиняват щети, когато се изрекат, и ако са насочени срещу тебе, не можеш нищо да направиш против тях! Просто изваждаш точките за щети на тази магия от своята издръжливост (като приспаднаеш показателя си за доспехи, ако имаш такъв). Другият вид магии са **ПСИХИЧЕСКИТЕ** заклинания, на които можеш да се помъчиш да се противостоиш. За да устоиш на **ПСИХИЧЕСКА** магия, трябва да хвърлиш два зара и да получиш резултат, равен или по-малък от точките си за психически способности. Ако успееш да хвърлиш такова число, заклинанието няма въздействие върху теб.

Винаги ще ти бъде указано дали дадена магия е от поразяващ или психически тип.

ТОЧКИ ЗА ОПИТНОСТ

Точките за опитност са мярка за умението и силата на героя. След като завършиш успешно всяка една част от поредицата „Кървав меч“, ще бъдеш възнаграден с определен брой точки за опитност, които се разпределят между всички оцелели герои. Междувременно, в хода на приключението трябва да прибавяш всички специални премии (или наказания), които получаваш. Общата сума на точките за опитност, натрупани от даден герой, му дават възможност да преминава от по-нисък в по-висок ранг.

Общият брой точки за опитност, необходими за всеки ранг, са дадени по-долу:

Ранг	Точки за опитност
Първи	по-малко от 250

Втори	250–499
Трети	500–749
Четвърти	750–999
Пети	1000–1249
Шести	1250–1499
Седми	1500–1749
Осми	1750–1999
Девети	2000–2249
Десети	2250–2499
Единадесети	2500–2749
Дванадесети	2750–2999
Тринадесети	3000–3249
Четиринадесети	3250–3499
Петнадесети	3500–3749
Шестнадесети	3750–3999
Седемнадесети	4000–4249
Осемнадесети	4250–4499
Деветнадесети	4500–4999
Двадесети	5000

Няма по-висок ранг от двадесети.

Започваш приключението с минимума точки за опитност, които се изискват за твоя ранг; 250, ако си втори ранг, 500, ако си трети ранг, и т.н. Ако играчът е един и е започнал приключението с осми ранг, а покъсно получава награда от 1000 точки за опитност, например, тогава той минава в дванадесети ранг. Ако същата премия се получи от отбор с четирима участници от втори ранг, всеки от тях ще бъде повишен в трети ранг.

След като завършиш успешно приключението и сумираш точките си за опитност, запази [дневника си](#). Героите, които се завърнат живи от Уирд, могат да продължат с „Кървав меч“ №3 — „Демонски нокът“!

КОГАТО СИ УБИТ

Ако играеш сам и твоят герой бъде убит (намалена до нула издръжливост), правиш същото, което би направил с всяка друга книга-игра; избираш си нов герой и започваш отначало.

Но ако играеш в отбор и някой от участниците бъде убит, другите играчи продължават приключението. Сега групата им е по-маломощна поради загубата на един от героите, но живите играчи все още имат възможност да победят. Не е задължително играчът, чийто герой е убит, да стои настрана — *сега той получава правото да хвърля заровете за чудовищата*. Той може също, ако желае, да променя стратегията на чудовището (въпреки че не е в състояние да му измисля умения, които не са описани!). По този начин да бъде „убит“ може да се окаже много забавно — загубваш героя си, но като компенсация получаваш възможност да затрудняваш бившите си съотборници!

ЕДНОЛИЧЕН ОТБОР

Нормално броят на героите в отбора отговаря на броя на играчите, тоест всеки играч има по един герой, с чийто многобройни умения трябва да се справя.

Когато натрупаш опит в системата на **Кървав меч** обаче, можеш да си изпробваш силите с едноличния отбор. В този случай един читател поема не един герой, а цял отбор от четирима Приключенци. С други думи, все едно има четирима играчи, но всички герои се ръководят от едно единствено лице. (Всички те са от втори ранг, разбира се. Не можеш да вземеш отбор с четирима герои от осми ранг!)

СПЕЦИАЛНИ РАЗДЕЛИ ЗА ОТДЕЛНИТЕ ГЕРОИ

Следващите раздели съдържат подробни правила за всеки приключенски тип. В идеалния случай би трябвало да прочетеш само раздела, отнасящ се до твоят герой, но ако играеш в едноличен отбор, естествено ще трябва да знаеш способностите на няколко различни типа герои.

За по-голямо удобство по време на играта, [дневниците на героите са дадени в отделни файлове](#) и би било хубаво, ако си ги свалиш още сега, за да можеш да ги изучаваш, докато четеш правилата, указани в следващите глави.

ВОИН

Ти си майстор на бойните изкуства. Имаш по-голямо бойно майсторство от който и да е друг приключенски тип от същия ранг и когато удряш, нанасяш по-големи щети. Също така притежаваш метална броня, която превъзхождат броните на другите Приключенци и ти осигурява доспехи клас 3.

Тези предимства ти дават истинска пробивност във всяка битка, но не всичко е по силите ти. Не притежаваш нито едно от специалните умения на другите герои — например медиума на Мъдреца или лукавата и изобретателна хитрост на Тариката. Също така, понеже си от благородно потекло и следваш почетните традиции на своите предци, трябва да си нащрек винаги да отстояваш законите на рицарството. Ако се държиш по недостоен, страхлив или грубиянски начин, можеш да получиш наказание и да ти бъдат отнети точки за опитност.

Твоите качества при различните рангове са следните:

III ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	1 зар + 2
Психически способности	6

Нюх	6
Издръжливост	18
IV ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	2 зара
Психически способности	6
Нюх	7
Издръжливост	24
V ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	2 зара + 1
Психически способности	6
Нюх	7
Издръжливост	30
VI ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	2 зара + 2
Психически способности	6
Нюх	7
Издръжливост	36
VII ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара
Психически способности	6
Нюх	7
Издръжливост	42
VIII ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	3 зара + 1
Психически способности	7

Нюх	7
Издържливост	48
IX ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	3 зара + 2
Психически способности	7
Нюх	7
Издържливост	54
X ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	4 зара
Психически способности	7
Нюх	7
Издържливост	60
XI ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	4 зара + 1
Психически способности	7
Нюх	7
Издържливост	66
XII ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	4 зара + 2
Психически способности	7
Нюх	8
Издържливост	72
XIII ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара
Психически способности	7

Нюх	8
Издръжливост	78
XIV ранг	
Бойно майсторство	10
Щети	5 зара + 1
Психически способности	8
Нюх	8
Издръжливост	84
XV ранг	
Бойно майсторство	10
Щети	5 зара + 2
Психически способности	8
Нюх	8
Издръжливост	90
XVI ранг	
Бойно майсторство	10
Щети	6 зара
Психически способности	8
Нюх	8
Издръжливост	96
XVII ранг	
Бойно майсторство	10
Щети	6 зара + 1
Психически способности	8
Нюх	8
Издръжливост	102
XVIII ранг	
Бойно майсторство	10
Щети	6 зара + 2
Психически способности	8

Нюх	8
Издръжливост	108
XIX ранг	
Бойно майсторство	10
Щети	7 зара
Психически способности	8
Нюх	8
Издръжливост	114
XX ранг	
Бойно майсторство	11
Щети	7 зара + 1
Психически способности	8
Нюх	9
Издръжливост	120

Нанеси своя ранг и качества в [дневника](#).

Започваш приключението с три предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- Меч
- Метални доспехи (клас 3)
- Кесия за пари

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си втори ранг, петнадесет жълтици, ако си трети ранг, двадесет жълтици ако си четвърти ранг, и т.н. до шейсет жълтици, ако си дванадесети ранг. Независимо от съдържанието, кесията се брой за *един предмет* от твоя товар.

В началото на играта Воинът няма никакви по-специални умения, които си струва да бъдат отбелязани. Не забравяй, че героят ти може да се отбранява от удари и без това да е специално упоменато в текста.

ТАРИКАТ

Някои Приключенци са честни и благородни рицари, но не и ти. В основата си ти си мошеник — симпатичен мошеник може би, но все пак мошеник. Оправяш се благодарение на своята съобразителност. Ако можеш да спечелиш битката с измама или като застреляш някого в гръб, ще го сториш. Главното ти оръжие е лукавството.

Но когато се наложи да се изправиш срещу някого в открит бой, не си лесен противник. След Война ти си навярно най-добрият боец в отбора.

Твоите качества при различните рангове са следните:

III ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	1 зар + 1
Психически способности	6
Нюх	8
Издръжливост	18
IV ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	1 зара + 2
Психически способности	7
Нюх	8
Издръжливост	24
V ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	2 зара
Психически способности	7
Нюх	8
Издръжливост	30
VI ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	2 зара + 1
Психически способности	7

Нюх	8
Издържливост	36
VII ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	2 зара + 2
Психически способности	7
Нюх	8
Издържливост	42
VIII ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара
Психически способности	7
Нюх	9
Издържливост	48
IX ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара + 1
Психически способности	7
Нюх	9
Издържливост	54
X ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара + 2
Психически способности	7
Нюх	9
Издържливост	60
XI ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	4 зара
Психически способности	7

Нюх	9
Издържливост	66
XII ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	4 зара + 1
Психически способности	8
Нюх	9
Издържливост	72
XIII ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	4 зара + 2
Психически способности	8
Нюх	9
Издържливост	78
XIV ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара
Психически способности	9
Нюх	10
Издържливост	84
XV ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара + 1
Психически способности	9
Нюх	10
Издържливост	90
XVI ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара + 2
Психически способности	9

Нюх	10
Издръжливост	96
XVII ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	6 зара
Психически способности	9
Нюх	10
Издръжливост	102
XVIII ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	6 зара + 1
Психически способности	9
Нюх	10
Издръжливост	108
XIX ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	6 зара + 2
Психически способности	9
Нюх	10
Издръжливост	114
XX ранг	
Бойно майсторство	10
Щети	7 зара
Психически способности	10
Нюх	11
Издръжливост	120

Нанеси своя ранг и качества в [дневника](#).

Започваш приключението с пет предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- Меч

- Обковани с шипове кожени доспехи (клас 2)
- Кесия за пари
- Лък
- Колчан

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си втори ранг, петнадесет жълтици, ако си трети ранг, двадесет жълтици ако си четвърти ранг, и т.н. до шейсет жълтици, ако си дванадесети ранг. Независимо от съдържанието, кесията се брой за *един предмет* от твоя товар. Колчанът съдържа шест стрели в началото на приключението. Не забравяй да задраскваш всяка използвана стрела.

За теб се отнасят няколко специални правила.

ОТКЛОНЯВАЩИ ВНИМАНИЕТО ТЕХНИКИ

Ти си изключително ловък в това да се изплъзваш от нападения. Когато противникът хвърля зар за бой срещу теб, той или тя (или то) трябва да хвърля 2 зара +1 вместо обичайните 2 зара. Очевидно така ще му е по-трудно да те удари.

СТРЕЛБА С ЛЪК

Докато разполагаш със своя лък и стрели, можеш да използваш действие *стрелба* в сражението. За да *стреляш*, не е необходимо да си в съседен на твоя противник квадрат. Хвърлянето на зарове за *стрелба* е същото, както за *бой* — тоест, за да удариш, трябва да хвърлиш два зара, чийто сбор да е равен или по-малък от твоето бойно майсторство.

Независимо от твоя ранг стрелите причиняват само един зар щети върху издръжливостта на противника ти (намалени с показателя му за доспехи).

БЪРЗО МИСЛЕНЕ

Само веднъж по време на всяка битка можеш да използваш това умение и да предприемеш две действия в един и същ рунд. Първото действие протича в онзи момент от рунда, когато нормално би започнал да действаш, тоест съобразно твоя нюх. Второто действие идва в самия край на рунда, когато всички други са имали възможност да направят по нещо.

МЪДРЕЦ

Ти си израснал в спартански Манастир на озарението, разположен на пустия остров Каксос. Там ти си изучил Мистичния път — една система от всепоглъщащи парапсихични дисциплини и сурови физически упражнения.

Твоите качества при различните рангове са следните:

III ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	1 зар + 1
Психически способности	7
Нюх	6
Издръжливост	15
IV ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	1 зара + 2
Психически способности	8
Нюх	7
Издръжливост	20
V ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	2 зара
Психически способности	8
Нюх	7
Издръжливост	25
VI ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	2 зара + 1
Психически способности	8
Нюх	7

Издръжливост	30
VII ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	2 зара + 2
Психически способности	8
Нюх	7
Издръжливост	35
VIII ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара
Психически способности	8
Нюх	7
Издръжливост	40
IX ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара + 1
Психически способности	8
Нюх	7
Издръжливост	45
X ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара + 2
Психически способности	8
Нюх	7
Издръжливост	50
XI ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	4 зара
Психически способности	8
Нюх	7

Издръжливост	55
XII ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	4 зара + 1
Психически способности	9
Нюх	8
Издръжливост	60
XIII ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	4 зара + 2
Психически способности	9
Нюх	8
Издръжливост	65
XIV ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара
Психически способности	9
Нюх	8
Издръжливост	70
XV ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара + 1
Психически способности	9
Нюх	8
Издръжливост	75
XVI ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара + 2
Психически способности	10
Нюх	9

Издръжливост	80
XVII ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	6 зара
Психически способности	10
Нюх	9
Издръжливост	85
XVIII ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	6 зара + 1
Психически способности	10
Нюх	9
Издръжливост	90
XIX ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	6 зара + 2
Психически способности	10
Нюх	9
Издръжливост	95
XX ранг	
Бойно майсторство	10
Щети	7 зара
Психически способности	10
Нюх	10
Издръжливост	100

Нанеси своя ранг и качества в [дневника](#).

Започваш приключението с пет предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- Тояга
- Метална ризница (клас 2)
- Кесия за пари

- Лък
- Колчан

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си втори ранг, петнадесет жълтици, ако си трети ранг, двадесет жълтици ако си четвърти ранг, и т.н. до шейсет жълтици, ако си дванадесети ранг. Независимо от съдържанието, кесията се брой за *един предмет* от твоя товар. Колчанът съдържа шест стрели в началото на приключението. Не забравяй да задраскаш всяка използвана стрела.

За теб се отнасят няколко специални правила.

СТРЕЛБА С ЛЪК

Докато разполагаш със своя лък и стрели, можеш да използваш действие *стрелба* в сражението. За да *стреляш*, не е необходимо да си в съседен на твоя противник квадрат. Хвърлянето на зарове за *стрелба* е същото, както за *бой* — тоест, за да удариш, трябва да хвърлиш два зара, чийто сбор да е равен или по-малък от твоето бойно майсторство.

Независимо от твоя ранг стрелите причиняват само един зар щети върху издръжливостта на противника ти (намалени с показателя му за доспехи).

ТЕХНИКА НА ТОЯГАТА

Вещината ти в боя с тояга включва и познание за жизненоважни нервни точки по тялото. Когато атакуваш с тояга, можеш да решиш да хвърлиш три вместо два зара за *бой*. Очевидно така е по-трудно да удариш, но означава, че ако успееш с атаката си, причиняваш с един зар повече щети и изкарваш противника си от равновесие, принуждавайки го да предприеме своето действие в края на следващия рунд (тоест, все едно, че има нюх 1 точка).

Например: Беде е Мъдрец от дванадесети ранг. Той решава да използва срещу неприятеля техника на тоягата. Трябва да хвърли три зара и да получи 8 или по-малко; така ранява противника си и му нанася щети 5 зара + 1 (вместо обичайните 4 зара + 1). Освен това сега неговият враг ще действа едва в края на следващия рунд.

ЛЕЧЕБНИ УЕНИЯ

Можеш да използваш парапсихичните си умения да лекуваш във всеки един момент освен по време на битка. Когато се наемаш да лекуваш, решаваеш колко точки издръжливост да използваш. Изваждаш тези точки от своята издръжливост, след което хвърляш 1 зар – 2 и умножаваш получения резултат с броя на точките, които си изразходил. Резултатът е лечебната енергия (под формата на точки за издръжливост), която можеш да изтеглиш от космическия енергиен поток. Можеш да разпределиш тези точки, както желаш между играчите (включително и за самия тебе). Разбира се, никой играч не може да увеличи издръжливостта си над първоначалния размер.

Един пример ще поясни как става това. Алфрик е Мъдрец, който решава да изразходи 5 точки издръжливост, за да лекува. Той хвърля 1 зар – 2 и получава четворка на зара. Вади две от четири и умножава получения резултат (две) по 5 и така получава общ резултат от 10 точки за издръжливост. Би могъл да възстанови собствената си издръжливост до нивото и от преди да започне да лекува и ще му останат още пет точки, които, ако желае, той може да разпредели между себе си и останалите си съотборници.

Отрицателните резултати от хвърления 1 зар – 2 се броят за 0, както беше споменато по-горе. Прибягването до лекуване обаче винаги е рисковано, защото можеш да хвърлиш едно или две върху зара и да не получиш никакви точки обратно от космическия енергиен поток.

ДРУГИ ПАРАПСИХИЧНИ УМЕНИЯ

Другите ти парапсихични умения ще бъдат обяснени в конкретни ситуации, когато ти потрѣбват. Те включват:

Медиум — способност да четеш чужди мисли.

Паранормално зрение — способност да виждаш през меки материи като например завеси, мъгла или вода (но не през камъни или метали).

Левитация — способност да неутрализираш силата на земното притегляне върху тялото си, което ти позволява да се издигаш вертикално във въздуха.

Прогонване на духове — способност да прогонваш духове и други призраци, като задушаваш паранормалните енергии, които ги поддържат.

МАГЪОСНИК

Забрави за скучното изкуство на играта с меч. Ако се наложи, умееш да си служиш с меч, ала истинската ти сила е в използване на окултните енергии на магьосничеството.

Твоите качества при различните рангове са следните:

III ранг	
Бойно майсторство	6
Щети	1 зар
Психически способности	8
Нюх	6
Издръжливост	15
IV ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	1 зар + 1
Психически способности	8
Нюх	6
Издръжливост	20
V ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	1 зар + 2
Психически способности	8
Нюх	7
Издръжливост	25
VI ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	1 зар + 3
Психически способности	8
Нюх	7
Издръжливост	30

VII ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	2 зара + 1
Психически способности	8
Нюх	7
Издръжливост	35
VIII ранг	
Бойно майсторство	7
Щети	2 зара + 2
Психически способности	9
Нюх	7
Издръжливост	40
IX ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	2 зара + 3
Психически способности	9
Нюх	7
Издръжливост	45
X ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара
Психически способности	9
Нюх	7
Издръжливост	50
XI ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара + 1
Психически способности	9
Нюх	7
Издръжливост	55

XII ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара + 2
Психически способности	9
Нюх	8
Издръжливост	60
XIII ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	3 зара + 3
Психически способности	9
Нюх	8
Издръжливост	65
XIV ранг	
Бойно майсторство	8
Щети	4 зара
Психически способности	10
Нюх	8
Издръжливост	70
XV ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	4 зара + 1
Психически способности	10
Нюх	8
Издръжливост	75
XVI ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	4 зара + 2
Психически способности	10
Нюх	8
Издръжливост	80

XVII ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	4 зара + 3
Психически способности	10
Нюх	8
Издръжливост	85
XVIII ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара
Психически способности	10
Нюх	9
Издръжливост	90
XIX ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара + 1
Психически способности	10
Нюх	9
Издръжливост	95
XX ранг	
Бойно майсторство	9
Щети	5 зара + 2
Психически способности	11
Нюх	9
Издръжливост	100

Нанеси своя ранг и качества в [дневника](#).

Започваш приключението с три предмета, които също трябва да впишеш. Те са:

- Меч
- Сребърни доспехи (клас 2)
- Кесия за пари

Кесията за пари съдържа десет жълтици, ако си втори ранг, петнадесет жълтици, ако си трети ранг, двадесет жълтици ако си четвърти ранг, и т.н. до шейсет жълтици, ако си дванадесети ранг. Независимо от съдържанието, кесията се брой за *един предмет* от твоя товар.

Твоите специални умения са по-трудни от тези на другите герои, защото владееш множество полезни и смъртоносни заклинания. Процедурата за изричане на заклинания е доста сложна, затова прочети следващите точки много внимателно.

1. Преди да изречеш заклинанието, трябва да си го припомниш. Ако това става по време на сражение, отнема един рунд. Можеш да си припомняш заклинания по всяко време — и да ги пазиш в ума си без усилие — така че ще е добре да си подготвиш няколко преди срещата с противника.

Обаче всяко заклинание, което временно държиш в ума си, намалява психическите ти способности с 1 точка, докато не го изречеш. Ако през цялото време държиш в ума си по няколко заклинания едновременно, ще участваш в приключението с много ниско ниво на психически способности, което ще те направи податлив на психически атаки.

2. Изричането на заклинанието отнема един рунд. Това не става автоматично. За да бъде заклинанието успешно, трябва да хвърлиш два зара, а сборът им да бъде равен или по-малък на точките ти за психически способности. Трябва да прибавиш цифрата за степен на трудност на заклинанието към хвърлените зарове. Ако не успееш да го изречеш, можеш да се опиташ отново следващия рунд. Този път хвърлянето е по-леко, тъй като изваждаш 1 от сбора на хвърлените зарове плюс степента на трудност. Ако отново не успееш, в следващия рунд изваждаш 2 от хвърлените зарове и т.н., докато кажеш магията или умреш. Ако процесът на изричане на заклинанието бъде прекъснат (например, ако използваш рунда, за да избягаш или да се биеш), то трябва да се върнеш към първия етап. В случай, че изречеш заклинанието и врагът ти е още жив, трябва отново да си го припомниш, ако смяташ да го казваш повторно, или да си припомниш

друго, ако смяташ, че старото вече не върши работа. Разбира се, в случай, че вече имаш припомнено заклинание на ум, можеш да го кажеш веднага без да губиш допълнителен ход. Естествено отново започваш от първи етап.

Следният пример ще изясни как става това. Рагнарк е Магъосник с психически способности 9. Припомнил си е две заклинания в случай на опасност, така че текущите му психически способности са намалени на 7. В сблъсък с три таласъма той решава да си послужи с първото от тях — заклинанието **Кълбовидна мълния**. Това заклинание има степен на трудност 4, така че в първия рунд, в който той ще се опита да го изрече, Рагнарк ще трябва да получи 7 или по-малко с 2 зара + 4. Опитът му е провален при това трудно хвърляне, но той продължава да се мъчи в следващия рунд, този път хвърляйки 2 зара + 3. Отново не успява, така че в третия рунд трябва да направи своето хвърляне от 7 или по-малко с 2 зара + 2. Този път успява да го каже и изпепеляваща мълния разпръсква таласъмите. Ако обаче той бе прекратил изричането на заклинанието, за да се бие, след което отново го подновеше в следващия рунд, би трябвало да започне пак с хвърляне на 2 зара + 4.

Бойните заклинания, с които разполагаш, са следните:

Вулканични пръски — степен на трудност 1

Кара всички врагове наоколо да загубят един зар издръжливост. Това е поразяваща магия, така че не може да и се противостои. Показателят за доспехи на врага (ако има такъв) се изважда от хвърлените зарове за щети.

Нощен вой — степен на трудност 1

Това е психическа магия, която въздейства върху един-единствен противник. Ако той не се противопостави, противникът ще трябва да хвърля с един зар повече от обичайното (тоест три, а не два зара), за да се бие или *стреля* през следващите четири рунда.

Бял огън — степен на трудност 1

Тази поразяваща магия въздейства върху един противник и причинява загуба на издръжливостта му 2 зара + 2 (намалена с показателя му за доспехи).

Намушкване с меч — степен на трудност 2

Поразяваща магия, която въздейства върху един враг и отнема 3 зара + 3 от неговата издръжливост. Показателят за доспехи намалява щетите по обичайният начин.

Тигрово око — степен на трудност 2

Когато изречеш това заклинание, можеш или да прибавиш 2 към бойното си майсторство и заровете ти за щети, или да прибавиш 1 към бойното майсторство и зарове за щети на всички участници в отбора, включително и на себе си. Това важи за четири рунда от сражението.

Незабавно спасение — степен на трудност 2

Използва се по време на битка, от която желаеш да избягаш. Тази магия телепортира всеки от отбора до изхода (ако има такъв). Така сте готови да се оттеглите в началото на следващия рунд.

Мъгли на смъртта — степен на трудност 3

Всички врагове наоколо губят издръжливост 2 зара, ако не успеят да се противопоставят на тази психическа магия. Броните и доспехите не осигуряват никаква защита.

Магия на вампира — степен на трудност 3

Това психическо заклинание може да бъде насочено срещу един единствен неприятел, който губи 4 зара издръжливост, ако не успее да му се противопостави. Част от жизнената енергия, която губи, се насочва към заклинателя: собствената му издръжливост нараства с половината количество, което той губи (закръгля се към по-малката цифра). Разбира се, издръжливостта ти не може да превишава първоначалния си размер.

Кълбовидна мълния — степен на трудност 4

Мощна поразяваща магия, която причинява щети 2 зара + 2 на всички противници наоколо. Броните и доспехите предпазват от нея по обичайният начин.

Призрачно докосване — степен на трудност 4

Това е единственото заклинание, което изисква да се намираш в квадрат, съседен на този, в който стои жертвата ти. Това е мощна психическа магия, която въздейства върху един противник, който губи 7 зара издръжливост, ако не устои на заклинането, и 2 зара издръжливост, дори да успее да и противодейства.

Мълнията на Немезида — степен на трудност 5

Тази силно фокусирана енергийна светкавица се стоварва върху един враг, който губи 7 зара + 7 издръжливост. Това е поразяващо заклинание, така че доспехите ще намалят щетите.

Робско омайване — степен на трудност 5

Тази психическа магия въздейства върху един неприятел. Ако той не успее да и се противопостави, тя поставя противника под твой контрол. Той или тя просто престава да се движи, а когато не се води битка, може да отговаря на въпросите на заклинателя. Ако заповядаш на омаяния си враг да се бие за теб (тоест срещу своите бивши съотборници), трябва да хвърлиш един зар. При шестица (6) той или тя възстановява своя разум и те атакува. Омайването трае достатъчно дълго, за да напуснеш района така че продължаваш все едно си убил въпросния противник.

Разполагаш също така и с цял ред не бойни заклинания, които се използват, когато не си в сражение. Тук се включват: **извикай Фолтин** — магия, призоваваща едно лукаво феерично същество, което да ти служи за известно време; **предсказание** — което ти дава възможност да надникнеш в бъдещето; и **улавящи магии** — които ти подсказват, че наоколо действат (чужди) заклинания. Няма нужда да хвърляш зарове, за да изречеш тези магии, защото обикновено няма значение дали ще ги са ти необходими няколко опита, за да ги задействаш.

РЕЧНИК НА ПО-ВАЖНИТЕ НАИМЕНОВАНИЯ В ЛЕГЕНДА



Бластинг

Демонът, който предизвиква катастрофата, в която Спайт е разрушен, а Истинските магове убити.

Бяла светлина

Един от духовете на маговете; другите са Звезда на даруването, Звезда на чумата, Синя луна и Червена смърт. Астрологическото значение на Бялата светлина е свързано с познанието и съзнанието, с абсолютното и положително действие, което води до постоянни промени.

Взривяването

Причиненото от демона Бластинг бедствие, в което Спайт е бил изцяло разрушен, а Истинските магове — убити. След това гибелно унищожение, траело три дни и три нощи, Спайт остава изолиран от

дълбока бездна, за която мнозина смятат, че стига долу чак до огньовете на ада.

Духове на маговете

Пет малки светещи тела, които понякога се виждат нощем в северното небе. Всяко от тях е с размери около една пета от луната. Според хорското суеверие в Крарт тези небесни тела са обожествените духове на петте най-велики вълшебници измежду Истинските магове. Те често присъстват в народните приказки (обикновено като зловни и отмъстителни създания, които постоянно заговорничат и мечтаят как да се завърнат на човешката земя). В по-малко зловеща светлина те са символи на могъщество в астрологията.

Звезда на даруването

Един от духовете на маговете; другите са Бяла светлина, Звезда на чумата, Синя луна и Червена смърт. Значението на Звезда на даруване в астрологията е свързано с понятието за късмет (и добър, и лош) и с пророчеството.

Звезда на чумата

Един от духовете на маговете; другите са Бяла светлина, Звезда на даруването, Синя луна и Червена смърт. Според астрологията Звезда на чумата е предзнаменование за болест, а в друг смисъл представлява и символ на разруха и поквара, които неизбежно следват всеки съзидателен акт.

Истинските магове

Първоначалните властелин на Крарт, магьосници, владеещи невъобразими сили, до един избити от демона Бластинг по време на Взривяването на Спайт преди много векове. Сегашните магове са в по-голямата си част потомци на управителите на замъци или чираците, които заграбват властта в последвалата Взривяването бъркотия.

Корадиянско море

Морето, по чиито брегове са разположени най-богатите пристанища и градове на света. Използва се също като наименование на страните на Правата вяра — Агланди, Шобрет, Кърландия, Нова

Селентянска империя, Асмюли и Емфидор, които са пръснати около морето.

Котелът

Името, с което селяните и пътниците познават дълбоката клисура, заобикаляща развалините на Спайт. От нея се издигат облаци от серни газове, които образуват гъсти мъгли в студения въздух, така че развалините рядко се виждат. Единствения начин да се премине от там е да се прелети, тъй като Котелът е прекалено широк дори за магии, като например заклинанието *незабавно пренасяне*.

Крарт

Голяма държава в далечния север на Легенда, разделяна на няколко дузини отделни окръзи, всеки от които се управлява от маг. Крарт е отделен от цивилизованите земи около Корадиянско море чрез дълбок каньон, който прорязва Корадиянския континент от източния до западния бряг. Това е студена и негостоприемна страна, пълна с древни и ксенофобски традиции, поради което повечето търговци от южните земи избягват да стъпват в нея.

Легенда

Човешкият свят, наречен също Мидгард или Средната земя.

Магове

Господарите на Крарт. Има около тридесет магове, всеки от които представлява местен деспот с абсолютна власт над своите територии. Тъй като държавата не може да поддържа постоянна армия от каквато и да е големина, споровете между маговете се уреждат чрез съревнования в бойните ровове, а понякога и чрез убийства.

Правата вяра

Основаната религия в земите на съвременна Легенда.

Селентиум

Столицата на Старата Селентянска империя, която някога е обхващала по-голямата част от западния свят. След падането на Старата

империя преди седемстотин години Селентиум отново придобива важно значение като център на Правата вяра.

Синя луна

Един от духовете на маговете; другите са Бяла светлина, Звезда на даруването, Звезда на чумата и Червена смърт. В астрологията Синята луна символизира тайнственост, парадокс, илюзия; а също и границата между живота и смъртта, следователно може да олицетворя и мистичната мъдрост.

Спайт

„Свещеният град“ на Истинските магове, които се събирали там на всеки седем години, за да общуват с боговете на Крарт. Днес той тъне в развалини, издигайки се на върха на една скална колона наскред огромна бездна в земята („Котелът“).

Уирд

Островно царство, разположено в морето на Мистрала, намиращо се на изток от Крарт. То се управлява от Царя на бродниците, който е бил васал на Истинските магове преди Взривяването.

Феромейн

Най-богатото пристанище на Корадиянското крайбрежие.

Царят на бродниците

Управник на Уирд, чиято възраст наброява столетия. Той притежава властта да оформя действителността в границите на своето царство и може да се вмъкна в сънищата на своите поданици, за да ги разпитва или наказва.

Червена смърт

Един от духовете на маговете; другите са Бяла светлина, Звезда на даруването, Звезда на чумата, Синя луна. В астрологията Червена смърт обикновено се приема за символ на необуздало клане и ужас. Други виждат в нея конфликта в най-общ смисъл — може би в душата на отделния човек — който, ако бъде разрешен, довежда до просветление.

Следва карта на приключението!

* * *

Мини на **1.**

ЕПІЗОДИ

1

— Така е писано и не можеш да го избегнеш — казва старицата, като се взира в картите на светлината от огъня. — Орис! Ще се заемеш с някаква голяма мисия, с търсене на нещо от огромна важност.

Тя вдига поглед, за да провери как приемаш предсказанието ѝ. После, докосвайки една от картите с кафявата си старческа ръка, тя продължава:

— От първата карта, която е основна за гадаенето, се вижда, че мисията ще включва възстановяване на нещо, оправяне на някаква злина или на нещо, което е било разбито. Тази карта тук подсказва, че пред теб се простира дълъг път, а околните говорят за големи изпитания по пътя. Следващата карта сочи препятствията и тъй като ти се е паднало Войнството на Йет, пречките, изглежда, ще са и многобройни, и опасни. Могъщи сили ще се изправят срещу теб... Насочвайки се към следващата карта, виждаме непосредствената ти цел. Паднал ти се е Архонтът с ледения поглед и неприветливото лице. Този човек е жесток и неумолим. Някакъв властелин или човек, който очаква да му се подчиняват. Ако твоята мисия не е в негов интерес, бъди сигурен, че той ще ти се противопостави. Забележи, че до него е картата, която ние гадателите наричаме Мъдрата майка. Тя е женското начало, мечтите за светлината на огнището, утешителното слово. Наистина, пълна противоположност на Архонта, а и го е загърбила. Сякаш картите казват, че ако някой мъж се изправи срещу теб, може да намериш жена, която да ти е приятел...

Тя разбърква картите, вгледана за миг в теб, после въздъхва дълбоко. Гадаенето е приключило. Понечваш да се изправиш, но тя протяга сбръчканата си ръка.

— Договорихме се за две жълтици — казва старата гадателка.

Наистина ѝ обеща две жълтици. Но предсказанието и ти се струва малко неясно...

Ако ѝ дадеш две жълтици, зачеркни ги сега от [дневника си](#) и премини на [355](#). Ако ѝ дадеш само една, обърни на [343](#). Ако въобще откажеш да ѝ платиш, иди на [259](#).

(Тарикат) Напрягаш си мозъка, мъчейки се да измислиш решение на проблема. За момента не ти хрумва нищо освен най-дръзки и рисковани планове, така че ако си с приятели, може би ще предпочетеш да оставиш на тях да намерят решението?

Ако пожелаеш да направиш друг избор, върни се на **133** и взemi друго решение.

Ако предпочиташ да пристъпиш към изпълнение на някой от хрумналите ти отчаяни планове, иди на **379**.

3

Докато пристъпваш напред, качулатите фигури спират. Виждаш, че са всичко на всичко петима. Спускаш се срещу първия, за да му нанесеш смъртоносен удар, но в това време той вдига свещта, която държи, и осветява лицето си под качулката. Гледката е като от най-страшен кошмар и ти усещаш как сърцето ти се смразява. За да преживееш шока, трябва да хвърлиш **1 зар + 1** и да получиш резултат, равен на или по-малък от твоя ранг; в противен случай умираш от страх. Ще трябва да повтаряш това хвърляне за всеки, когото убиваш; фигурите, носещи погребалния покров, не правят опит да се защитават и един удар е достатъчен да умъртвиш всеки от тях. Ако убиеш и петимата, премини на **102**. Ако *избягаш*, иди на **547**.

Ставаш от леглото в полуздрача преди разсъмване и след кратки приготовления се запътваш към кея, където „Магдалена“ вече кипи от дейност като пчелен кошер. Капитанът те поздравява сърдечно и те представя на началника на гребците. Скоро се озоваваш седнал на скамейката на гребците и се мъчиш да намериш най-добрия захват на дървеното гребло.

— За щастие — казва началникът на гребците, — от юг духа благоприятен вятър, така че „Магдалена“ ще може да използва платната си веднага щом излезем с гребане от пристанището.

Залягаш с всичка сила над греблото и скоро „Магдалена“ се отдалечава от кея, а другарите ти матроси подхващат една от старите крартски моряшки песни в такт със загребванията. Корабът излиза от подслона на пристанището и се залюлява, подет от океанските вълни, а собственият ти принос към пеенето внезапно секва, когато стомахът ти се преобръща под въздействието на люшкащите се вълни...

Някои от играчите може да станат жертва на морската болест, но не и Мъдреците, които са в състояние да контролират всяко усещане за прилошаване. Всички други приключенски типове трябва да хвърлят **2 зара**. Ако си закусил, **прибави 1 към получения резултат**. Ако събереш **10 или повече точки**, скоро започваш да повръщаш и губиш **2 точки издръжливост** (освен ако са ти останали общо **две точки**, в който случай все пак няма да умреш от морската болест, макар че за момент ти се струва, че умираш! В този случай **намали издръжливостта си на една точка**).

Остатъкът от деня минава без произшествия и на смрачаване капитан Дерзу насочва кораба към брега. Скоро акостирате в малък скалист залив, слизате на плажа и издигате лагер за през нощта. Премини на **507**.

(Мъдрец) Приближаваш се и любезно разбутваш встрани разтревожените жени, за да видиш бебето. Кожата му е силно възпалена и покрита с мехури; то няма сили дори да заплаче. За да го излекуваш, трябва да му възвърнеш **една точка издръжливост** (която за теб се равнява само на повърхностна рана, но за малкото бебе означава почти смъртоносна контузия). Проведи лечението по обичайния начин.

Ако успееш да му възстановиш **една точка издръжливост**, прехвърли се на [222](#). Ако не съумееш да го сториш, мини на [84](#).

Отчаяните ти атаки стават толкова настървени, че дори могъщият Воден дух не може да им устои. Той се разпада, разкъсан на милиони капчици, и като че напълно изчезва. Гладката повърхност на водата, където допреди секунди на двайсет метра в небето се издигаше гигантският воден юмрук, сега не се нарушава дори от най-малки вълнички.

Огъстъс, възседнал килима във въздуха над теб, дава воля на яростта с пронизителен гърлен рев.

Премини на [328](#).

(Магьосник) С голяма неохота **извикваш Фолтин** при себе си.

— Да се въздържим от обичайния пазарлък — започваш ти, веднага щом той се материализира до теб.

— *Загубен* *всред замръзналото море на Мистрала...* — размишлява той на глас, правейки се, че не те е чул. — *Бавната смърт изглежда неизбежна без моята помощ. С оглед сериозността на положението ти, както и на факта, че аз трябва да прелетя километри вечен лед и сняг, за да определя къде се намираш, сега, таксата за услугите ми ще бъде по-висока от обикновено. Няма да приема нищо по-малко от покритата*

със скъпоценни камъни ножница на Кървавия меч. Наистина, можем да си спестим пазарлъка, както ти предложи.

Ако се съ согласиш да му дадеш ножницата (независимо дали този предмет е у тебе или не), мини на **220**.

Ако откажеш искането му, отиди на **155**.

8

Ухилено, то пристъпва към теб. В очите му няма и следа от разпознаване или разум. Ако не предприемеш нещо, ще те убие и ще разкъса тялото ти с нокти.

Ако решиш да се биеш с него, мини на [37](#). Ако пожелаеш да използваш предмет, иди на [449](#). Ако в отбора има Мъдрец, готов да действа, обърни на [206](#).

Щом Дамата в сиво умира, бронираните доспехи бавно се разпадат. Пред погледа ти всяка метална част се удря в пода с траурен камбанен звън и тутакси се покрива с ръжда.

Варадаксор изстенва и тръсва глава, за да я проясни. После разтрива крайниците си, сякаш са се вкочанили, и бавно отива до трупа. Мини на **108**.

То се стоварва на земята, която се разтриса от удара. Заобикаляш огромното мъртво туловище и се насочваш към брега на езерото. Водата е застояла и покрита със зловонна мръсна пяна. Повърхността не е замръзнала, но водата изглежда достатъчно студена, за да те откаже от плуване. Тръгваш към една от вратите, но заплашително изръмжаване те кара да спреш...

Обръщаш се и виждаш, че Чудовището пазач се е съвзело от раните, които му нанесе. Напълно възстановено от магията на своя господар, то тръгва напред, готово за атака.

Но ти нямаш намерение да прахосваш силите си в нова битка с него. Обръщаш се и побягваш.

Прехвърли се на [432](#).

Лазаръс разгъва една карта и ти я показва на мъжделивата светлина.

— Погледни тук — извиква той, сочейки някъде с пръст по картата, — а аз ще ти разправя приказка, която ще те смрази. Това, което преследвам, не е обикновен кит, а Джормънганд, самия Всемирен змей, галеника на Тариката! — Той те поглежда втренчено с невиждащ поглед, който сякаш преминава през теб и кабината, достигайки издигащите се сиви вълни на безбрежния океан. После се обръща към картата и проследява с пръст една начертана върху нея дъга. — Той лежи тук, в дълбините на морето на Мистрала, хранейки се с китове и мечтаейки за свършека на времето. Тази линия показва къде се придвижва, виждаш ли — по дъното, паралелно на пътя, който „Червената смърт“ изминава нощем в небето. Ха, тази стара карта ми струваше доста тлъста сумичка, да знаеш... — Внезапно, той се втренчва в тебе и навива картата. — Ще преследваме този стар морски червей и ще проснем туловището му на борда, а когато извършим този велик подвиг, всеки моряк от екипажа на „Гърсецото чудовище“ ще бъде богаташ. Що се отнася до мен, ех, с този си улов старият Лазаръс ще се прочуе за вечни времена като чудо на храбростта.

Вътрешно си казваш, че ако можеха да чуят плана му, познатите на капитана от Порт Куанонгу по-скоро биха го сметнали за луд. Кимаш енергично, докато той продължава да ти описва как Джормънганд ще бъде изваден на повърхността и убит. Най-после с пяна на уста той млъква и се втренчва с налудничавата настойчивост в картата, която държи все още в ръка.

Напълно сериозен, ти се изкачваш горе и започваш да се разхождаш по палубата. След малко Лазаръс излиза от каютата си и ти се ухилва широко. С доста големи усилия успяваш да му отвърнеш също с усмивка...

На здрачаване се развихря силна буря и моряците се втурват да свият платната. Бушуващите вълни люшкат „Гърсецото чудовище“ насам и натам. Морето заприличва на планина, а хоризонтът се изгубва зад тъмните буреносни облаци. Всички свободни моряци, в това число

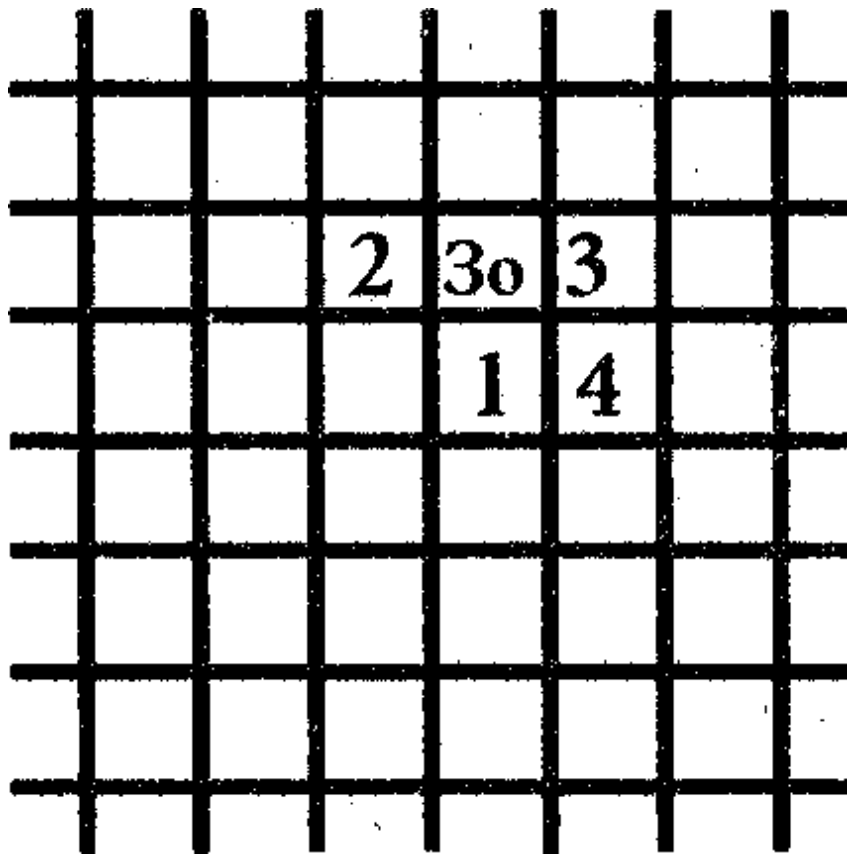
и ти, сте изпратени в трюма да изпомпвате водата. От силното клатушкане започва да ти се гади и чувстваш как ти прилошава. Всеки играч трябва да хвърли **2 зара, прибавяйки 1 към получения резултат**, ако този ден е закусил. **Сбор от 10 точки или повече означава**, че си хванал морска болест и г__убиш две точки издръжливост__. (**Специална забележка:** ако са ти останали **общо две точки издръжливост, извади само една** за морската болест, защото от нея не се умира!)

Премини на **261**.

(Мъдрец и/или Магьосник) Огъстъс, изглежда, е изобретател, магьосник, чиято мощ зависи преди всичко от разни измайсторени от него механизми. Малко разбираш от джунджуриите, струпани по полиците около теб, но зърваш един-два предмета, които може да се окажат интересни... Посягаш към тях, но после се разколебаваш; дали Огъстъс не е надписал някои от тези механизми със заклинание капан, което да улови евентуалните крадци?

Отиди на [453](#).

Когато връхлиташ, качулатите фигури се свиват назад и изчезват в потъналите в сенки пукнатини по стените. Зомбито се ухилва безмозъчно и изтраква със зъби, след което отмята покрова и слиза от носилката. Трябва да се биеш с това движещо се мъртво изчадие, създадено от трупа на твоя приятел.



Зомби

Бойно майсторство: 6
Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 3
Доспехи: клас същият, какъвто е имал приживе

Издържливост: 30

Ако го унищожих, премини на **329**.

(Магьосник) Какъв предмет според теб би трябвало да използваш тук? Два сини скъпоценни камъка очи (42), или рог за пиене от слонова кост (488).

Ако не разполагаш с тези предмети, или не искаш да ги използваш, върни се обратно на 509.

Царят на бродниците наистина избира смайващи места за провеждане на двубоите си... Сега висиш, вкопчил се в студен метален прът, на място, където вятърът свири студен и брулещ. Опитваш се да разбереш къде се намираш. Хванал си се за рехава мрежа от метални прътове, наподобяваща гигантска паяжина в небето. Наоколо виждаш само безкрайна синя мъгла, обгръщаща всичко в далечината. Поглеждайки надолу, едва различаваш няколко прокъсани облака на стотици метра под теб.

По средата на паяжината е седнал Царят на бродниците. Огромният му кристален трон се издига в студеното небе. Кристалната корона е все още върху главата му, а около шията му, окачен на шнур, сега различаваш предмета, заради който си дошъл от толкова далече: ефеса на Кървавия меч.

Той забелязва накъде си насочил поглед и старческото му лице се сбръчка в бездушна усмивка.

— Безценен талисман наистина. Той ми осигурява независимост от маговете, така че нямам намерение да се разделям с него. Но ти може би си склонен да се разделиш с ножницата?

Знаеш достатъчно, за да не правиш това! Ако го заплашиш, че ще хвърлиш долу ножницата, прехвърли се на **307**. Ако пожелаеш да използваш някакъв предмет, мини на **282**. Ако се опиташ да се покатериш по паяжината и да го нападнеш, иди на **530**.

— Моля те, млъкни — крясва ти Огъстъс. — Трудно ми е да управлявам килима при твоите хленчове и протести! — сърдитият отговор на Огъстъс те озадачава. Само допреди няколко минути той правеше всичко възможно, за да ти се хареса, а сега по устните му играе яростна усмивка и очите му гледат пламенно, втренчени напред. — Ако те интересува накъде отивам, просто обърнах килима към моя замък, откъдето възнамерявам да взема някои провизии — обяснява той, след като ти отново изразяваш недоволството си.

Ако възразяваш срещу отиването до замъка, премини на [536](#). Ако се съ согласиш, иди на [65](#).

Влизаш в пивницата на странноприемницата, която е изпълнена с гъстия дим, излизащ от глинени лули на повечето от моряците посетители. В най-отдалечения край на помещението виждаш група свещеници, наметнати със скъпи плащове, които напрегнато разговарят с възрастен мъж в дреха от черен брокат. Седнали на бара, голяма група търговци и кожари водят шумни пазарлъци.

Ако пожелаеш да се приближиш и да заговориш свещениците, мини на **83**. Ако предпочетеш да поговориш с търговците и да видиш дали не можеш да купиш нещо от тях, прехвърли се на **358**. Ако решиш да намериш собственика и да го попиташ дали ще може да наемеш стая в странноприемницата, иди на **515**.

Размахваш разпятието, в което — както се смята — е вградена кост от пръста на Свети Ашанакс. Тогава пред очите на моряците то внезапно подскача в ръката ти, сякаш дръпнато от невидима сила, и застава хоризонтално, опъвайки верижката като ловджийско куче на каишка.

— Неверни песове! — крясваш ти. — Вижте могъществото на Истинския Бог. Накъдето сочи светият символ, натам ще потеглим и ние. Откачете греблата! Да гребем нататък, морски вълци!

Паднали на колене и треперещи от благоговение, те скачат и бързат да се подчинят. Скоро корабът се насочва в посоката, указана от разпятието. Платната изплющяват, когато достигате зона на лек вятър, после се издуват. Сред ликуващи викове „Гърсещото чудовище“ пори вълните в северна посока.

Мини на [298](#).

Пристъпваш напред и прекрачваш прага на хижата. Първият играч от бойния ред изведнъж пропада през въображаемите дъски на пода на хижата в яма, пълна с остри колове, и получава нараняване от **три зара (намалени с класа доспехи)**. Съсхрената фигура се изправя и прави властен жест с ръка, при което „хижата“ изчезва, оставяйки само гола поляна и яма, окъпани от тайнствената светлина на Синята луна. Фигурата пред теб е скелетоподобният образ на Сталкер!

— Синята луна е господар на илюзиите... — изсъсква той през безплътните си устни.

Премини на **198**.

(Магьосник) Заговаряш го, прекъсвайки напева на мелодията му. Той спира и те поглежда въпросително. Казваш му, че лично ти не свириш на никакъв инструмент, но познаваш някого, който свири... Човекът изглежда изненадан, но кимва в знак на съгласие. Притваряш очи и от небесните пространства **извикваш Фолтин**, който пристига невидим, кискайки се на някаква фейска шега, все още обгърнат в уханието на тамян, който, изглежда, съставлява атмосферата на небесния свят. Нарещаш му да те развлича с музика и въпреки презрителния му поглед, той откача невидима лютня от въздуха и започва да пее красива песен за отдавна от миналите времена, когато на Земята още е царувал златният век. Когато това безплатно същество стига края на песента си, дори ти, който си нечувствителен към хитрините на лекомислените фолтини, усещаш сълза в окото си... Дърварите изглеждат също толкова прехласнати и всеки от тях поставя по една жълтица в дланта ти. Пет от тези златни монети изчезват, тъй като фолтин ги грабва и изчезва с кикот. Остават ти пет златни монети, които можеш да впишеш в [дневника си](#).

Сега можеш или да отидеш да си починеш ([486](#)), или да отидеш да погледаш играта на дама ([554](#)).

21

Сега трябва да определиш бойната мощ на всички сили, които си събрал да се сражават на твоя страна срещу скелетите.

Селентянски имперски Първи легион	Бойна мощ 4
Батальона на Сянката	Бойна мощ 4
Неустрашимите наемници	Бойна мощ 3
Ротата на Бялото унищожение	Бойна мощ 2
Воините на Зъба	Бойна мощ 2
Фантомите на Мъглата	Бойна мощ 1
Рицарите на Дивата гора	Бойна мощ 3

Събери бойната мощ на всички сили, които си призовал. Това е общата бойна мощ на твоята армия. Сега се моли тя да е достатъчна, за да се преодолееш с нея скелетоподобните бойци на Царя на бродниците.

Ако общата бойна мощ е **13 или повече**, премини на **359**. Ако е от **10 до 12**, иди на **459**. Ако общата бойна мощ е от **7 до 9**, прехвърли се на **519**. Ако е **от 4 до 6**, продължи на **357**.

Изваждаш свитъка от кутията и го прочиташ. Магията се задейства веднага: зелените релефни знаци върху пергаментата започват да греят с мека светлина в сгъстяващия се вечерен здрач. Свитъкът се разпада на прах, а ти ставаш невидим.

През ледената плоча под краката ти виждаш премигващите ципи, които объркани се затварят над свирепото око. Докато пипалата се мятат слепешката наоколо, опитвайки се да открият изчезналата си плячка, ти пропълзваш покрай тях и се отправяш към брега.

Премини на [117](#).

(Магьосник) Съсредоточавайки цялата си мисъл върху амулета, изпробваш няколко командни думи и окултни жестове. Килимът потреперва и се спуска стремително спираловидно надолу. Кацането ти на вековния лед е достатъчно разтърсващо (всички играчи губят по една точна издръжливост), за да те разубеди от по-нататъшни опити да задействаш килима.

Прехвърли се на [344](#).

Събуждаш се от писъци на ужас. Рязко сядаш и протягаш инстинктивно ръка към оръжията си. Угасващите пламъци на лагерните огньовете осветяват сцена на ужасно кръвопролитие. Търговците, които по-рано видях около дъската за дама, сега бродят с дебнещи стъпки през поляната. Зъбите им са оголени в умопомрачени усмивки, а отметнатите им плащове откриват жестоки кинжали, проблясващи под светлината

на Синята луна. Те секат наоколо така небрежно, както жетвар жъне пшеница, и при всяко замахване с ножа един дървар или пътник пада окървавен и агонизиращ...

Касапниците водят два огромни вълка със свирепи светещи очи. Моментално разпознаваш в тях върколаци! Те се хвърлят със скокове между пътниците. Жени и деца бягат в ужас, докато останалите живи мъже се въоръжават с дебели тояги или сопи.

Мъчиш се да се добереш до оръжията си. Мини на **119**, за да се биеш с тези убийци, но тъй като трябва първо да се изправиш на крака, да изтеглиш меч си и т.н., трябва да изчакаш **три бойни тура**, преди да предприемеш каквото и да било действие.

Царят на бродниците е призовал армия от скелети, които да те убият. При такова смазващо неравенство на силите за теб, изглежда, няма никаква надежда. Веднага щом се доберат до теб, те ще те намущкат безпомощен на копията си. Докато отстъпваш, оглеждайки се отчаяно за някакъв изход, макар и да знаеш, че такъв няма, изведнъж бойното знаме започва да свети с пулсираща светлина. Качулатите фигури се надигат от местата си, издавайки възгласи на ужас, и започват да се оттеглят обратно в сенките. Нямах представа какво става, но грабваш бойното знаме и го размахваш над главата си. Докато правиш това, изведнъж се усещаш окъпан в слава. Призраците на древни генерали от мирните дни на Селентиум ти нашепват: *Бъди достоен за Орела.*

Поглеждаш бойното знаме, блестящо с ослепителна светлина в ръцете ти... Дори Царят на бродниците отстъпва крачка назад, когато го съзира, и прикрива очи с дългия си ръкав. Скелетите са застинали в недоумение. Ала гордата слава на Първия легион е нараснала, а не намалела през вековете, изтекли след падането на Селентиум. И няма легион, който би позволил бойното му знаме да падне в плен по време на битка... Между тебе и настъпващите скелети изникват призрачни войски. Постепенно те придобиват плът и кръв. Редици от възкръснали легионери стоят в очакване на твоите заповеди!

Премини на [178](#).

Огъстъс се е отдръпнал, виждайки, че битката се обръща срещу неговите демони. Сега той стои на своя килим, хванал с крехката си ръка амулета, висящ на врата му. Тръгваш към него, но килимът вече се издига и отлита от кулата.

Той спира и увисва във въздуха на безопасно разстояние, наблюдавайки те с изкривено от гняв лице.

— Остани да гниеш там вечно! — изкрещява той, като размахва юмруци, след което заповядва на килима да смени посоката и да се върне в Кварт. Проследяваш го с очи, докато се превръща в точка, изчезваща в бялата мъгла.

Влизаш в кулата и стигаш до кръгла галерия, гледаща към шахтата на стълбището. Шахта има, но не и стълбище, което да свързва етажите. Поглеждаш надолу и виждаш още две такива галерии, а под тях фойето на партера.

Ако в отбора има Магъосник, мини на **93**. Ако няма Магъосник, иди на **238**.

След бягството си през гората се чувстваш непреодолимо изтощен и скоро захъркваш в неспокоен сън. Внезапно се разбуждаш от близък шум. Побиват те тръпки на нарастващ ужас. Един безплътен крак е настъпил клонче, а над тебе се надвесил череп със святкащи очни кухини. Прехвърли се на [212](#).

(Мъдрец) Огъстъс е вплел защитни заклинания в килима си, за да го предпази от психически нападения. Твоята психическа атака се удря в килима, но отскача обратно към теб с взрив от ослепителна светлина! За да устоиш, трябва да хвърлиш два зара с резултат, **равен на или по-малък от психическите способности**. Ако не успееш, загубваш способността си за разваляне на магия до края на приключението.

Сега се насочи към **133** и направи нов избор.

Прескачаш борда и падаш в ледено студената вода на пристанището. Изплуваш на повърхността и отваряш уста, за да си поемеш въздух тъкмо когато моряците край перилата се прицелват с харпуните си в теб. Имаш неприятното усещане, че тези мъже рядко пропускат целта си, независимо дали е голяма колкото кит, или малка като човек!

Над главата ти преминава някаква сянка. Отначало не ѝ обръщаш внимание, вземайки я за чайка, но когато виждаш моряците да зяпват от учудване, и ти поглеждаш нагоре. Ниско над водата се рее летящ килим, на който е седнал облечен във виолетова мантия човек. Той се навежда и ти подава ръка.

— Когато има нужда от бързо изчезване — казва странният човек с усмивка, — вълшебният килим на Огъстъс е идеалното средство. Издигни се, о килим! На североизток, поне за момента.

Килимът се извърта, а сетне се изстрелва с главозамайваща скорост нагоре. И тъкмо навреме, защото долу виждаш как харпуните пронизват вълните там, където само секунди по-рано плуваше ти. Иди на [424](#).

(Мъдрец) ... Не се получава, не можеш да навлезеш в нужното състояние на ума, за да левитираш. За момента способността ти да се съсредоточиш, изглежда, съвсем е изчезнала, така че не можеш да опиташ отново. Мини на **314**, ако някой друг пожелае да се опита да спаси Фолтин. Ако всички, които желаят да го сторят, вече са пробвали, но безуспешно, иди на **221**.

Светлината, излъчваща се от бойното знаме, осветява рога за пиене от слонова кост, който започва да проблясва. От него се излива оцветена в червено медовина и там, където потокът докосва земята, се появяват огромни варварски воители. Те поглеждат яростно настъпващите скелети и захапват щитовете си, горящи от желание да влязат в битка.

Отбележи си, че сега на твоя страна са Неустрасимите наемници. Рогът за пиене изчезва, така че го задраскай от [дневника си](#), след което се върни на [178](#).

Изваждаш ножницата от пояса си и я размахваш високо. От скъпоценните ѝ камъни блясват лъчи с цветове на дъгата и снежният вампир пада на колене, вцепенен от ужас. Той те наблюдава потресен, без да е в състояние да помръдне, докато ти пристъпваш напред и го докосваш с ножницата. Незабавно аленият блясък, който го изпълваше, избледнява, кучешките зъби и нокти изчезват, а изразът на омраза и страх се променя в откровено учудване. Мощта на ножницата на Кървавия меч е върнала душата на твоя другар. Той или тя отново се присъединява към живите, а всички спомени за краткото не-мъртво съществуване изчезват като сън...

Възбудата не ти позволява да заспиш. Наблюдаваш как гневният блясък на Червената смърт потъва зад хоризонта. Скоро се появява ледената светлина на зората. Благодарих на небето за това, че твоят другар се върна от не-мъртвите, след което почтително увиваш ножницата на Кървавия меч в кърпата.

Ако имаш провизии, можеш да закусиш (**задраскай дажбата за един ден**). **Играч, който не закуси, губи една точка издръжливост.** Мини на [422](#).

(Магьосник) Можеш или да **извикаш Фолтин (230)**, или да направиш заклинание за **предсказание (386)**.

(Играч с призрачна секира) Долавяш как острието на сребърния ятаган запява. Патината, скриваща преди естествения му цвят, сега изчезва и той заблестява ослепително. Най-отдалечените ъгли на стаята внезапно са облени от безжалостна като пустинно слънце светлина. Демонът Умборус започва да рече от болка, издавайки писък като на горящ човек. Дори ако ти си в състояние да изпиташ съжаление към това чудовище, твоето вълшебно острие не познава състраданието. То повдига ръката ти и се забива до дръжката в призрачната гръд на демона.

Настъпва тишина. Вдигаш поглед, но не виждаш и следа от демона. Призрачна секира лежи в краката ти. Нажежена до бяло, блясъкът ѝ осветява стаята. Не можеш да си я вземеш, така че трябва да я зачеркнеш от [дневника си](#). До нея лежи грозна черна буца, подобна на голяма катранена хрочка. Това е Сърцето на мрака, единственото, което е останало от гнусния призрачен демон. Ако желаеш, можеш да го вземеш, след което отиди на [145](#).



Влизаш в помещението на крепостните врати. Няколко бледи мъже и жени в прашни премени тътрят крака по пода в някакъв печален мрачен танц, макар че музика не се чува. Постепенно те забелязват и един по един спират да танцуват. Накрая, докато прекосяваш помещението, усещаш погледите на всички върху себе си. Поглеждаш назад: танцьорите са изчезнали и сега виждаш единствено стая, потънала в паяжини, по които нервно пробягват огромни сиви паяци

Някъде, сякаш много отдалече, чуваш писъци (но не можеш да определиш дали са израз на веселие или на голямо страдание) и нестройна какофония от звънци, гайди и лири. Приближаваш се до каменна врата, на чийто трегер прочиташ следния избелял надпис:

Тук е краят на твоето пътуване. След капризната треска на живота, спи спокойно.

Бутваш вратата, която се отваря със скърцане.

Мини на [428](#).

Да се предадеш на тълпата никога не е било особено достойно деяние. **Всеки Воин от отбора трябва да извади 30 точки за опитност от наградата си в края на приключението.**

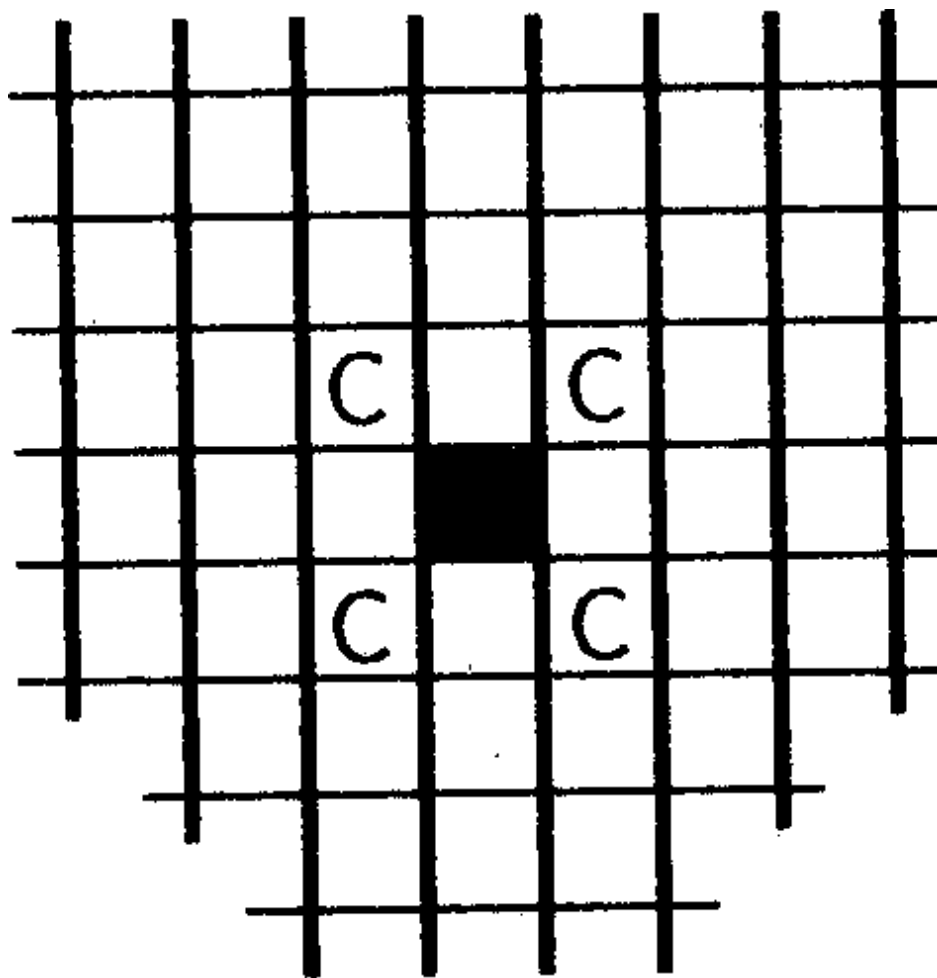
Тълпата те хваща и те хвърля в малка лодка, която бързо е спусната на вълните. Между дъските веднага започва да се процежда вода, която с доста труд ще трябва да изхвърляш, за да не потънеш.

— Сигурно си прокълнат от боговете на Крарт — провиква се Лазаръс, докато ти се отдалечаваш, гребейки. — Слава богу, че се отървахме от тебе!

„Гърсецото чудовище“ се отдалечава, докато накрая насмешките на екипажа се чуват само като леко свистене на вятъра. Най-накрая платната се скриват зад хоризонта, а ти оставаш съвсем сам в открито море. Иди на [113](#).

Играчите могат да се разпределят по квадратчетата, отбелязани със „СП“ (означение за „спални чували“). Всички играчи, които са се превърнали в снежни вампири, могат да се разположат където пожелаят, стига да са разделени с две квадратчета от играчите.

Вампирясалите играчи не притежават характеристиките и уменията, които са имали като живи. Снежният вампир е просто немъртъв дух, вселил се в смъртно тяло, затова предишните умения, заклинания и т.н. не могат да бъдат използвани. Ако играчът обаче е притежавал вълшебни предмети като омагьосан меч или свитък, той или тя може да ги използва и като вампир.



Снежен вампир (вампири)

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 1 зар +3
Психически способности: 7
Нюх: 8
Доспехи: клас същият, какъвто е имал приживе
Издръжливост: по 25 за всеки вампир

Ако битката завърши с победа на вампира (вампирите), приключението свършва. Ако останалите играчи спечелят, прехвърли се на [228](#).

Веднага щом вадиш разпятието, снежният вампир се озъбва и отстъпва назад. Като всички същества без душа той не може да понася вида на светите реликви. Пълзи на колене, дращейки по твърдия многогодишен лед като притиснато в ъгъла животно. После поглежда нагоре към тебе с отчаян блясък в очите Произнася с познатия глас на стария ти другар: „Приятелю... почакай...“

Но ти не можеш да проявиш милост към това безбожно създание. Прилепяш разпятието към кървавочервеното му чело. Устата му зейва и от нея излиза последен отвратителен писък, който би всял ужас и в най-храброто сърце. Приклякаш до неподвижното тяло на изгубения си другар и оставаш така до зазоряване. Плътта му е избледняла, а големите кучешки зъби са изчезнали от усмихнатата му сега уста. Оставяш разпятието върху тялото (**може да вземеш всяко друго оръжие или екипировка, които играчът е притежавал**) и го погребваш в една снежна преспа.

Нямаш особен апетит за закуска, но ако имаш провизии, все пак трябва да хапнеш. **Всеки играч, който не закуси, губи една точка издръжливост.** Мини на [422](#).

Докато стоиш и гледаш слисан дупката в пода, през която падна твоят другар (другари), от цепнатините излизат още **четири стрели**. Разпредели тези изстрели по равно между всички останали живи играчи. Всяка стрела причинява щети **1 зар, намалени с класа на доспехите** Разбираш, че нямаш друг избор, освен да се хвърлиш в дупката на пода пред теб. Скачаш тъкмо навреме, защото нов дъжд от стрели пронизва въздуха там, където стоеше допреди малко.

Иди на [213](#).

Влизаш в клироса. Стените са украсени с ръце на скелети, които стърчат към вътрешността на помещението, сякаш замръзнали в умоляващ жест. Обсебва те почти непреодолимо чувство за предстояща беда.

Ако Магьосник пожелае да направи заклинание за **предсказание**, преди групата да продължи, прехвърли се на **305**. Ако предпочиташ да продължиш независимо от предчувствието, мини на **160**. Ако пък решиш да напуснеш клироса и катедралата, връщайки се по стъпките си, иди на **547**.

(Мъдрец) Създанието протяга скелетните си ръце към теб, влизайки в атака. Внезапно на сантиметри от краката ти то залита и се сгромолява на пода. Освобождаваш ума си от състоянието на концентрация, в което го беше поставил, и поглеждаш надолу към останките на създанието. Премини на **303**.

(Магьосник) Някакъв инстинкт те кара да повдигнеш скъпоценните камъни към очите си и като ги присвиваш, успяваш да различиш флуидните въздушни очертания на телата на Силфите. Премини на **100** за битката, но за *бой* хвърляй обичайните два зара, а не три, както е указано в главата, тъй като Силфите вече не са невидими за теб.

(Мъдрец) Опитваш се отново да съсредоточиш ума си върху това, пред което си изправен, но изключвайки странните видения и звуци, които си възприемал допреди минута, изглежда, си изключил и способността си да придобиваш паранормално зрение.

Иди на [256](#).

— Сега аз ще взема ножницата на Кървавия меч — казва той и протяга ръце.

Ако си съгласен да му дадеш ножницата, иди на [419](#). Ако искаш да го нападнеш, мини на [522](#).

Следваш отблизо носилката с твоя другар. Скоро процесията стига до грамадна, подобна на катедрала сграда, кулите на която се губят в нощния мрак. Рязко си поемаш дъх, когато разбираш, че тя е изградена изцяло от кости. Куполите представляват конуси от човешки черепи, подпорите — от човешки бедрени кости, а стените — от напръскани с мазилка части от ребра и кости на ръце. Когато пристъпваш в мрака, усещаш остър мирис на тамян, примесен със силната миризма на гниене. Влачещите се по пода мантии на носачите пред тебе вдигат облаци прах, докато те се придвижват към олтара в дъното на пътеката, където оставят носилката. Освен бледото сияние на звездите, процеждащо се през високите прозорци над олтара, единственото друго осветление идва от синкавите пламъци на свещите, носени от процесията, и от някаква мъглява светлина, поставена високо по стените сред преплетените човешки кости. Взираш се нагоре и виждаш един святкащ фолтин, разпънат на кръст от кости, окачен с главата надолу в желязна клетка.

Когато очите ти се връщат към носилката, виждаш как един от носачите изважда потъмнял сребърен ятаган от една ниша до олтара и го поставя направо през гърдите на неподвижния ти другар.

Какво искаш да направиш сега? Ако смяташ да нападнеш носачите, мини на [202](#). Ако предпочиташ да се махнеш, връщайки се по пътя, откъдето дойде, прехвърли се на [152](#). Ако желаеш да използваш някакъв предмет, иди на [448](#). Ако решиш да изчакаш, за да видиш какво ще стане, обърни на [567](#).

Виейки безгласно, те те обкръжават. Един поглед в очите им ти казва, че с твоите другари е свършено — това са само страховити чудовища, възнамеряващи да ти изсмучат кръвта, ако могат!

Ако в отбора има Мъдрец, който желае да опита нещо, мини на **206**. Ако ще се биеш с тях, прехвърли се на **37**. Ако мислиш, че притежаваш предмет, който може да се окаже полезен, премини на **376**.

(Магьосник) Решаваш да направиш предсказващо заклинание. Нишките на настоящето внезапно се разплитат и разкъсват, както би станало с паяжина, внезапно съдрана от рязък порив на вятъра. *[Пред себе си виждаш същата горска поляна, на която се намираш. Но сега е нощ, поляната е изпълнена с тичащи фигури и на нея се разиграва сцена на кръвопролитно клане. По земята лежат осакатени тела, а над тях са се надвесили убийците, които продължават безмилостно да ги ръгат със зловещо извитите си, смъртоносни ками. С ужас осъзнаваш, че жертви на кървавото нападение са дърварите. Дали това е плод на твоето въображение, но между мъртвите тела май съзираш и един труп, облечен в същия плащ като твоя...?]*

Внезапно сякаш над видението пада тъмна завеса и ти отново се озоваваш в настоящето, заслепен от оранжевите отблясъци на лагерния огън.

Прехвърли се на [468](#).

Тя едва има сили да говори, но разсъдъкът ѝ е здрав.

— Аз съм от Уирд — обяснява тя със слаб глас. Опитавме се да избягаме заедно с двамата ми братя, защото семейството ни е страдало твърде дълго под тиранията на Царя на бродниците. Но Айслакен се надигна и уби братята ми, както убива всички... които се опитат... да бягат...

Гласът ѝ постепенно заглъхва. Разбираш, че изпада в шок, в кома, от която никога няма да се събуди. Изгубила е прекалено много телесна топлина, преди да я намериш, и вече никакви твои грижи не ще могат да я спасят.

Ще ѝ зададеш ли някакъв въпрос и какъв ще бъде той: „Какво представлява Айслакен?“ (135), „Кой е източникът на могъществото на Царя на бродниците?“ (544), „Как може да бъде победен Царят на бродниците?“ (284). Или ще я оставиш спокойно да умре (59)?

Провери дали си записал номера на главата, която четеше.

От червеното кълбо изскачат множество опръскани с кръв двуостри мечове. Когато се появяват, те не са по-големи от игли, но за секунди нарастват до пълния си размер. За миг те увисват неподвижни във въздуха като настръхнали оръжия на неустрашимите наемници, търсещи врага. После връхлитат...

Ако си в положение на битка или се каниш да влезеш в битка, мечовете започват да косят и нанасят щети **1 зар × 1 зар** върху твоя враг (врагове), преди да изчезнат.

Ако не си в битка мечовете нанасят ударите си към теб.

Щетите нанесени от мечовете, се разделят по равно между възможните цели (като дробите се закръглят), като всеки засегнат трябва да извади класа си доспехи от точките за раните, които е получил. Например ако хвърлянето за щети покаже **3×5**, значи общата загуба на издръжливост ще бъде 15 точки. Да предположим че щетите се поемат от Мъдрец (с клас доспехи 2) и Войн (с клас доспехи 3). Първият ще загуби 5 точки издръжливост, а вторият 4.

Кълбото изчезва. Ако оцелееш, се върни на главата, която четеше преди това.

Твоят неотдавнашен другар този път е наистина мъртъв. Ако притежаваш предмет, който е в състояние да го възкреси, сега е моментът да го използваш. Ако не, изречи кратка молитва над тялото му и вземи онези от неговите предмети, които пожелаеш. Прегледай [дневника му](#), за да видиш какво е притежавал. Около врата на трупа намиращ също голям амулет череп. Ако пожелаеш да го вземеш, отбележи и него в [дневника си](#), след което мини на [353](#).

(Тарикат) Бързо се изкатериш по стената на катедралата, чиито стърчащи кости предоставят множество удобни дупки за ръцете и краката ти. Когато достигаш нивото на клетката с Фолтин, напрягаш мускули и скачаш. Трябва да хвърлиш **два зара** с резултата, равен на или по-малък от твоя нюх.

Ако хвърлянето ти е успешно, сграбчваш клетката. След което освобождаваш Фолтин от скобите, с които е прикрепен към разпятието и той те връща обратно на пода. Мини на **568**.

Ако не хвърлиш нужния сбор, падаш и получаваш щети **1 зар** (от който доспехите не защитават). Не си склонен да опитваш втори път, затова, ако друг играч желае да опита да освободи Фолтин, се върни на **314**, или ако всички желаещи са опитали, без да успеят, продължи на **221**.

Кой предмет искаш да употребиш? Кълбото на огъня (324), кехлибарената кутийка с огниво (77) или щипка сребърен прах (64)?

Ако нямаш нито един от тези предмети или не желаеш да ги използваш, поемаш бързо в посока, обратна на тази, по която тръгна процесията; прехвърли се на 152.

Пускаш ножницата. Скъпоценните камъни проблясват на студената светлина, докато тя пада, летейки надолу в синята безбрежност. Царят на бродниците изрича рязка заповед и в подножието на трона му се появява издута паякообразна твар. Тя светкавично увисва на паяжината и изпреварва падането на ножницата, улавяйки я с многобройните си тънки крака.

— При нормални обстоятелства изоставянето на ножницата би ти направило беззащитен срещу петимата Истински магове — казва Царят на бродниците, докато паякът се връща при него. — Но дори тяхното могъщество не може да проникне в Съня на Уирд. Тук аз съм абсолютен властелин, както скоро ще проумееш.

Вземайки ножницата, той прави някакъв жест и металическата паяжина, на която ти висиш, изчезва. Политаш главоломно надолу в безкрайния кошмар, който Царят на бродниците е създал за теб...

Ако си купил гарвана Скрийбо, отбележи кой е новият му собственик. Птицата не се брой за предмет от твоя товар, тъй като ако не я носиш, тя сама ще те следва навсякъде.

Ако все още не си го сторил, сега можеш да се присъединиш към търговците на бара, като преминеш на **358**. Или можеш да потърсиш собственика и да се опиташ да наемеш стая в странноприемницата; продължи на **515**.

Човекът с виолетовия плащ ти отправя доста хладна усмивка.

— Така няма да стане — процежда той със заплашителна нотка в гласа. — Огъстъс от Вантери не е човек, който приема откази.

Той измъква шишенце от пояса си и излива жълтозеленото му съдържание в морето, изкрещявайки: „Латет Морс ин гургите васто!“ По повърхността на морето тутакси се появява бяла пяна. Водата кипи и се пени, а от недрата ѝ се надига огромна вълна, която приема формата на исполински юмрук. Носейки се към кораба, юмрукът нараства още повече. Скоро става по-висок от мачтата. Моряците се отдръпват в ужас. Капитанът се прекръства и мърмори:

— Обречени сме, ще ни смаже и ще превърне кораба на трески.

— Освен ако аз не реша да ви спася! — озъбва се Огъстъс. — Хайде, ще укротя водната Ундина, но само при едно условие. За да се спасите, трябва да хвърлите в морето ножницата на Кървавия меч.

Ако изпълниш желанието му, мини на [419](#). Ако откажеш, прехвърли се на [439](#).



Тактиката ти изглежда успешна и фигурите на Лорда на елфите постепенно напускат под твоя натиск. До момента обаче, в който с едно помитащо движение той взема всичките ти пулове с последния си офицер! Гледаш дъската, изпаднал в смаяно недоумение. Как може да постъпиш така глупаво, подреждайки фигурите си по начин, който му позволи да ги покоси от един път? Дали той не си е играл с тебе през цялото време?

Той става.

— Играта свърши и ти загуби. Върни се в долината на смъртните.

Ще си тръгнеш ли, както той ти казва? Ако го сториш, това е и краят на твоята мисия. Все пак ти се съгласи играта на дама да реши въпроса и той наистина те победи...

Трябва да избереш дали да приключиш мисията си тук, претърпявайки неуспех, или да се противопоставиш на Лорда на елфите. Ако предпочетеш второто, продължи на [211](#).

(Спящ играч/играчи) Някакъв шум нарушава неспокойния ти сън — шум, наподобяващ ръмженето на разгневено животно. Мигом се разбуждаш и заставаш нащрек. Някакво зачервено лице, изкривено от кръвожадност, се допира до твоето в мрака. По дългите бели кучешки зъби разбираш, че това е снежен вампир, но чертите са тези на твоя другар!

Скачаш на крака. Трябва да пропъдиш всички мисли, че това чудовище е твоят приятел. Той е мъртъв. Когато смъртен издъхне и се присъедини към редиците на не-мъртвите, от него остава само бездушна обвивка, движена от потребността за топла човешка кръв!

Ако пред тебе има само един вампир, мини на **8**. Ако не-мъртвите играчи са повече от един, иди на **46**.

(Магьосник) За пръв път през целия ти опит в общуването с тези създания, фолтин говори с известно уважение в пискливия си съскащ глас:

— *Твоята щедрост няма да остане невъзнаградена — изрича той. — Първо, когато прекосяваш стаята, стъпвай само на черните квадрати. От петте предмета, които ще намериш в сандъка, най-добре е да вземеш кълбото на огъня. Когато се активира, то бързо ще се разрасне в нажежена до бяло топка, която никоя земна сила не може да угаси. Използвай го разумно.*

С тези думи фолтин изчезва. Следвайки съвета му, прекосяваш без произшествия залата и отваряш сандъка. Премини на [294](#).

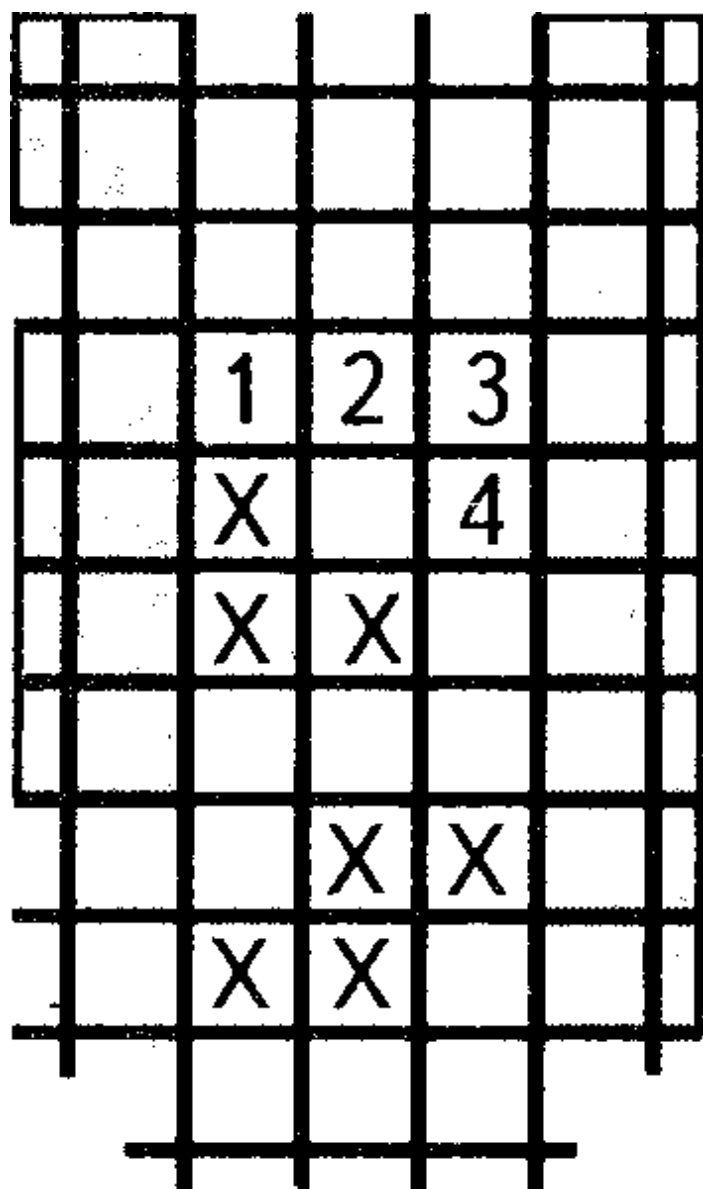
Очите ѝ се затварят и смъртта най-сетне я прибира. Мигът съвпада със залеза на слънцето. Съжаляваш за нея, но ти направи всичко по силите си, а и сега трябва да се отправиш към брега, докато здрачът още ти позволява да виждаш. Ако пожелаеш да вземеш кожената наметка и/или ръкавиците на мъртвата, можеш да го направиш. Прехвърли се на [365](#).

Ако *всички* играчи са избрали да останат върху плочата, мини на **183**. Ако някои са скочили от нея, а други са останали, прехвърли се на **385**. Ако *всички* играчи са скочили, иди на **489**.

Безкрайната гора от трънаци сякаш няма край. Тичаш лудо през нея, следван по петите от мразовитите хрътки. Бодлите сякаш се пресягат, разкъсват облеклото ти и раздират кожата ти, мъчейки се да те спрат. Всяка глътка студен нощен въздух изгаря дробовете ти. Краката ти треперят от изтощение. Накрая вече нямаш избор обръщаш се, за да застанеш лице в лице с преследвачите си.

Мразовити хрътки

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 2 зара + 1
Психически способности: 9
Нюх: 9
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 25, втори — 25, трети — 25, четвърти — 25, пети — 25, шести — 25, седми — 25



Нямаш сили, за да *избягаш*. Ако останеш жив, прехвърли се на [66](#).

Лежиш в тревата край някакво езеро. Сядаш и се оглеждаш наоколо. Езерото ти изглежда някак обезпокоително познато и много напомня водата, върху която бе построен дворецът на Вечния мрак.

Но от онзи Внушителен палат сега няма и следа, виждат се само разкъртени и разядени от времето развалини, обрасли отвсякъде с бръшлян. А и онова езеро, което видя преди, беше застояло и замърсено, докато това тук е бистро, свежо и искрящо под слънчевата светлина... Но ако *все пак* това езеро е същото, тогава зад теб трябва да се намира... Обръщаш се, очаквайки да видиш мрачния Трънлив лес, ала извисяващите се борове нямат нищо общо с безпощадно раздиращите трънаци, които помниш.

Върху тебе пада сянка, скривайки топлото слънце. Скачаш на крака, готов за битка, но този път не те атакува Чудовището пазач Гристун. Пред теб стои жена с мила усмивка и мъдри очи, която води зашеметен старец за ръката. Тя се пресяга и взема нещо, което виси на врата на стареца, след което ти го подава. Поглеждаш предмета — това е ефесът на Кървавия меч.

Започваш да й благодариш, но тя и старецът вече се отдалечават през буйната трева. Отпърво той я гледа в недоумение, но тя му казва нещо, при което той избухва в доволен смях.

Сега, когато търсенето на ефеса е завършило успешно, всички играчи, които са останали живи, могат да си поделят по равно награда от 1000 точки за придобита опитност. След това минаваш на [570](#).

(Тарикат) Изведнъж осъзнаваш откъде идва чувството ти на безпокойство. По земята покрай хижата изобщо не е израсла трева или мъх. Оглеждаш почвата до самата сграда — всичко изглежда така, сякаш хижата е паднала от небето само преди някакви си минути. Решаваш да поразузнаеш. Окачваш плаща си на дебел клон, който намираш наблизко, после поставяш отгоре шапката си, хващаш другия край на клона и пъхваш така полученото чучело през вратата на хижата. Ако вътре има някой, той ще види просто очертанията на изправена фигура, осветена отзад от Синята луна.

— Какво е това? — просъсква глас отвътре. — Защо не падаш в ямата, смъртничко?

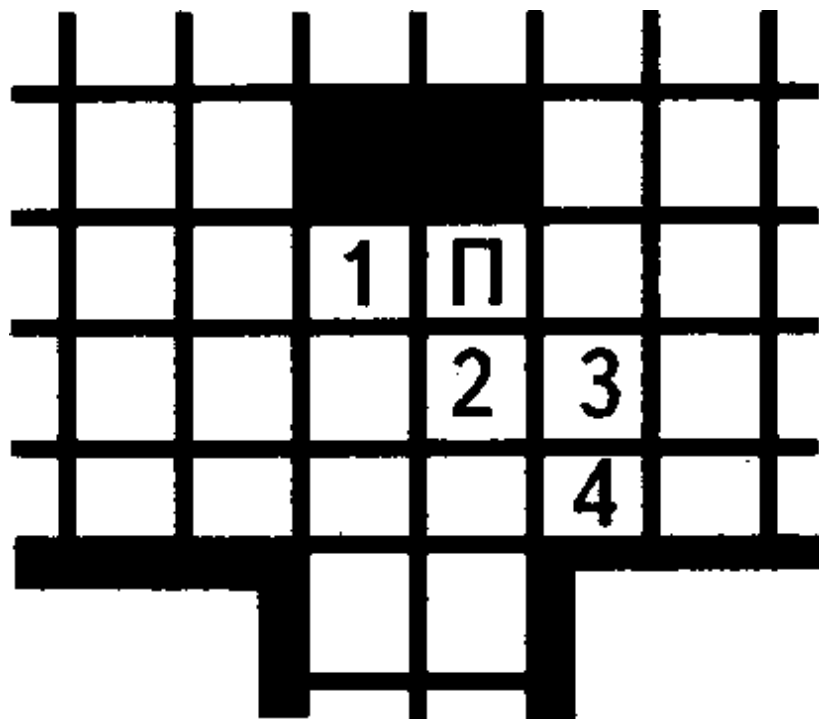
Чуваш сух, скърцащ звук като от изпукване на търкащи се кости и усещаш, че нещо се нахвърля върху импровизираната от теб примамка и преминава през нея. Чуваш писклив вопъл, последван от странен звук на трошене. Внезапно хижата изчезва напълно и ти се озоваваш изправен на ръба на дълбока и отвесна яма. На дъното съзираш скелетоподобната форма на Сталкер, който се мята насам-натам, мъчейки се да се изтръгне от един кол, промушил гръдния му кош. Самият той е паднал в ямата, която е приготвил за теб и прикрил с магия с илюзорната хижа. Премини на [258](#).

Хвърляш се напред и разпиляваш праха във въздуха над главите на носещите носилката. Те спират, но не се обръщат с лице към тебе. Разнася се вой на вятър, звучащ изнервящо в мъртвешката тишина, царяща до този момент в помещението.

С рязък звук, наподобяващ сблъсъка на два меча, не-мъртвият палач, който отвлече твоя спътник, се появява, възседнал носилката. Хванал здраво тежката си коса, той скача на земята, за да се изправи срещу теб. Трябва да се биеш с него за тялото и душата на приятеля си.

Палач

Бойно майсторство: 9
Щети за удар: 4 зара + 1
Психически способности: 9
Нюх: 8
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 50



Ако *избягаш*, прескочи на [152](#). Ако победиш, продължи на [387](#).

Времето тече и ти наблюдаваш как замръзналият морски пейзаж се плъзга величествено далече под теб. Дочувайки Огъстъс да измърморва нещо под носа си, поглеждаш надолу и виждаш масивен заскрежен връх на огромна скала, щръкнала от заледената повърхност на морето. Върху нея е разположен замък, чиито островърхи кули отразяват ослепително слънчевата светлина. Килимът започва да се спуска към него и докато се доближавате, блестящото отражение от стените му почти те заслепява. Тогава Огъстъс се обръща към теб:

— Стига сме се заблуждавали. Време е да ти обясня как стоят нещата. Аз служа на Истинския маг Уру, постигнал божествен ранг под името Бялата светлина. Украшената със скъпоценни камъни ножницата, която носиш, е негова и сега ти трябва да ми я предадеш. Ако откажеш...

Той млъква и поглежда многозначително надолу, към вековните ледове под вас.

Ако се простиш с ножницата, както иска той, премини на [419](#). Ако откажеш, иди на [504](#).

Продължаваш, залитайки, нататък и ти се струва, че само вцепняващият студ, който усещаш в краката си, не им позволява да се подгънат под теб. Устните ти са вкочанени и болезнено разранени от мразовития въздух. Усещаш очите си натежали в орбитите.

Не трябваше ли вече да се е зазорило? Наоколо цари само сив неопределен полумрак. Мини на **104**.

Нещо те кара да се пробудиш от дълбокия сън. Оглеждаш поляната наоколо, но никъде не виждаш другаря си. Внезапно нещо се стоварва върху гърба ти. Извърташ се, но срещаш единствено безжизнените и втренчени в лицето ти очи на своя приятел. Докато го гледаш, плътта му придобива цвета на сивкав пергамент и се разпада на прах, като в ръцете ти остават само две шепи фина сива пудра. Точно пред тебе, малко зад мястото, където стоеше приятелят ти, сега е изправена скелетоподобната фигура на Сталкер. Премини на [521](#).

(Магьосник) Подготви заклинанието. Докато се съсредоточаваш, скелетът обръща към теб мъртвешкия си взор, като че внезапно е усетил присъствието ти.

Ако искаш да изоставиш заклинанието и да *избягаш*, мини на **492**.
Ако предпочиташ да продължиш с магията, иди на **86**.

Макар и малък, демонът е много по-бърз и силен, отколкото си предполагал. Варадаксор се отдръпва назад, оставяйки ти място да се биеш.

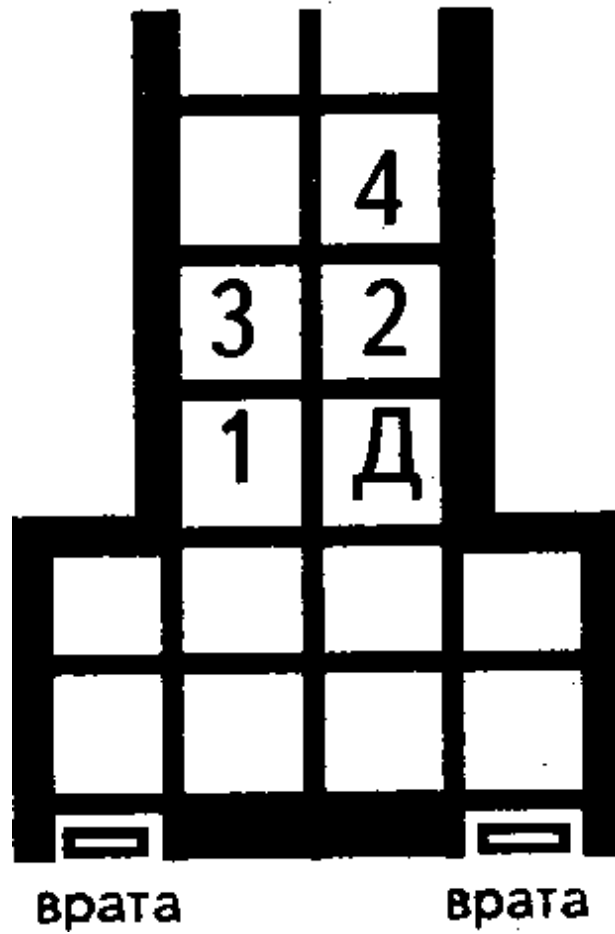
Демон

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 2 зара☆
Психически способности: 10
Нюх: 9
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 30

[☆ Забележка: Шипестата му опашка е пропита с отрова. Всеки играч, ранен от нея, трябва да хвърли **1 зар и ако получи 1**, той или тя губи допълнителни **4 зара** издръжливост поради проникналата в кръвта отрова.]

Ако победиш, премини на **462**. Ако *избягаш*, иди на **406**.

ИЗХОД



(Магьосник) С неохота той се материализира отново, неспособен да се противопостави на твоята магия.

— Обясни думите си! — казваш бързо, мислейки през цялото време за падащата светкавица.

[„Светкавицата е пратена от Синята луна!“, извиква той. „Ти си разгневил един от мъртвите магове, които обитават небесата. Унищожни неговия слуга, преди да е набрал мощ от древната почва и камъните на тази земя!“]

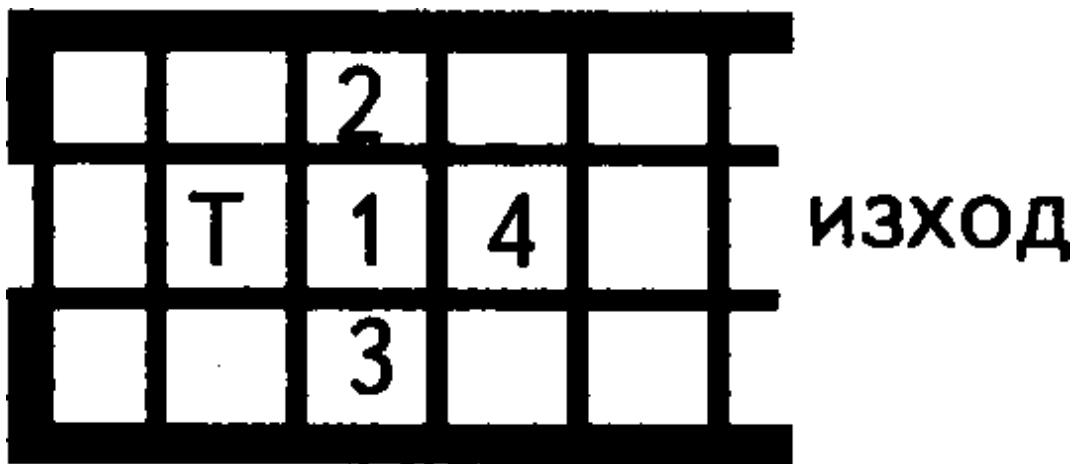
Фолтин отказва повече да чака и изчезва, макар че ти имаш още много въпроси, които би искал да му зададеш. Внезапно с пронизително свистене светкавицата изтрещява през клоните на дърветата край поляната и избухва в дъжд от сини искри в нейния център.

Мини на **180**.



Надаваш мощен боен вик и се хвърляш напред с намерението да унищожис гигантския си противник. Танатос издига могъщото си оръжие, показвайки зъбците по острието му.

— Дали срещу мен ще се изправят един или неколцина, изходът е все толкова сигурен — изревава той.



Гигантът Танатос

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 8
Нюх: 7
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 45

Ако *избягаш* обратно в листата на възпоминанието, премини на [367](#). Ако убиеш Танатос, иди на [111](#).

Възмутено обръщаш гръб на капитана.

— Пфу! — възкликваш. — Не подхожда на хора от знатен произход да се впрягат на скамейката с гребците като добитък. Несъмнено има и други начини да се достигне до бреговете на Уирд. Много ви здраве!

Тъкмо решаваш да напуснеш кея, когато слаб човек с виолетов плащ пристъпва към теб и те поздравява.

— Аз съм влъхвата Огъстъс от Вантери — казва той, — влъхва с голяма слава. Без да искам, дочух преди малко разговора ви с капитана. Пътуването до Уирд не е нещо, което може с лекота да се предприеме, но ако държиш да отидеш там, в моя власт е да те улесня.

Докато говори, той върти в пръстите си едно бяло мънисто, окачено с ремъче на врата му.

Ако го помолиш да продължи с обясненията, мини на [166](#). В противен случай единствената ти друга възможност е да се опиташ да си осигуриш превоз на един от китоловните кораби; прехвърли се на [417](#).

Вълците лежат мъртви в краката ти заедно с търговците, които им служеха. Докато гледаш, вълците започват да придобиват човешки облик и сега виждаш, че това са двамината, които играеха на дама. Нито един дървар не е останал на поляната: или са убити, или са избягали в гората.

Забелязваш, че лапата на един от върколаците, отсечена по време на битката, не се е трансформирала в човешка ръка. Можеш да вземеш вълчата лапа (**отбележи си тази придобивка в дневника, ако решиш да я задържиш**). Сега премини на **85**.

(Воин) Кървавата вълна се спуска към теб, но ти си твърдо решен да не я оставиш да те помете като някакъв сополанко. Навеждаш се и хващаш края на моста с твърдите си като стомана пръсти. Малко преди пороят да те блъсне, покриваш главата си с плаща. Костите те блъскат от всички страни, а талазите кръв са като ударите на великан, който се мъчи да те изблъска от моста.

За да удържиш, трябва да хвърлиш 3 зара и да получиш резултат, равен на или по-малък от сегашната си издръжливост. Ако успееш, потокът отминава, оставяйки те да стоиш здраво като канара на моста. Но ако хвърлянето ти е неуспешно, той те помита и те завлича в небитието... Мини на **430**.

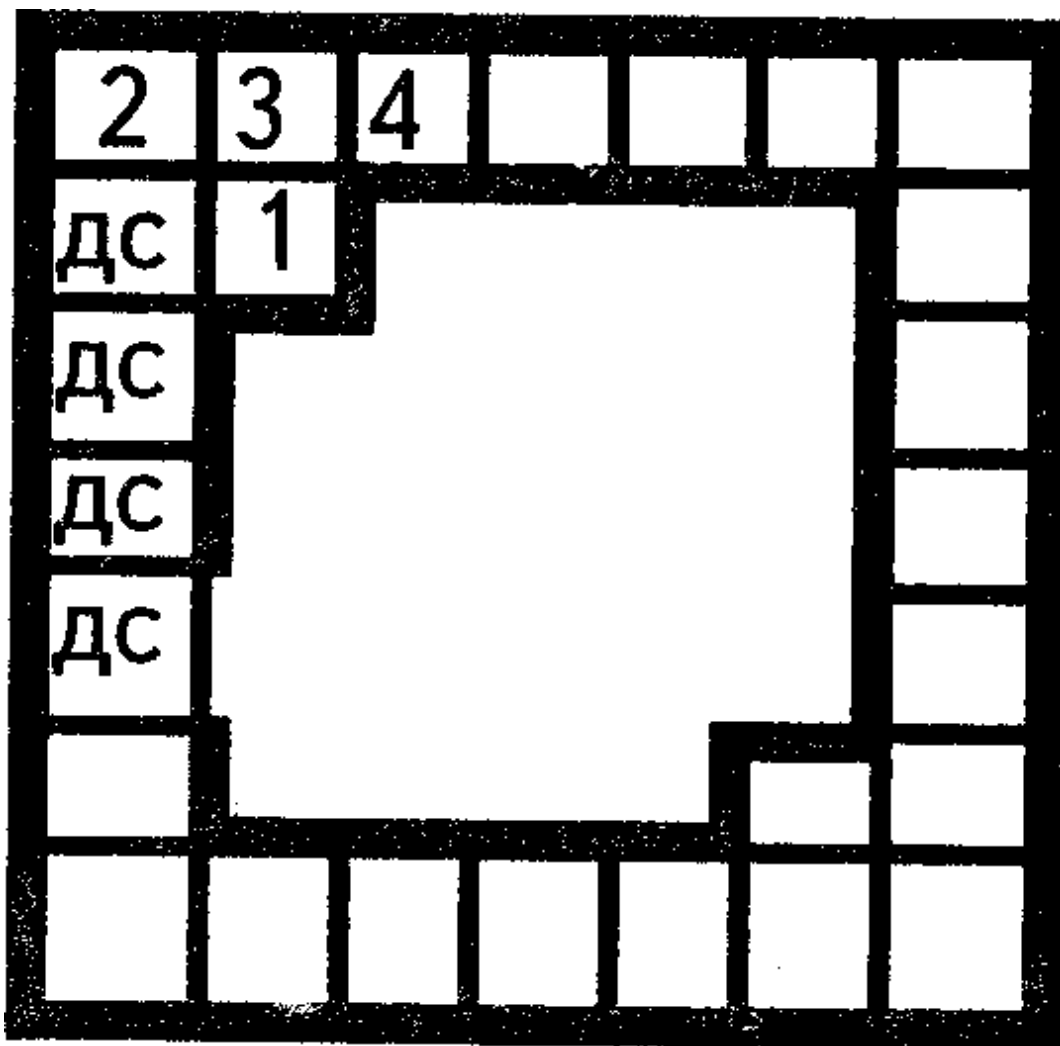
Отваряш тежката врата на странноприемница „Фимбълунтър“, благодарен за топлината, която те обгръща и бързо прогонва студа от костите ти. Общото помещение е почти празно, но собственикът — нисък и набит човек с черна брада — те поздравява сърдечно.

— В камината пращи хубав огън — избоботва той. — Седни. Ще ти опиша накратко какво предлага това заведение. За една жълтица можеш да си купиш вечеря, малка сума за горещата бира с подправки, хляба от корени и мерсанянския черен пудинг, с който се слави „Фимбълунтър“! В момента имаме и свободни стаи, защото сега, когато приближава зимата, търговията е слаба. Стаята струва една жълтица, а можеш и да спиш безплатно тук на пода в общата стая.

Реши дали искаш да вечеряш и/или да наемеш стая, след което зачеркни съответната сума.

Ако решиш да вечеряш, мини на **531**. Ако не, прехвърли се на **537**.

Когато вижда предизвикателно яростния ти поглед, Огъстъс отстъпва крачка назад. Той е свикнал да има работа с хора, които може да сплши с магията си. Хвърля поглед на слугите си, след това припряно им дава знак да те нападнат.



Демони слуги

Бойно майсторство: 8

Щети за удара: 1 зар + 1

Психически способности: 6
Нюх: 5
Доспехи: клас 1
Издръжливост: първи — 8, втори — 8, трети — 8, четвърти — 8

Тук, в изолираната кула на Огъстъс, няма къде да избягаш. Ако убиеш слугите му, мини на [26](#).

Драсваш огнивото и незабавно дъжд от искри се изсипва като порой около носилката, запалвайки по магически начин фенерите. Носачите (ако още не си ги убил) се разбягват в ужас.

За твоя изненада виждаш приятелят ти да сяда в носилката и да отхвърля настрани покрова, метнат отгоре му. Върни му дневника. Тъй като е видял лицето на смъртта и е възтържествувал над нея, той вече не се плаши от нищо и това го прави безстрашен в боя. Точките му за бойно майсторство се увеличават за постоянно с една.

От тъмнината пред теб се разнася смразяващ кръвта писък. Навярно някой е разгневен от забавянето на погребалната процесия. Решаваш да тръгнеш по другия път. Мини на [547](#).

Прошепваш командната дума, която активира кълбото. То моментално се нажежава, принуждавайки те да го пуснеш в краката си, за да не се изгориш. Удряйки се в леда, кълбото изсъсква, но дори арктическият лед не може да укроти неговия огън. Обгърнато от бели пламъци, то се разгаря в нажежена до бяло топка, предизвикваща вълнообразен облак от пара при съприкосновението си с вековните ледове. Загърнат в дебелите си дрехи, за няколко секунди те облива вълна от задушаваша, почти тропическа жегга. Огромното червено око под теб премигва неразбиращо, докато кълбото на огъня потъва през топящия се лед към него...

Нечовешки писък на агония процепва въздуха — къркорещият вой на ослепеното чудовище. Пипалата му се мятат лудо като пречупени от градушка пшенични стебла. Затичваш се към брега, защото ледът се тресе и разпуква под теб. Поглеждаш назад и виждаш, че чудовището е разбило леда и е измъкнало огромното си туловище наполовина от водата, гърчейки се сляпо в нетърпима болка. Не изпитваш жалост към подобна твар, но и не губиш време да злорадстваш над мъките му. Загърбваш го и се отправяш към брега. Иди на [117](#).

Приближаваш до жената с марионетките, която те поздравява с такава наивна сърдечност, че ти изглежда малко глупава.

— Свърши ли представлението? — питаш ти просто, за да подхванеш разговор. Тя ти се усмихва, докато нарежда малките кукли в кутията.

— О, не — гласи отговорът ѝ, — още не е свършило.

Тъкмо обмисляш думите ѝ, изпълнени сякаш със скрит смисъл, когато тя добавя:

— Тук има представления всеки ден — сутрин, по обед и надвечер.

Тя е сгънала тентата в нещо като раница, голяма почти колкото нея самата. Помагаш ѝ да я вдигне на гръб, а после я проследяваш с очи, докато се отдалечава, накуцвайки, по улицата.

— Странна жена — решаваш ти и тръгваш да разгледаш града.

Прехвърли се на [306](#).

Бързо се опъваш върху изпраните чаршафи на леглото в стаята и скоро потъваш в дълбок сън. Отдихът ти възвръща половината точки за издръжливост за твоя ранг (цифрите се закръглят). След като си се наспал, се връщаш в голямото общо помещение, където над огъня се пече агне на шиш. Изяждаш своята порция и си възстановяваш още една точка издръжливост, ако продължаваш да си ранен след почивката. Иди на [245](#).

Подслоняваш се за през нощта на завет откъм подветрената страна на един хълм. Той те предпазва от бръснеция северен вятър, а също прикрива лагерния ти огън за евентуални наблюдатели от селото. Решил си, че е най-добре да не привличаш ничие внимание.

Сънят ти е неспокоен, нарушаван от сънища, които не помниш, когато се събудиш. Закусваш със смътно чувство на безпокойство, което гложди мислите ти. Всеки играч със спален чувал възстановява една от изгубените си точки за издръжливост; играч без спален чувал губи една точка. Ако закусиш, не забравяй да зачеркнеш **една дневна дажба**; това също възстановява една точка издръжливост на всеки, който е бил ранен.

Мини на **520**.

(Магьосник) Докато подготвяш своето заклинание, Силфите се приближават, за да те нападнат. Отиди на **100** за битката: заклинанието ще се задейства по обичайния начин, ако и когато успееш да го изречеш.

Губиш от поглед свещениците, докато си пробиваш път през навалищата край бара. Когато най-после стигаш до тях, виждаш, че няма и помен от стареца, който преди малко седеше с тях. Сега забелязваш, че свещениците носят лакирани маски с телесен цвят.

— Ела, седни при нас — приканва те един от тях с глас, приглушен от закриващата маска. Той избутва питомния гарван — проскубано и раздражително създание — от пейката в горния край на масата. Птицата надава възмутен крясък и започва да крачи обидено под масата. Сядаш и след кратко мълчание свещениците започват един след друг да ти говорят.

— Царство Уирд се намира на север и на изток от тук — казва първият.

— Отвъд леда, който се приближава от север с настъпването на зимата — промърморва друг. — Пътуването дотам е мъчително.

— Няма кораб, който да може да те отведе в тази посока, а и няма капитан, който да се съгласи да доплава до бреговете на Уирд.

Четвъртият свещеник въздъхва и за момент настъпва мълчалива пауза. Той поглежда тъжно птицата, която продължава да крачи напредназад под масата.

— Ще купиш ли нашия стар гарван Скрийбо? Искаме за него само една жълтица.

Ако поискаш да купиш гарвана, плати жълтицата. Свещениците нямат какво повече да ти кажат, така че можеш да се сбогуваш с тях. Сега обърни на **54**.

Поклащаш глава и поглеждаш бебето.

— Каква трагедия да умре толкова малка — промърморваш. — Животът никак не е справедлив.

Шан'ханс кимва.

— Това важи особено много за живота в нашата страна — казва той. — Смъртта тук, макар и да ни натъжава, се смята и за божи дар, за избавление.

Настроението на селяните е мрачно, което е обяснимо. След известно време жената на Шан'ханс ти донесе куп кожи.

— Можеш да спиш тук, до огъня — казва тя. — Тази нощ няма да има кошмари заради Пророка.

Докато се настаняваш за през нощта, премисляш думите ѝ. Така или иначе спиш, без да сънуваш. На сутринта се събуждаш ободрен и във форма. **Всеки играч, който е бил ранен, възстановява половината точки за неговия или нейния ранг (цифрите се закръглят) плюс още една точка** заради питателната супа и кифличките с чесън, които получаваш на закуска.

Време е да тръгваш по пътя си. Благодарих на Шан'ханс и на селяните за гостоприемството им и се сбогуваш с тях. Излизаш на хладния утрешен въздух и поемайки бавно през снега, се отдалечаваш от селото.

Мини на [520](#).

Лагерът е осеян с труповете и осакатените крайници на избитите в клането. Всички дървари и търговци са мъртви или са избягали в гората. Претърсваш старателно лагера и откриваш купчина жълтици, общо четиридесет и пет на брой. Намиращ също така дъската и пуловете, използвани при играта на крартска дама. На плаща на един от играчите виждаш и една сребърна закопчалка във форма на вълча глава. Вземи онези предмети, които желаш като ги отбележиш в [дневника си](#). Внезапно от към другия край на лагерния огън дочуваш слаб стон. Отиваш да разузнаеш и намиращ арфиста, легнал на една страна, да се мъчи да спре кръвта, бликаща от една рана в гърдите му. Още е жив, но всеки миг ще издъхне...

Премини на [335](#).

(Магьосник) Водено от някаква свръхестествена сила, създанието тича с големи скокове точно към мястото, където си се свил в сенките. Имаш на разположение точно три рунда, през които да направиш заклинанието си, след което то ще те достигне. То има **психически способности 6, клас на доспехите 1 и издръжливост 30.**

Ако стигне до теб, мини на **276**. Ако го подчиниш с заклинанието **робско омайване**, прехвърли се на **248**. Ако го унищожиш, иди на **303**.

Продължаваш да прескачаш от едно стъпало на друго. Трябва да хвърлиш **два зара с резултат, равен на или по-малък от твоя нюх**. Ако успееш, достигаш другия край на моста и си в безопасност. Ако не успееш, кракът ти напразно се опитва да намери солидна опора там, където има само въздух, и ти падаш надолу към смъртта си.

Ако има още някой, който да пресича, мини на **240**. Ако всички останали живи играчи са преминали, прехвърли се на **35**.

Вратата се затваря с едва чуто щракване. Внезапно зад теб се разнася плътен ехтящ смях. Извъртайки се, виждаш във въздуха да плува човешко лице. То изглежда сърдито и се озъбва насреща ти с тънките си устни:

— Страх те е от демона отвън, така ли? Ами аз му подрязах крилата, а истинският ужас те чака *тук!*

Лицето изчезва и сега виждаш цяла орда от приличащи на скорпион животни, но с големината на вълци, да тичат през галерията към теб.

Обърни на **95**.

Времето изтече. Водният юмрук се издига над кораба, който изглежда като крехка тресчица пред създание с такава исполинска мощ.

Ако в отбора има Воин, премини на [283](#). Ако няма Воин, вече е много късно за каквото и да е, освен за кратко промърморване на молитва — после Водният дух стоварва удара си, потопявайки кораба, и скоро всички измръзват до смърт в ледената вода.



Искрата, която изтръгваш от огнивото, се изсипва като дълга ивица пламтяща светлина, която се разделя и запалва всичките четири фенера. Бликва ярка бяла светлина. Ако още не си се справил с носачите на носилката, сега те се разбягват в ужас.

Покровът се смъква настрани и фигурата, лежаща върху носилката, се надига. Това е твой двойник. Наблюдаваш го как се приближава с вдигнат в ръката меч. Гледаш собственото си спокойно и безстрастно лице.

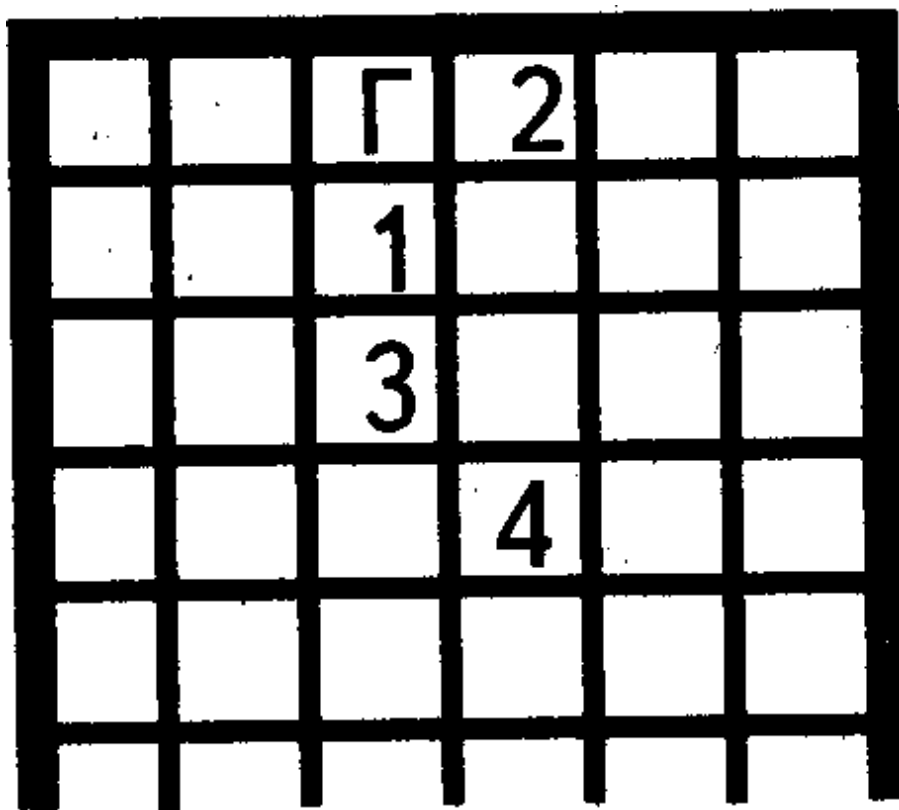
Ако си вдигнал собственото си оръжие, за да посрещнеш удара, мини на [456](#). Ако останеш неподвижен и го чакаш да замахне, прехвърли се на [375](#).

Събуждаш се вял и отпуснат. Утрото е облачно и сиво. Ако имаш провизии, можеш да закусиш. Всеки играч, който се нахрани, трябва да зачеркне дажбата за един ден. Който не закуси, губи една точка издръжливост.

Събираш лагера, след което, обръщайки очи на североизток, поемаш по дългия път към Уирд.

Иди на [422](#).

Главатарят вдига брадвата над главата си и от устата му излиза ехиден войнствен смях. Останалите варвари започват да припяват и да барабанят с грамадните си юмруци по масите. Няма търпение да видят как ще се пролее кръв — твоята кръв.



Главатар

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 2 зара + 1
Психически способности: 6
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: 30

Ако го убиеш, мини на **451**. Ако го подчиниш с заклинанието **робско омайване**, обърни на **243**.

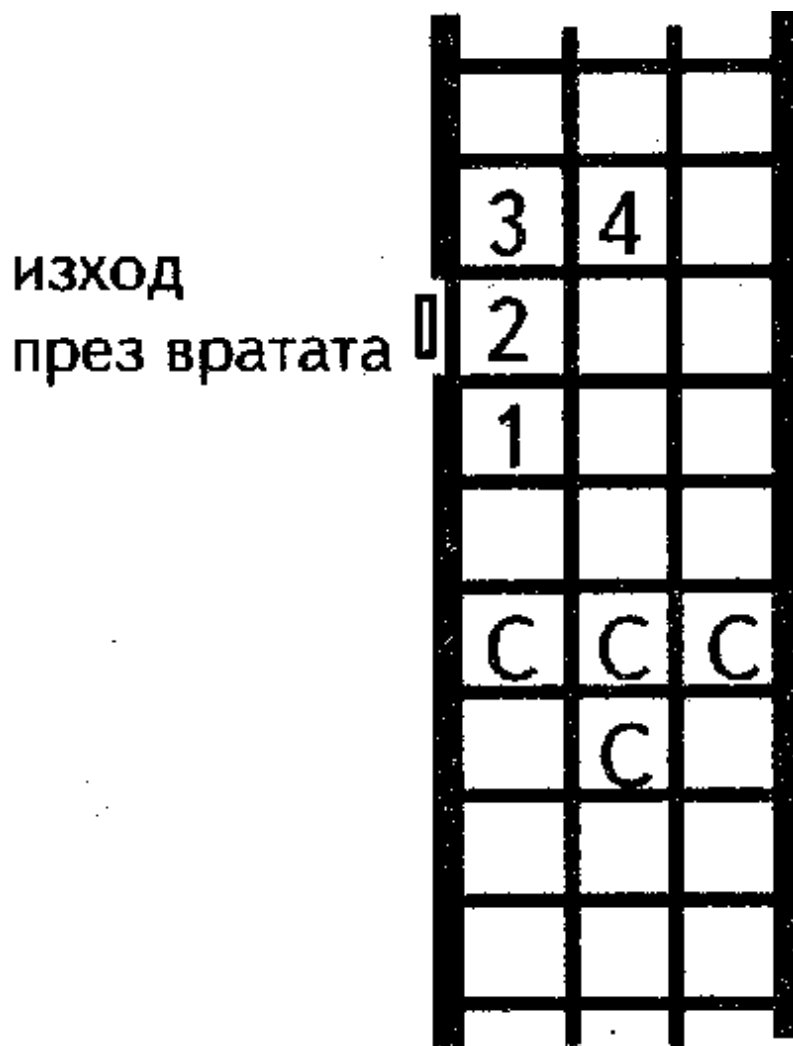
(Магьосник) Различните нива на кулата на Огъстъс са достатъчно близки едно до друго, за да можеш с помощта на заклинанието **незабавно спасение** да се телепортираш между тях. Липсата на стълби не представлява проблем. Ти — и спътниците ти, ако не си сам — можеш да изследваш кулата колкото си искаш.

Премини на **470**.

(Мъдрец) Правиш крачка, напускайки ръба на скалата...

Отваряш очи и откриваш, че плавно се спускаш във въздуха. Скоро се приземяваш меко на вековния лед от долу. Ако си сам, прехвърли се на **344**. Ако има и други членове на отбора, на които предстои да се спуснат долу, иди на **498**.

Тези членестоноги чудовища са навярно едни от най-смъртоносните противници, които някога си срещал. Те са бавни и тромави, но хитиновата им черупка е като от железни плочки, а жилата им са заредени с киселинна отрова.



Скорпиони

Бойно майсторство: 6

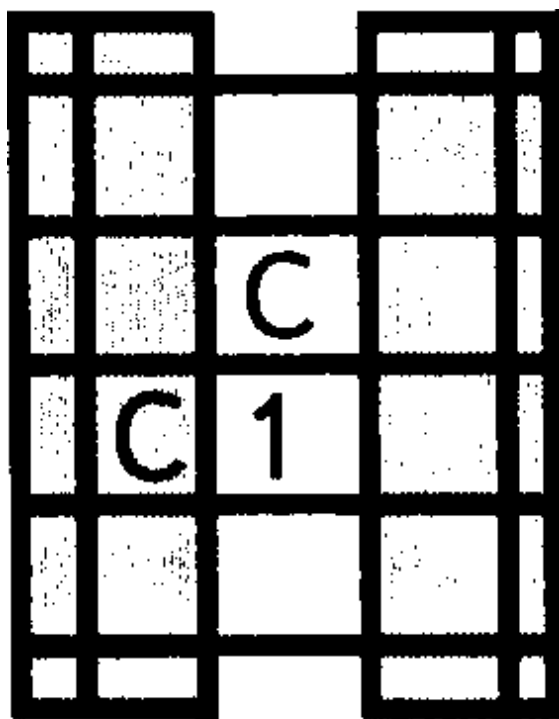
Щети за удар: 3 зара

Психически способности: 7
Нюх: 6
Доспехи: клас 4
Издръжливост: първи — 18, втори — 18, трети — 18, четвърти — 18

Ако *избягаш* навън в двора, мини на [272](#). Ако избиеш чудовищата, обърни на [249](#).

Залата отново потъва в тишина и мрак. Приближаваш се до носилката с незапалените фенери, които стоят като стража в четирите ъгъла. Тялото на бившия ти спътник е вкочанено и изстинало. Можеш да прочетеш молитва над него или да пожелаеш да го възкресиш стига да притежаваш предмет, който прави това възможно. Ако не го възкресиш, може да вземеш който предмет пожелаеш от тялото, а после да побързаш по пътя си; премини на [152](#). Ако желаеш да използваш някакъв предмет, иди на [52](#).

(Мъдрец) Ясно е, че очите ти са безполезни при това положение. По-добре да се довериш на инстинкта и интуицията си. Когато с тоягата си отбиваш първия удар на алебардата, разбираш, че си направил правилен избор.



ОТТЕГЛЯНЕ

Силфи

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 1 зар + 3
Психически способности: 8
Нюх: 8
Доспехи: клас 0

Издържливост: първи — 14, втори — 14

Не можеш да се придвижиш по моста, защото един от Силфите ти прегражда пътя. Ако отстъпиш, премини на **226** и направи друг избор. Ако ги убиеш и двамата, можеш да продължиш; иди на **350**.

(Първи играч в бойния ред) Когато стъпваш върху белия квадрат, внезапно проблясва ослепителна бяла светлина и се разнася миризма на силно овъглено месо. За твой ужас разбираш, че миризмата идва от собствената ти изгорена плът. Получил си нараняване (от което доспехите не те предпазват) и **губиш издръжливост 4 зара**. Ако умреш, предай книгата на следващ играч в бойния ред (ако има такъв).

Сега, когато си разбрал, че белите квадрати са опасни, не е трудно да ги избегнеш и да се придвижиш по черните квадрати до колоната. Щом стигаш дотам отваряш сандъка.

Премини на [294](#).

Лордът на елфите обмисля предложението ти. Както повечето феерични същества, на него му е трудно да не отговори на предизвикателство, независимо дали става дума за игра, за битка или за отгатване на гатанки. Най-накрая той взема решение. Като продължава да те гледа, той извиква на воините си:

— Донесете дъска! И пулове! Смъртен ще се състезава с феерично същество, значи на черnobелите квадратчета.

Един от елфите изтичва в гората и се връща след минута с дъска за игра на дама. Поставя я на земята, а ти и Лордът на елфите седате от двете ѝ страни.

Лордът на елфите избира белите пулове, на които има право като страна, към която е отправено предизвикателството, после обмисля първия си ход.

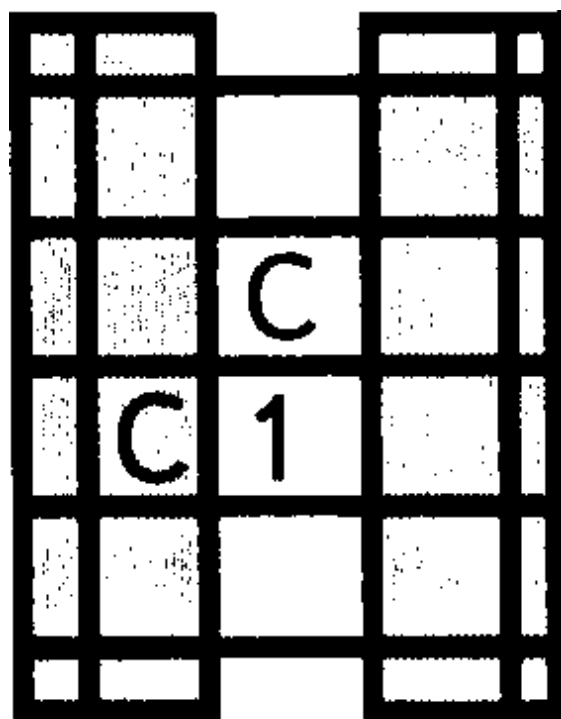
Реши кой ще играе срещу него. Ако това е Тарикатът, който желае да се опита да шмекерува, обърни на [134](#). Ако решиш да играеш честно и почтено (**само Тарикатът има право да мами!**), мини на [434](#).

Тази битка няма да е лесна, защото не виждаш противниците си. Но затова пък виждаш достатъчно добре тежките им копия, а и ги усещаш! Трябва да хвърлиш **_три_ зара за бой** срещу тези невидими същества.

Силфи

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 1 зар + 3
Психически способности: 8
Нюх: 8
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 14, втори — 14

Не можеш да се придвижиш напред по моста, защото един от Силфите ти прегражда пътя. Ако отстъпиш, премини на [226](#) и направи друг избор. Ако ги убиеш и двамата, можеш да продължиш; обърни на [350](#).



оттегляне

(Мъдрец) Отпушваш мехчето с мляко и го използваш, за да изгасиш пламъка. Стаята потъва в мрак, прогонвайки твърдите сенки. Възпрени, гъвките пипала потъват обратно в каменния подиум. Прехвърли се на [145](#).

В залата отново настъпва тишина. Единственото, което е останало от качулатите фигури, са празните наметала и припламващите сини свещи. Пристъпваш към носилката, където си подложен на зловещото изпитание да видиш собственото си мъртво лице. Или поне така изглежда.

Неясно защо те обзема непреодолимото чувство, че трябва да запалиш фенерите във всеки ъгъл на носилката. За тази цел можеш да използваш кълбото на огъня (553), кехлибарената кутийка с огниво (90) или една от сините свещи (485). Ако решиш да не използваш тези предмети, можеш да продължиш търсенето си (547).

Като разбира, че нямаш пари, собственикът веднага изгубва приятелското си отношение към теб и кисело ти посочва хамбара, където можеш да преспиш. Всеки, който е бил ранен и преспи в хамбара, ще възстанови една точка издръжливост. Премини на [245](#).

Прокълнатата гора като че ли няма край. Навсякъде наоколо стърчат бодливи трънаци, приличащи на напоени с отрова черни ножове на хиляда дебнещи убийци. Снегът сякаш вкочанено се усмихва, а вятърът те пробужда с безмилостните си пориви. Небето е оловно на цвят.

Загубваш всякакво чувство за време. Не можеш да кажеш дали пътуваш от часове или от дни. Вървиш като насън, изтощен и възприемащ само наполовина неизменния пейзаж наоколо...

Внезапно разбираш, че Трънливият лес е останал зад теб. Сега се движиш през гола пустош, на места покрита със сняг, към широко езеро, обградено със странни гърбовати чукари. Водата блести в потискащия сумрак. Обръщайки се назад, виждаш тъмните очертания на гората от тръни, която си прекосил. Минаването ти през нея сега ти изглежда почти нереално, като сън, който си спомняш след пробуждане или като действителност, зърната в съня.

Погледът ти пада върху снежната покривка зад теб. Тя е гладка, без каквито и да е следи, излизащи от гората. Стъпките ти не оставят следи!

Мини на **168**.

(Мъдрец) В потрепващите движения на пипалата разпознаваш мистериозния ритуал, използван за призоваване на Умборус Тъмния, призракен демон сянка с неизмеримо могъщество. Сенките, пробягващи из стаята, скоро ще се слоят и ще се оформят в телесна плът. Трябва по някакъв начин да прекъснеш ритуала, преди той да се появи, но как?

Ако решиш да използваш кълбото на огъня, прехвърли се на **495**. Ако предпо-четеш да си послужиш с мехчето с мляко, иди на **101**. Ако не разполагаш с нито един от тези предмети, не можеш с нищо да спреш ритуала премини на **380**.

(Мъдрец) Използваш парапсихичните си способности. [С изненада откриваш, че търговците все още са будни. Макар че се преструват на заспали, умовете им гъмжат от мисли, които очевидно са особено смущаващи и вълнуващи. У теб започват да се пораждават подозрения, че те изобщо не са търговци.]

Прехвърли се на **468**.

(Воин) Не притежаваш никакви присъщи на тебе преимущества, които да ти помогнат при даденото положение, затова събираш кураж и скачаш на първото стъпало, а от там незабавно на следващото, докато първото изчезва. Колкото и да е невероятно, стигаш средата на моста, без да паднеш. Сега си заобиколен от летящи кристални черепи, които се опитват да те изблъскат от моста.

Ако решиш да отстоиш позицията си и да ги разбиваш във въздуха, мини на **476**. Ако предпочетеш да не им обръщаш внимание и да продължиш лудия си бяг към входната кула, иди на **87**.

Гледаш с ужас как сивият прах се изсипва от главата на жената по пода. Варадаксор обаче успява да се усмихне:

— Сега душите на моите братя могат да почиват в мир — казва той, като се изплюва върху купчината прах за по-голяма тежест.

Ако сега пожелаеш да напуснеш стаята, иди на [406](#). Ако искаш да я претърсиш въпреки зловещия сив прах, премини на [311](#).

Имаш усещането, че трябва да запалиш четирите фенера в ъглите на носилката. Ако го сториш, може би някакъв вид предаваща се магия би могла отново да раздуха искрата на живот в мъртвото тяло? Но в следващия миг започваш да се двоумиш дали наистина искаш да съживиш двойника си...

Ако желаеш, можеш да се опиташ да използваш кълбо на огъня (553) или кехлибарена кутийка с огниво (90), за да запалиш фенерите. Ако не разполагаш с тези предмети или не искаш да ги използваш, върни се на 426 и направи друг избор.

(Мъдрец) Не можеш да определиш къде е разположен източникът на мощта, притежавана от скелетоподобното създание, и сега то се обръща към теб, сякаш усетило, че психическите ти сили са съсредоточени върху него. Сините му очи се впиват в твоите и то тръгва напред.

Можеш *или* да *избягаш* (492), *или* да се биеш (276).

Прекрачваш тялото на Танатос и оглеждаш помещението, което той пазеше. Това е само празна кръгла стая, немного голяма и осветена от лампа, висяща от куполообразния таван. На пода в центъра на стаята стои един-единствен предмет, но когато се приближаваш да го разгледаш, виждаш, че той наистина е необичаен. Това е гордото бойно знаме на Първия легион на имперския Селентиум. То е поне на хиляда години и е обект на обожание навсякъде в цивилизования свят. Зашеметен, ти се пресягаш и го вземаш. Почти си представяш призраците на едновременните носители на това бойно знаме да ти говорят, предавайки ти неустрашимата мъдрост на една отминала епоха...

Бойното знаме ти вдъхва смелост още веднъж да се изправиш срещу ужасите в клироса, но когато се връщаш, откриваш, че те са изчезнали. Връщаш се в отекващия клирос, отправяш се към вратите на тази катедрала на Смъртта и я напускаш.

Обърни на [547](#).

(Тарикат) Бързо анализирах положението. В проблясък на вдъхновение усуквах плаща си и го премятах през тесния мост. Хващаш двата му края и увисвах под моста, докато потокът минава над теб, без да те засегне. Макар и опръскан с кръв, иначе си невредим и се покатервах обратно върху моста.

Мини на **430**.

С часове се носиш по вълните. Най-после късно следобед кехлибарен лъч слънчева светлина пробива стоманеносивите облаци и ти открива на запад ред островърхи скали. На техния фон се открояват червените като кръв платна на някакъв търговски кораб. Привлечен от твоите викове, търговският кораб променя курса си и скоро се приближава достатъчно, за да прочетеш името, изписано на носа му: „Мадона“. Яки матроси с честни, усмихнати лица ти помагат да се качиш на борда.

Капитанът е спретнато облечен и очевидно културен търговец от Феромейн. След като разказваш историята си, той кимва

— Уви, всички китоловци са долни мерзавци. Това се отнася двойно повече за тези от Крарт, защото те не знаят нищо за Правата вяра. Аз не бих командвал кораб в тези води, ако можех да избирам, но изпълнявам една поръчка до Дауърхейвън, а по това време на годината северният маршрут през Римчийлдовия океан е затворен от арктическият лед.

Прехвърли се на [565](#).

(Магьосник) Звън на камбанки известява пристигането на още един фолтин край теб. Той оглежда сцената и своя събрат фолтин с известно отвращение.

— *За безпокойството ще взема някакъв предмет - казва той високомерно. — И то в аванс, ако обичаш...*

Предпочитанията му към предметите са следните (първият предмет от списъка е най-вероятният му избор и т.н.):

- *желязна камбанка*
- *кехлибарена кутийка с огниво*
- *амулет с форма на череп*
- *сребриста прах*

Ако нямаш нито един от *тези* предмети, той ще вземе друг предмет по твой избор, който трябва да задраскаш в [дневника си](#).

След това той литва нагоре, освобождава другия фолтин и изчезва. Първият фолтин се спуска на земята... Прехвърли се на [568](#).

Мъртвешки ледени ръце сграбчват последния играч от бойния ред. Той или тя напразно се бори да се освободи, докато жизнената му енергия е изсмуквана **във вид на загуба на точки за издръжливост от хвърляне на 1 зар (доспехите предпазват както в обичайните случаи).**

Завърташ се и ужасен се втренчваш в лицето на своя преследвач. Това е доскорошният ти спътник, изчезнал при нападението на палача. Но той не произнася думи на приятелски поздрав, нито ти се усмихва като другар. Виждаш само скованото хилене на движещ се мъртвец. Това е зомби с вторачен, невиждащ поглед и пепелявосива кожа, който дебне момента да се нахвърли върху теб, зомби, създаден от тялото на бившия т и другар!

Обърни на **360**.

Насочваш се на изток. Около пладне стигаш до крайбрежния град Порт Куанонгу. Един отегчен страж ти махва с ръка да минеш през тясната порта към гъмжащите от хора улици. Въздухът е наситен с миризми на катран, риба и саламура.

Докато стоиш сред блъскащите се минувачи, моментно слисан от шума на градския живот след тихите безлюдни места, през които си пътувал, към теб се приближава моряк с белег на лицето.

— Да не би да търсиш да се наемеш на китоловен кораб? — пита той. — Ако е така, не търси повече, защото „Търсецото чудовище“ се нуждае от млади и яки ръце.

Той те оглежда с единственото си здраво око. Какъв отговор ще му дадеш?

— Съгласен съм, води ме към вашия кораб! (232).

— А ще плава ли „Търсецото чудовището“ към Уирд? (395).

— Посочи ми някоя страноприемница, а после изчезвай, псе такава! (269).

Крайбрежието на Уирд представлява полукръг от високи назъбени скали, издигащи се над бряг, покрит със леденостудена тиня и чакъл.

Поглеждаш на север. Трябва да прекосиш тази мрачна земя към двореца на Вечния мрак, обитаван от Царя на бродниците. Без съмнение той ще се окаже могъщ противник, но трябва да го разгромиш, за да се сдобиеш с ефеса на Кървавия меч.

Ако в отбора има Мъдрец, мини на [209](#). Ако не, прехвърли се на [534](#).

Сега китоловците са въоръжени до зъби и се приближават към кърмата, където стоиш ти. Кой предмет би искал да използваш?

Сребърното разпятие (18), кълбото на огъня (560) или кесията с тахак (490)? Ако не разполагаш с никой от тези предмети, трябва или да се биеш с моряците (148), или да се предадеш (36).

Част от дърварите грабват оръжия и започват да се отбраняват — безсмислена съпротива срещу превъзходящия ги враг. Като те поглеждат с червените си очи, върколаците се спускат към теб със скокове през биещите се. Те са следвани от трима техни слуги с невиждащи като на мъртъвци погледи.

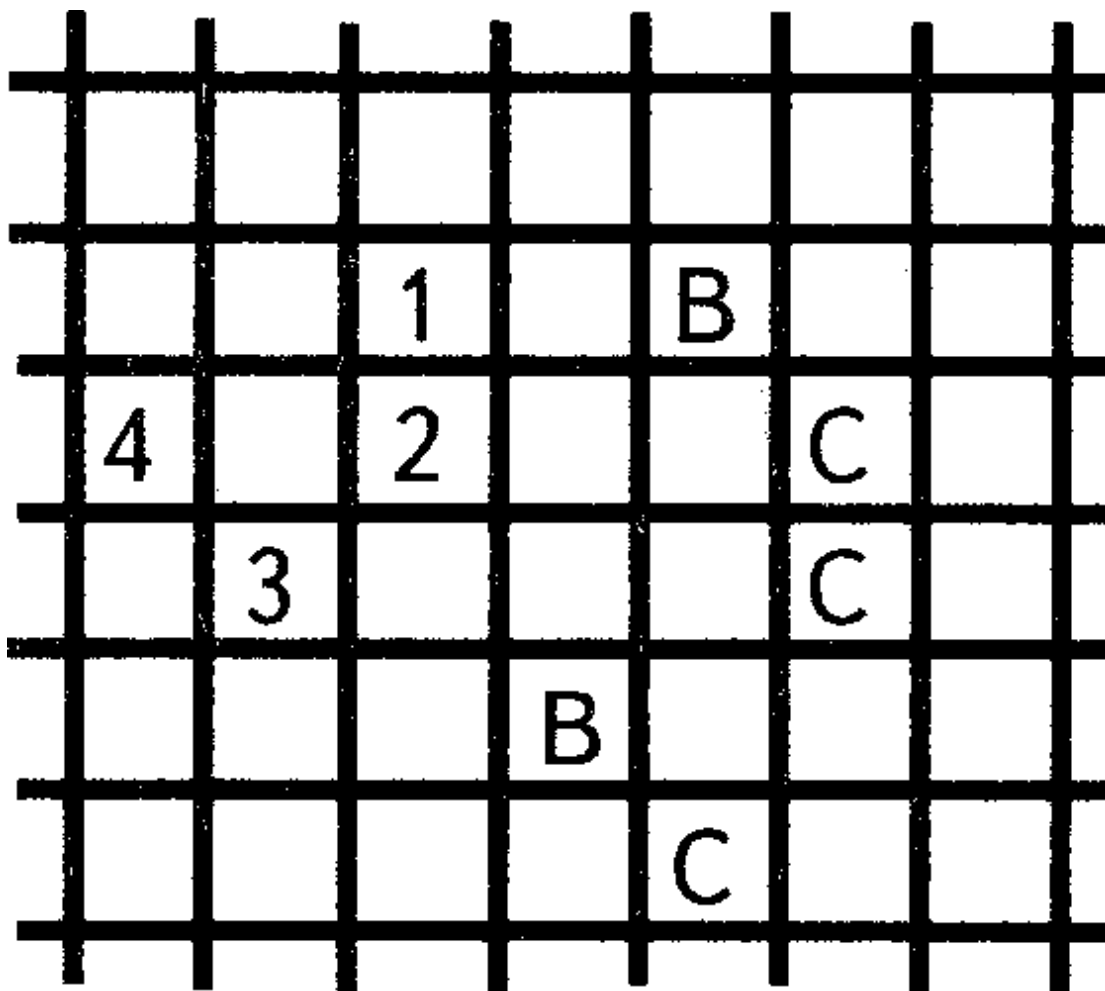
Върколаци

Бойно майсторство: 10
Щети за ухапване: 2 зара
Психически способности: 8
Нюх: 9
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 22, втори — 22

Забележка: Върколаците се раняват трудно с немагическо оръжие. Ако не притежаваш вълшебно оръжие като меча на Лодж или сабята Кръвопиец, ще нанасяш само половината от обичайните щети (със закръгляне).

Слуги

Бойно майсторство: 6
Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 5
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 10, втори — 10, трети — 10



Да бягаш е безполезно, защото бързоногите върколаци скоро ще те настигнат в гората. Ако победиш, мини на [73](#).

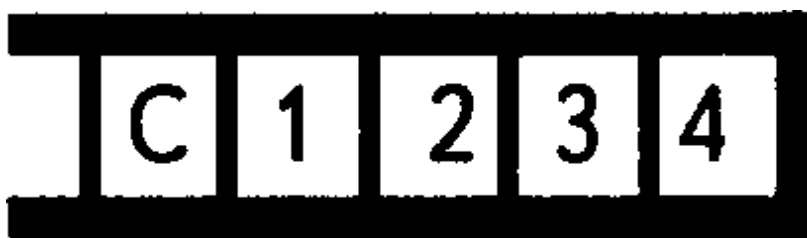
Нещо в търговците, които гледат играта на дама, те кара да се чувстваш нащрек, но не можеш да разбереш какво...

Ако в отбора има Мъдрец, който би искал да направи нещо, иди на **106**. Ако има Магьосник, премини на **47**. Ако има Тарикат, готов да действа, прехвърли се на **132**. А ако не искаш да предприемаш нищо или си сам Воин, обърни на **144**.

(Мъдрец) В името на свещения образ на Дхарума, ти успя! Внимателно увеличаваш масата, като съсредоточаваш психическите си сили, и килимът бавно се спуска върху вековния лед на морето на Мистрала. Когато ти (и съотборниците ти, ако има такива) слизаш от него, килимът отлита обратно на първоначалната си височина. Сега го виждаш само като малка точица високо в небето.

Премини на [344](#).

Той стига до теб, хилейки се злобно, когато разбира, че си хванат натясно в скованата в ледове лодка и няма къде да избягаш. Може би трябва да му се противопоставиш на живот или смърт, тъй като, както изглежда, Сталкерът е готов да те преследва до самия край на света, ако трябва...



Сталкер

Бойно майсторство: 9
Щети за удар: 3 зара + 3
Психически способности: 9
Нюх: 8
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 50

Забележка: Трябва да преизчислиш точките му за издръжливост, отчитайки всички стрели, с които си го улучил. Не взимай под внимание щетите, които може да си му нанесъл при предишни двубои, тъй като той непрекъснато се възстановя от вълшебната сила на Синята луна.

Ако *избягаш*, телепортирайки се на брега, мини на **308**. Ако се биеш с него и го унищожиш, иди на **263**.

(Тарикат) Забелязваш, че двамата Силфи следват различна тактика. Единият се движи по моста, за да ти препречи пътя и да те атакува със своята алебарда. Другият се издига във въздуха вляво от тебе и нанася мушкащи удари с къси прави движения.

Доколкото стилът им на водене на бой е толкова неизменен — почти предварително програмиран — би могъл да ги подмамиш да се ударят един друг. Това ще изисква известна бързина на краката. Във всеки рунд, вместо да ги нападаш, можеш да хвърляш **2 зара**, стремейки се да получиш резултат, равен на или по-малък от нюха си. Ако успееш, Силфите не те улучват и се удрят взаимно, получавайки щети **1 зар + 3** за всеки. Ако не успееш, трябва да определиш дали са те уцелили по обичайния начин.

След като добре запомниш какво трябва да правиш, иди на **100** за сражението. Разбира се, можеш да се откажеш от тази стратегия и да се биеш с тях по обикновения начин, ако предпочиташ.

Инстинктивно усещаш, че можеш да извадиш този твой двойник от мъртвешкия му транс, като използваш предаваща се магия. Струва ти се, че ако успееш някак да запалиш фенерите, закрепени в четирите ъгъла на носилката, ще раздухаш искрата живот в тялото му.

Ако желаеш да изпробваш подобни действия, можеш да използваш или кълбото на огъня (545), или кехлибарената кутийка с огниво (176). Ако не притежаваш тези два предмета или не искаш да ги употребиш, трябва или да го нападнеш (516), или да се оттеглиш по пътя, по който си дошъл (547).

(Воин) Твоят дълг като представител на кастата на Воините е ясен.

— Настина, благородни господине — заклеваш се ти, — тази жена демон ще плати скъпо за престъпленията си.

Даваш клетвата от свое име, както и от името на евентуални твои съотборници. Те може и да не са особено щастливи, че ги забъркваш, но старецът е изпълнен с радост.

— Вече десет години никой не се съгласява да се заеме с тази мисия, макар че мнозина са изслушвали историята ми. Наистина, ти си най-храбрият измежду храбреците.

Прескочи на [164](#).

Търсейки скрития смисъл в предсказанието на старицата, прекосяваш горската поляна, където ще лагеруваш тази нощ. Последните лъчи на следобедното слънце падат косо по върховете на дърветата. Движиш се заедно с група други пътници за по-голяма сигурност през вековните гори на югоизточен Крарт. Поляната сега гъмжи от хора — търговци, поклонници и ловци, които подготвят лагер за пренощуване.

След посещението ти при старата гледачка са се появили и няколко дървари със семействата си, които сега пекаат дивеч на огъня. Вдъхваш апетитния мирис на месото, примесен с приятния дъх на горящи борови дърва, и един от дърварите ти отрязва едно парче. Благодарих му и се отправяш към мястото, където си разположил собствения си лагерен огън.

В този момент през поляната до теб достигат жалните звуци на тъжна мелодия. Поглеждаш и виждаш мъж, който подръпва струните на арфа. Облечен е в туника и бели памучни панталони, които по-точно са били бели, но сега след пътуването бият повече на сиво. Лицето му показва, че е силен и горд човек, а скръбната му песен е съвсем различна от веселите мелодийки, изпълнявани от повечето пътуващи певци.

Зад него в дъното на поляната съзираш група търговци, облечени в характерните за съсловието им сиви пътнически наметки. Те внимателно наблюдават играта на крартска дама, в която са се вдълбочили двама високи мъже. Играчите са загърнали плътно наметалата си от синкавосива кожа, за да се стоплят в хладния есенен въздух. Изненадан си, че търговците са толкова погълнати от играта, защото крартската дама се играе по сложни и изтънчени правила. По твое мнение хората от търговската каста са неспособни да оценят подобно изкуство.

Ако желаеш да идеш при пътуващия певец и да послушаш мелодиите му, мини на [502](#). Ако предпочетеш да погледаш играта на дама, обърни на [554](#). Ако решиш просто да си починеш след дългия път, иди на [486](#).

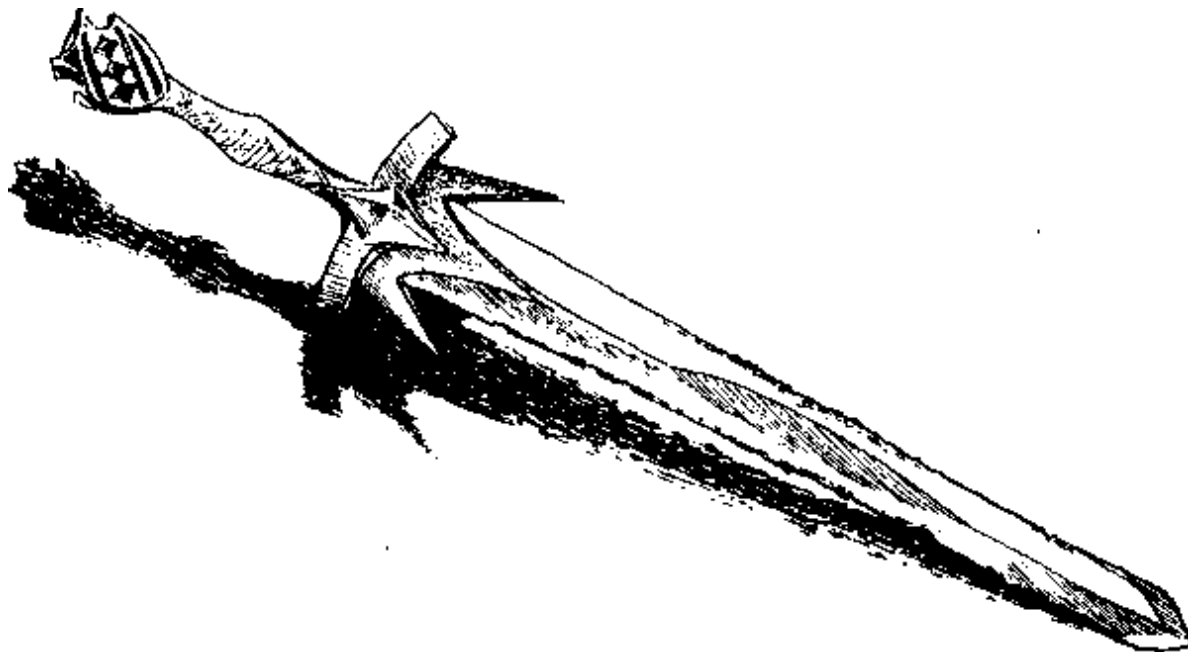


Демонът кимва бавно.

— Добре отговори. Лявата врата е тази, която ти трябва.

Ако искаш да отвориш лявата врата, премини на **398**. Ако предпочетеш да опиташ дясната врата, обърни на **200**.

Един от вас трябва да остане на пост. Решете кой ще бъде той, след което иди на [285](#).



Изчадието потреперва, когато поддържащата го досега енергия внезапно секва. То пада на колене и те поглежда с едва проблясващи сини очи.

— Никой смъртен няма да притежава Меча — изграква то, преди да се плъзне странично в тъмните води на езерото. От него не остава и следа. Разчупваш леда и гребеш обратно към брега.

Прехвърли се на [165](#).

(Воин) Веднага осъзнаваш, че държиш мощно оръжие. То ще увеличи с **1 точка** бойното ти майсторство (макар че, разбира се, ако вече имаш магическо оръжие, увеличаващо с 1 точка бойното ти майсторство, не можеш да се биеш *едновременно* с него и с брадвата). Брадвата ще прибави също **1 точка** към нанасяните от теб щети. Когато я използваш, можеш да избираш действие *хвърляне* по време на бой, което е същото като действие *стрелба* при Мъдреците и Тарикатите, но хвърлената брадва причинява щети **1 зар + 1**. Тя може да бъде хвърляна на **разстояние до три квадратчета** на всяка карта за битка, но ще се връща незабавно в ръката ти.

Брадвата може да действа единствено за теб. Ако те убият, следващият, който я вземе, ще бъде новият ѝ законен собственик; в този случай той ще трябва да прочете глава **400** за нейните възможности.

Сега иди на **226**.

(Мъдрец) Съсредоточавайки мисълта си, търсиш източника на енергия на изчадието и след това се опитваш да спреш притока ѝ. Хвърли **два зара**. Ако получиш **от 2 до 6**, придвижи се на **110**. Ако сборът е **от 7 до 12**, мини на **484**.

(Тарикат) Промъкваш се в тъмните сенки в края на поляната и пропълзяхаш до един от търговците, легнал в спалния си чувал. Нещо в неравномерното му дишане ти подсказва, че е буден. Като че ли очаква нещо да се случи; но какво би могло да се случи на тази гола поляна? Като използваш триковете на венстрилоквизма, които си научил при усвояване на професията си, се обръщаш към търговеца с глас, който преправяш на гласа на един от неговите приятели.

— Време ли е вече? — питаш ти.

Човекът отговаря с рязък шепот.

— Тихо, глупако, дърварите ще чуят! Знаеш, че можем да започнем едва когато изгрее Синята луна.

Прокрадваш се обратно в сянката, чудейки се на думите му.

Премини на **468**.

Наблюдаваш как трупът пада надолу, докато се превръща в малко петънце, изгубено в бялата мъгла на замръзналото долу море. Въодушевлянето ти от победата над Огъстъс скоро изчезва обаче, защото започваш да обмисляш следващия си проблем: как ще слезеш от тук?

Има ли Мъдрец, който би желал да опита нещо? Ако има, обърни на [445](#). Ако има Тарикат, готов да действа, иди на [2](#). Може би има Магьосник, склонен да потърси някакво магическо решение? В такъв случай мини на [452](#). Ако в отбора няма никой от тези Приключенци, продължи на [389](#).

(Тарикат) Не виждаш никаква пречка да си послужиш с измама. Един добър играч на дама не би счел за нечестно да използва ловкостта си, за да победи новака в играта. Защо тогава да е нечестно, ако използваш специалните си умения — в случая ловкостта на ръката?

Планът ти е да отвлечеш вниманието на елфа, като задържиш дясната си ръка над едната страна на дъската сякаш в колебание, а с лявата да подобриш разположението на твоите пулове в другия край на дъската. Разбира се, не можеш прекалено често да прилагаш тази маневра, защото той ще забележи, че пуловете ти са разместени. От друга страна, не бива и да си *прекалено* предпазлив, защото ще загубиш играта... Да намериш точната мярка, това ще определи дали ще успееш да го измамиш.

Ако промениш решението си и не желаеш да използваш измама, винаги можеш да играеш честно (**434**).

Ако все още предпочиташ измамата, хвърли **2 зара + 1**. След хвърляне на заровете вече *не можеш* да променяш намерението си — направил си своя опит и заровете ще покажат дали той е успешен или не. Ако резултатът е равен на или по-малък от нюха ти, мини на **239**. Ако е по-голям, прехвърли се на **218**.

— Огромно чудовище, което се спотайва в морето под леда. Тялото му е исполинско с едноединствено око всред осем дълги пипала. О, това ужасно око...! — гласът ѝ заглъхва.

Иди на [59](#).

Предположението ти излезе вярно и ти преминаваш невредим през черните квадрати до колоната. Отваряш капака на сандъка.
Мини на [294](#).

Царят на бродниците е призовал цяла армия от не-мъртви воители, за да те унищожат. Срецу такова смазващо превъзходство нямаш никакви шансове. Скелетите напредват, злокобно ухилени, и те изтикват назад до самата стена на арената. Поглеждаш назад и нагоре, търсейки отчаяно път за бягство, но виждаш само кошмарните лица на зрителите, наслаждаващи се на твоята участ.

Първите редове на армията от скелети стигат до теб. Посрещаш копията им с мрачна решителност. Време е да се мре.



Тактиката ти изглежда успешна и фигурите на Лорда на елфите постепенно напускат под твоя натиск. До момента обаче, в който с едно помитащо движение той взема всичките ти пулове с последния си офицер! Гледаш дъската, изпаднал в смаяно недоумение. Как може да постъпиш така глупаво, подреждайки фигурите си по начин, който му позволи да ги покоси от един път? Дали той не си е играл с тебе през цялото време?

Той става.

— Играта свърши и ти загуби. Върни се в долината на смъртните.

Ще си тръгнеш ли, както той ти казва? Ако го сториш, това е и краят на твоята мисия. Все пак ти се съгласи играта на дама да реши въпроса и той наистина те победи...

Трябва да избереш дали да приключиш мисията си тук, претърпявайки неуспех, или да се противопоставиш на Лорда на елфите. Ако предпочетеш второто, продължи на [211](#).

— Може и да си убил моята господарка — казва дребното създание. — Но аз все още съм обвързан с нейната заповед. Едната от тези две врати води към нейното съкровище, другата — към една ужасна съдба. За да откриеш коя врата да отвориш, трябва да отгатнеш тази гатанка:

*По-остро от стомана,
по-меко от плат,
по-блестящо от изумруд
и все пак нещо без стойност.*

Щом определиш какъв отговор ще дадеш на гатанката на демона (всеки отбор има право само на един отговор), запиши го на лист хартия и иди на **171**. Ако решиш, че нямаш време за губене с гатанки и че трябва да нападнеш демона веднага, мини на **69**.

В средната галерия има няколко врати, извеждащи от нея. Някои са заключени, но ти успяваш да намериш една, която не е. Влизаш вътре и попадаш в магьосническа лаборатория.

Ако в отбора има Мъдрец или Магьосник, обърни на [12](#). Ако не, мини на [453](#).

Пробиваш си път сред тълпите, изпълнили тесните улици в това хладно есенно утро. Минаваш покрай тента, където кукловодка дава едно от характерните за източен Крарт представления, известни като „Книжен свят“. Спираш да погледаш, очарован от малките фигурки, така изкусно изрисувани върху картон, които пресъздават великите магьосници и благородници от легендите. Това конкретно представление изглежда чиста приумица. Или е някоя митологична история, за която не си чувал.

Ако искаш да се спреш да погледаш представлението, премини на **418**. Ако предпочетеш да продължиш по улицата, прехвърли се на **306**.

Отново лягаш, а одеялата ти се струват неприятно влажни в мъглата. Както си изтощен след тежката битка, сънят идва бързо. Зловещата светлина на Синята луна къпе поляната, върху която лежиш...

Сънуваш, че гледаш отгоре вашия лагер. Виждаш вкочанени тела, струпани наоколо на високи купчини, които изглеждат невероятно злокобни, пречупени през лещата на този сън. Мъглата виси на сиви парцали, а от местата, където тя докосва земята, изникват гъби, които се пукат като циреи. Мирисът на борове, кръв и гъби се смесва във въздуха, гъст и задушлив.

После сънят ти се превръща в кошмар. Очите на трупове примигват и се отварят, призрачно отразявайки синьото сияние. Телата се раздвижват в отвратително подобие на живот, изправят се на крака и се приближават към теб, както спиш.

Внезапно разбираш, че трябва или да се събудиш, или ще умреш. Но ще *можеш* ли да се събудиш...? Иди на [268](#).

Той те поглежда с влажни очи, докато пристъпваш да говориш с него. Изслушва те и с махване на ръка те поканва да седнеш до него. Разбърква с ръжена угасналите въглени в огнището и започва разказа си:

— Някога бях млад и здрав като теб. Макар че сега съм стар и грохнал, на младини бях строен юноша. Тогава кръстът ми беше толкова тънък, колкото са сега хриптящите ми и хлътнали гърди, а гърдите ми бяха широки колкото този корем, който сега нося. Възрастта, този неумолим враг, не беше милостива към Варадаксор, рицар на Люшон. Тук трябва да остана неотмъстен до края на дните си и когато за последен път вдишам въздуха на Средната земя, мисълта, която ще гложди сърцето ми и ще изгаря съзнанието ми, ще бъде, че злата Дама в сиво не е била убита за нечестивите си престъпления!

Ако го помолиш да продължи разказа си, мини на [301](#). Ако решиш да не губиш повече време и да побързаш по своя път обърни на [116](#).

Чакаш с часове, лежейки в спалния си чувал с полуотворени очи. Тъкмо започваш да се съмняваш дали подозренията ти са били основателни, когато изведнъж дискът на Синята луна изплува над гората и изпраща студените си метални лъчи към поляната. Когато светлината ѝ пада върху двамата играчи на дама, които още бодърстват край замиращата жаравя на огъня, виждаш как изведнъж те се преобразяват. По ръцете и лицата им пониква четина, а носовете им се променят във вълчи муцуни. Застават на четири крака. Накрая виждаш как оголват жълтите си, проблясващи кучешки зъби и издават свирепоръмжене. В същото време търговците се надигат от завивките си, вадейки дългите смъртоносни ножове, които са крили под сивите си наметки. Те бързо започват да секат и да мушат спящите дървари. Писъците на тези, които са се събудили точно преди да бъдат заклани, отекуват из поляната. Други се разбуждат и се въоръжават с малкото примитивни оръжия, с които разполагат. Много от останалите живи жени и деца побягват в мрачните дълбини на гората.

Прехвърли се на [119](#).

Очертанията на стаята се стопяват. За миг стоиш в нищото, в някаква безкрайна мъгла. Постепенно до ушите ти достигат звуци — звън на оръжия, писъци на умиращи хора. После тези звуци също заглъхват. На тяхно място се появява устойчив и непрекъснат глух тропот, който наподобява туптенето на огромно сърце. Неумолим и ритмичен, звукът сякаш се приближава, засилва се, докато почти те оглушава. Тогава около тебе изниква сцена и ти разбираш, че това съвсем не е било биене на сърце...

Намираш се в средата на една арена. Шумът, който ти заприлича на сърцебиене, идва от разнбойните скандирания на жестоките тълпи, дошли да видят как се биеш. Премини на **508**.

— Това е село Мисдраекс — уведомява те амбулантният търговец, пускайки още един голям облак тахаков дим. Там, на изток — продължава той, сочейки с лулата, — е морето на Мистрала. Да има най-много един ден път до Порт Куанонгу, където можеш да намериш кораб до Уирд или до остров Игдрас.

Той налапва отново лулата и нарамвайки вързопа си, закуцуква по пътя.

Ако желаш да продължиш по пътя към крайбрежието, обърни на [267](#). Ако искаш да влезеш в странноприемницата, иди на [429](#).

Тактиката ти изглежда успешна и фигурите на Лорда на елфите постепенно напускат под твоя натиск. До момента обаче, в който с едно помитащо движение той взема всичките ти пулове с последния си офицер! Гледаш дъската, изпаднал в смаяно недоумение. Как може да постъпиш така глупаво, подреждайки фигурите си по начин, който му позволи да ги покоси от един път? Дали той не си е играл с теб през цялото време?

Той става.

— Играта свърши и ти загуби. Върни се в долината на смъртните.

Ще си тръгнеш ли, както той ти казва? Ако го сториш, това е и краят на твоята мисия. Все пак ти се съгласи играта на дама да реши въпроса и той наистина те победи...

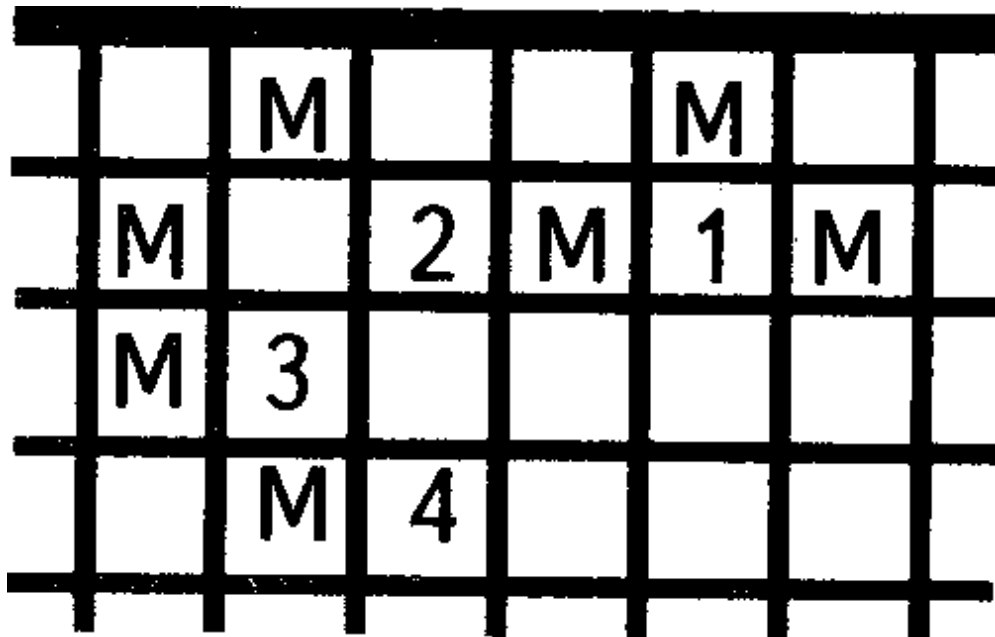
Трябва да избереш дали да приключиш мисията си тук, претърпявайки неуспех, или да се противопоставиш на Лорда на елфите. Ако предпочетеш второто продължи на [211](#).

Тези китоловци може да са подли, болни от скорбут и с надупчени от шарка лица, но трябва да се признае, че не им липсват умение, стигне ли се до бой.

Моряци

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 2 зара
Психически способности: 6
Нюх: 7
Доспехи: клас 0
Издържливост: първи — 20, втори — 20, трети — 20, четвърти — 20, пети — 20, шести — 20, седми — 20

Ако победиш, премини на [251](#). Ако се предадеш, прехвърли се на [349](#).



Той се начумерва, но отстъпва назад.

— Добре де, старата тарифа остава в сила.

Приспадни една жълтица, ако желаеш да останеш в странноприемницата тази вечер (две жълтици, ако искаш леглото до огнището). Пожелаваш на собственика едно кисело „всичко добро“ и тръгваш из улиците.

Незабавно си погълнат от тълпите, които изпълват пазарите и площадите. Спираш да погледаш едно представление „Книжен свят“. Това е специфично за източен Крарт куклено представление, при което малки кукли от лакиран картон хитроумно се движат и подскачат като истински магьосници и благородни рицари от легендите.

Така си увлечен от играта на куклите, че без да усетиш, някой успява да ти вземе оръжията! Залавят те, а в ребрата ти опират мечове. Замъкват те при някакъв офицер от градската стража. Той изсъсква срещу теб:

— Чуждестранна паплач! Нима си мислил, че така лесно ще се измъкнеш от мястото, където си извършил долното убийство? За щастие собственикът на странноприемницата „Костите на Улрик“, без да се бави, ни информира за престъплението. В този град наказанието за убийство не е така приятно, както обесването...

Ако в отбора има Воин, който желае да направи нещо, той или тя трябва да мине на **513**. Ако има Тарикат, готов да действа, той или тя трябва да иде на **345**. Ако няма нито Тарикат, нито Воин, прехвърли се на **552**.

(Магьосник) Сега вече си майстор на телепортирането и нямаш проблем да се материализираш вътре в клетката. Бързо освобождаваш фолтин от скобите, с които е прикрепен към разпятieto от кокали и ефимерното същество те спуска на пода. Иди на [568](#).

Продължаваш да вървиш, а над върховете на дърветата сега се подава блещукащата Синя луна. Навярно скоро ще се зазори, мислиш си ти. Внезапно чуваш шумолене встрани. На пътя със свирепо мяукане изскача дива котка. Въздъхваш с облекчение, когато я виждаш да се спуска между дърветата под слабата лунна светлина, после се обръщаш да видиш откъде е изскочила, но се озоваваш лице в лице с безплътния Сталкер... Той стои точно пред теб! Мини на [212](#).

Минаваш между две високо издигащи се колони от сивобял мрамор и навлизаш в поредица от помещения, напомнящи лабиринт. Таванът е забулен в мрак на стотина метра над теб. От стените те гледат странни глави на горгони и барелефи. Всичко наоколо е покрито с вековен прах, който се дипли на широки гънки — един сух басейн, през който трябва да преджапаш.

След известно търсене намиращ път към един от вътрешните дворове на двореца. При всяка стъпка пропуканият калдаръм поддава и принуждава ларвите и насекомите, подслонили се отдолу, да се разбягват в търсене на по-сигурно скривалище.

Изкачваш се по стълбище с изтъркани и покрити с мъх стъпала. Перилата са обрасли с изсъхнал бръшлян. Ненадейно чуваш звук, който кара косата ти да се изправи. Токущо една плоча *изтропа* под стъпките на някого — или на нещо — зад гърба ти.

Ако желаеш да се обърнеш, за да видиш преследвача си, иди на **414**. Ако решиш да продължиш, без да се оглеждаш, прехвърли се на **115**.

Хвърляш тялото на Лазаръс през борда и гледаш как то потъва под вълните. Носиш се по океана с часове. Накрая за твоя радост зърваш кораб, който плава точно към теб. Не след дълго привличаш вниманието на наблюдателя и те взимат на борда. Капитанът те осведомява, че плава за Дауърхейвън и се надява да стигне там до падането на нощта. Скоро пред носа на кораба се появяват бледо очертаните планини, обкръжаващи града. Хвърляте котва в пролива на Дауърхейвън, заобиколени от мрачен пръстен черни върхове, покрити туктам със сняг. Преди да слезе на брега, капитанът те уведомява, че странноприемницата „Фимбълунтър“ в дъното на улицата е добро място за отсядане. Казва ти още къде можеш да намериш магазин, откъдето да си купиш провизии.

Ако искаш да отидеш първо в магазина, премини на [288](#). Ако предпочетеш да отидеш направо в странноприемницата, иди на [75](#).

Когато отваряш ковчежето, отвътре се надига гъста сивкава пара. Всеки играч губи по една точка от психическите си способности *за постоянно*. Ако си отворил и трите кутии, иди на **291**. В противен случай сега можеш да отвориш каменното (**511**) или желязното ковчеже (**475**).

(Магьосник) — Жалка твар! — озъбваш се ти. — За глупак ли ме смяташ? Ножницата не ще бъде твоя. Поискай нещо друго или изчезвай!

Фолтин потрепва капризно:

— Тогава ще взема една глътка от кръвта ти.

Ако позволиш това, **извади 1 от точките си за издръжливост** и премини на **264**. Ако откажеш, фолтин изчезва; иди на **559**.

Минаващ наблизоморяк те е чул да говориш с Кенои и скоро мълвата плъзва из целия кораб. „Лазаръс е тръгнал на лов за Всемирния змей“ шепнат си един на друг моряците. „Всемирният змей“!

Няколко харпунисти хвацат оръжията си и се насочват към кърмата, където стои Лазаръс. Иди на [231](#).

Желаеш ли да се втурнеш през стаята и да се опиташ да отвориш вратата (377), или предпочиташ да не бързаш и най-напред да претърсиш стаята (433)?

Изчадието се размива злостно:

— Единственият начин да предотвратиш съдбата си беше да ме убиеш преди малко! Сега аз не съм вече във властта ти, смъртни човече! За твой ужас разбираш, че повече не можеш да го контролираш. Костите му изведнъж започват да светят със студена енергия, докато то протяга пръстите си нагоре към Синята луна, а въздухът наоколо мигом се изпълва с хладина. То пристъпва към теб...

Премини на [212](#).

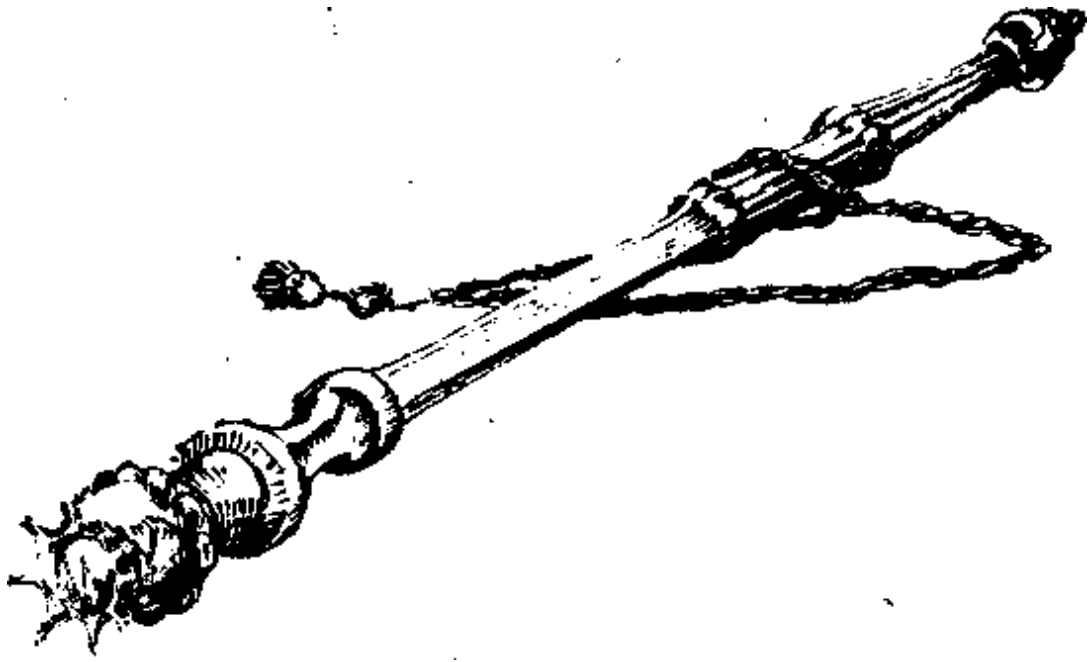
Поглеждаш за момент восъчното лице на мъртвия арфист, после вдигаш очи нагоре към студеното лице на Синята луна, вторачило се в теб от нощното небе. Окъпана в неземната ѝ светлина, горската дъбрава наоколо е придобила тайнствен вид.

Обръщаш поглед към покритата със скъпоценни камъни ножница на Кървавия меч. Макар и с неохота, изглежда, си поел мисията на стария арфист. Запиши ножницата в [дневника си](#) заедно с числото **419**. Ножницата може да се предава от играч на играч, но ако отборът като цяло я изгуби (арфистът те предупреди никога да не се разделяш с нея!), трябва незабавно да преминеш на **419**. В този случай трябва да си отбележиш номера на главата, която четеш в момента, тъй като **419** няма да те насочи обратно към нея.

Какво желаеш да направиш сега...?

Можеш да останеш на поляната сред трупове и да чакаш зората, макар че тази идея изглежда дори още по-непривлекателна сега, когато виждаш парата, която се издига от трупове върху мократа трева. Но ако избереш да постъпиш така, мини на **142**.

Ако предпочетеш да се махнеш и веднага да потеглиш през мрачната гора, иди на **363**.



Тъмнина обгръща всичко наоколо. Струва ти се, че чуваш безумни брътвежи откъм стените, последвани от хриптящ кикот, но когато протягаш факлата напред, не виждаш признаци за движение. Покрай теб профучава виеш, вятър, носещ със себе си стотици напасти и болести. Това е Вятърът на разрухата и ти трябва да издържиш или да понесеш последствията...

Хвърли по **един зар** за всяка от изброените по-долу пет болести. Всеки играч трябва да го направи. Играчът се разболява от съответната болест при резултат **1 или 2**. **Прибави 1** към хвърления резултат, ако предварително си увил мокър памучен плат около лицето си; **прибави 2**, ако държиш кълбото на чумата, което всмуква в себе си духовете на болестта.

Болест	Поражение
Малария	-1 от нюха
Тиф	-1 от бойното майсторство
Душевна болка	-1 от психическите способности
Хемофилия	Губиш една допълнителна точка издръжливост при всяко раняване
Гниеща гангрена	Можеш да носиш максимум осем предмета поради немощ

Тези поражения траят през цялата останала част от приключението. Щом всички играчи са хвърлили зар за всяка от петте болести, трябва да решиш дали ще продължиш нататък (557), или ще се върнеш назад и ще напуснеш катедралата (547).

Провери дали си записал номера на последната глава, която четеше.

Задействал си кълбото на чумата. От него се надигат духове на епидемии и болести, които се появяват в периферията на твоето зрение като отвратителни пълзящи твари — огромни подпухнали червеи, пърхащи насекоми, лазещи паяци и одърпани молци. Чувстваш как кожата ти настръхва само при вида на тази нечиста паплач.

Всеки играч трябва да хвърли два зара. Ако резултатът е **по-голям от психическите способности на играча**, това означава, че той или тя са се разболели от изтощителна болест и не могат повече да възстановят издръжливостта си с естествени средства (спане, ядене и т.н.). Само такива средства като вълшебни течности или лечителните способности на Мъдреца могат да възстановят загубената издръжливост.

Всеки играч, хвърлил резултат, **равен на или по-малък от психическите си способности** обаче, е в състояние да победи духовете на болестта, нападнали неговото или нейното тяло. Играчът получава имунитет срещу всички болести и може да не зачита пораженията от разни зарази, които евентуално може да хване в това или в следващите приключения. Отбележи си, че имунитетът важи само за болести, специално описани като такива, и *не важи* за измръзване, глад, отравяне и др.

След като изчерпва действието си, кълбото се пръсва. Зачеркни го от [дневника си](#), след това се върни на главата, която четеше преди това.

Докато продължаваш да вървиш нататък, усещаш тръпки по врата и умората ти внезапно се изпарява, за да отстъпи място на силен страх. Сега си убеден, че някой или *нещо* те следва. Ускоряваш крачка и усещането постепенно заглъхва. Стигаш до поток, обливан от синята светлина на залязващата луна, и решаваш да вървиш покрай него. Скоро излизаш на поляна, на която се издига малка селска хижа, осветена отвътре с еднаединствена лампа.

Ако решиш да почукаш и да помолиш за подслон, премини на **295**. Ако желаш да продължиш по пътя си, иди на **151**.

Дамата в сиво е смразена от слънчевата светлина, но все още успява да прави вълшебствата си. Тя вкамени Варадаксор с магия, преди той да нанесе смъртоносния си удар. Поглеждаш я и забелязваш, че погледът ѝ още броди из стаята, макар че не може да движи крайниците си. Гласът ѝ отеква в мислите ти:

— *Веднага напусни моята кула и ще те оставя жив. Ако откажеш, всички сили на преизподнята ще бъдат отприщени срещу теб.*

Ако изпълниш заповедта ѝ, продължи на [394](#). Ако откажеш да си тръгнеш без Варадаксор, мини на [421](#).

Варадаксор е преизпълнен с радост, че ще му помогнеш.

— Да яхваме конете — изрича той през сълзи. — Дамата в сиво ще гледа днес залязващото слънце с безжизнени очи!

Той се надига от стола си и излиза, накуцвайки, но скоро се връща, закопчавайки доспехите си. Макар че е хилав, радостното настроение го оживява. Той извиква на собственика на странноприемницата да оседлае коня му — старо, но още силно животно с яростен плам в очите. Без да губите време, вие се насочвате на юг.

Росата блести в полумрака преди зазоряване. Откъм храсталака пропяват птички. Подминавате група селяни, започващи тежката си полска работа за деня. Варадаксор е безгрижен, като че отива на панаир, а не на смъртен бой и те забавлява с разкази за младостта си. Така, без да усетите, стигате до кулата.

— Сега ни предстои безмилостната задача — казва Варадаксор. — Дано душите на тримата ми благородни братя днес видят нашия подвиг и дано Божата майка ни вдъхне много кураж.

Стените на кулата са обрасли с бръшлян и край решетката на крепостните врати лежат прашни черепи. Влизате предпазливо, крадешком се изкачвате по едно стълбище и стигате до стая с нисък таван. Тя е потънала в сумрак, тъй като слънцето още не е изгряло, за да я освети през тесните прозорци. Когато очите ти привикват със слабата светлина, в дъното на стаята виждаш жена, която седи на мраморен трон. От двете ѝ страни стоят два празни комплекта бронирани доспехи. Въпреки че лицето ѝ е на млада жена, косата ѝ е изцяло побеляла, а кожата ѝ е сива като камък. Тя обръща очи към теб, отправяйки пронизващ поглед, какъвто ястребът хвърля на плячката си. После започва да се изправя.

Първите розови лъчи на утринното слънце окъпват стаята. Щом светлината я докосва, Дамата в сиво се спира неподвижна, сякаш смразена.

— Вкаменена е от утринната светлина! — извиква победоносно Варадаксор. — Трябва да използваме възможността и да я убием сега!

Той скача напред с вдигнат меч, но внезапно на свой ред спира да се движи. Острието на меча му е на разстояние една ръка от шията на Дамата в сиво, но той самият е също толкова неподвижно скован, колкото нея. Обърни на **163**.

Вървиш с часове. Дълго след като Синята луна е изчезнала зад върховете на дърветата, нарастващият сърп на истинската луна се издига над теб. Нейната светлина ти открива пътека, която те извежда от гората, тъкмо когато слънцето изгрява пред теб. Макар и уморен, продължаваш да вървиш упорито, докато към пладне стигаш до едно село. На главната улица на малкото селище виждаш странноприемница. Надписът над вратата гласи: „Слънце през зимата“.

Ако желаеш да влезеш в странноприемницата, прехвърли се на [429](#). Ако предпочиташ да спреш и да разпитаеш някой селянин, иди на [352](#). Ако просто продължиш по пътя си, премини на [267](#).

Той те дръпва на една страна и ти купува кана кисел зелен чай от една сергия на кея.

— Обясни думите си — казваш ти, правейки гримаса от глътката чай, но наслаждавайки се на топлината му в студения ден.

Той клати глава, усмихнат, а очите му проблясват.

— Най-добре е да ти покажа!

Плясва с ръце и извиква някаква магическа дума. Изведнъж и двамата се издигат във въздуха, носени от килим, който ти предположи, че принадлежи на продавача на чай. Моряците и докерите се струпват на кея и сочат смаяно нагоре.

Приклякаш шокиран и ужасен, докато килимът се отдалечава от залива, но Огъстъс само се засмива и ти помага да се изправиш на крака.

— Не се бой — успокоява те той. — Досега не съм губил пътник.
Премини на [424](#).

(Тарикат) Оглеждаш се наоколо и ти се струва, че нещо не е на мястото си, но не можеш да разбереш какво. Почесваш се по брадата и се опитваш да се сетиш. Хвърли два зара, старейки се да получиш резултат, равен или по-малък от нюха ти.

Ако успееш, премини на **63**. Ако не, обърни на **382**.

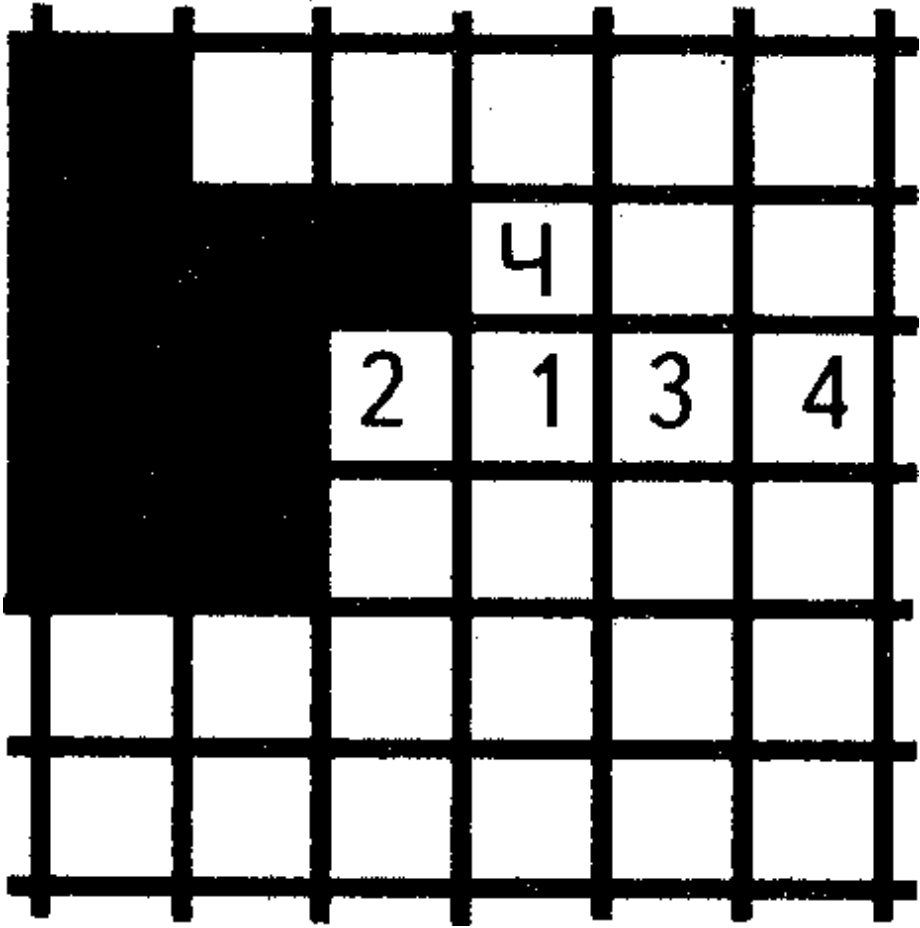
Дворецът на Вечния мрак се издига сега пред теб, мрачна сива сграда с тежки сводове и тумбести кули, изградена върху остров на сред езерото. Три грамадни закрити моста, несъмнено изпълнени с катакомби, стаички и коридори, се простират от централната част на двореца над леденостудената вода. Във всеки мост се влиза през порта на брега на езерото. Дори преди да идеш до тях, знаеш, че това са портите на Объркването, на Клането и на Страхата.

Силен рев разтърсва земята под краката ти. Влачейки се иззад една скала, се появява гигантско чудовище, изчадие, което се движи на задните си крайници като човек. Всяка от люспестите плочки, брониращи тялото му, е с размера на рицарски щит и всеки негов твърд рогов нокът е дебел колкото прът на копие. Където стъпи кракът му, снегът се разтопява, а оскъдната трева изгаря и се съсухря. Това е Гристун, Чудовището пазач, което охранява пътищата към крепостта на Царя на бродниците.

Чудовище пазач

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 3 зара + 1
Психически способности: 8
Нюх: 6
Доспехи: клас 3
Издръжливост: 60

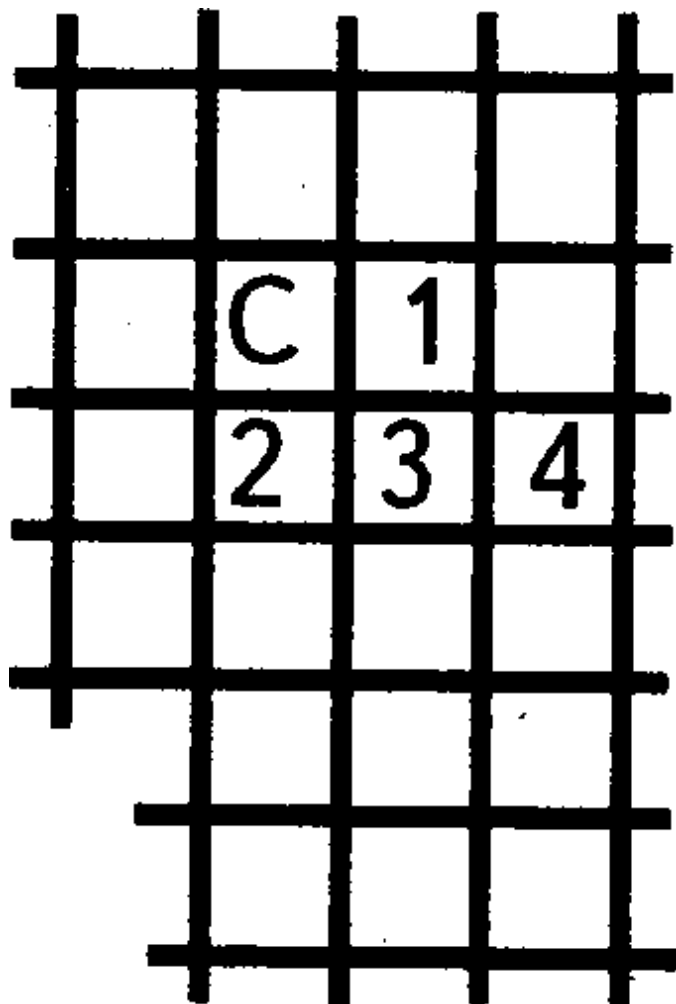
Ако *избягаш* покрай него, иди на **432**. Ако го убиеш, премини на **10**.



Фигурата се надига, вбесена, че не си се хванал в клопката. Махва с ръка и хижата изчезва — била е само илюзия. Стоиш на ръба на яма наскред пуcта поляна. На дъното ѝ са забити остри колове. Ако беше пристъпил в „хижата“, щеше да се нанижеш на тях!

Фигурата изръмжава и разпръсва магията, която я прикрива. Това е скелетоподобното изчадие, което падна от небето като метеор. Проблясващите му сини очи се завъртат и спират върху теб, докато съществото заобикаля ямата, за да те нападне.

— *Илюзията не ти подейства* — просъсква то с гробовен глас.
— *Но Синята луна е също майстор на смъртоносните изкуства...*



ИЗХОД

Сталкер

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 8
Нюх: 8
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 40

Забележка: Дори да си го ранил в предишно сражение, точките му за издръжливост са се възстановили по някакъв чудотворен начин.

Той черпи мощ от свръхестествен източник, а силата му нараства пред самите ти очи...

Ако го унищожеш, прехвърли се на **303**. Ако *избягаш*, иди на **204**.

Играта приключва след няколко минути, докато нощта се спуска над гората. Белите пулове са скупчени в средата на дъската и играчът, контролиращ черните, ги заобикаля постепенно, отстранявайки ги всичките. Докато всяка от черните фигури се придвижва, за да нанесе удара си, забелязваш, че търговците загубват интерес към играта и се разхождат наоколо или лягат в спалните си чували. Това действие повтарят и останалите търговци, докато белите фигури падат една след друга. Най-накрая двамата облечени в кожи търговци, които играят, си кимват учтиво един на друг, прибират дъската и също отиват да си легнат, като те оставят сам на трептящата оранжева светлина от лагерните огньове.

Ако пожелаеш да останеш буден, премини на **120**. Ако и ти като другите поискаш да отидеш да спиш, иди на **24**.

Ако си отговорил „огън“, премини на [479](#). Ако си отговорил нещо друго, иди на [265](#).

Ако тук става нещо нередно, здравият разум ти подсказва, че зад него стоят двамата играчи на дама. Отиваш до единия и без да се маеш, забиваш нож в гърлото му. Той се втренчва в теб с израз на бясна омраза. Когато оголва зъбите си в животинско ръмжене, забелязваш острият кучешки зъби в устата му. Като прибавим и необичайно косматите му ръце и лице... Разбира се, това е ликантроп. Върколак!

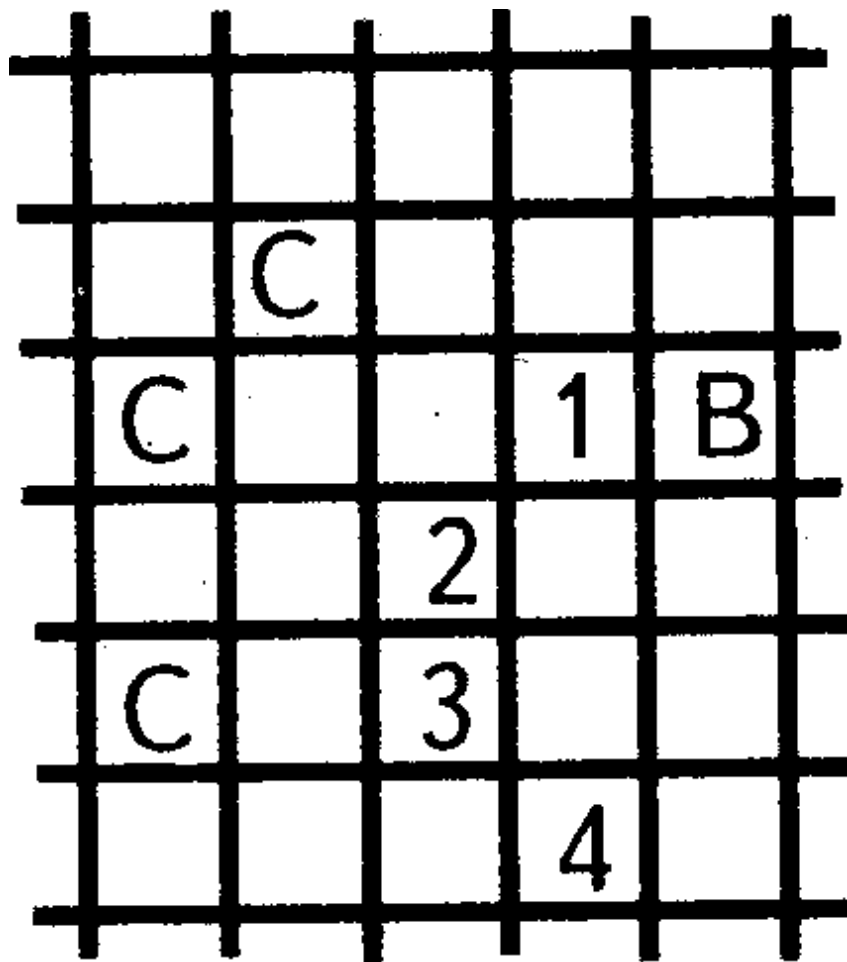
Поглеждаш към върховете на дърветата, за да се увериш, че луната още не е изгряла. Това разсейване се оказва сериозна грешка, защото човекът използва възможността и излайва някаква заповед. Изведнъж търговците наскочат от спалните си чували. С изцъклени очи те вадят дълги ножове и започват да колят спящите дървари.

— Ние ще победим — изръмжава другият играч на дама, изправяйки се. — Тези омагьосани идиоти ще свършат нашата работа, избивайки всички. Предай се! Освободи брат ми!

— Ще го освободя, разбира се — отговаряш ти. — От живота!

И забиваш оръжието си още по-дълбоко в гърлото на злия върколак. Брат му се хвърля напред с ужасен вик и гореща пяна на устата, но до изгрева на луната има още време, така че той не владее силите, които са му присъщи в образа на вълк.

Някои от дърварите са се събудили и се бият, за да спасят живота си — една предварително изгубена битка срещу хипнотизираните търговци. Ти трябва да се заемеш с играча на дама и трима от неговите слуги...



Слуги

Бойно майсторство: 6
Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 5
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 10, втори — 10, трети — 10

Върколак (преди да се е превърнал във върколак!)

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 1 зар + 1

Психически способности: 7
Нюх: 8
Доспехи: клас 1
Издръжливост: 12

Ако победиш, иди на **85**.

(Магьосник) Продължи на **82**.



Тъкмо се каниш да напуснеш тази отвратителна катедрала, построена от човешки кости, когато забелязваш сводест, извеждащ встрани проход там, където нормално би се намирал клиросът в един Божи храм. Ако пожелаеш да изследваш мястото, мини на [411](#). Ако предпочиташ да излезеш от катедралата и да се върнеш по пътя, по който дойде, иди на [547](#).

(Воин) Макар че в началото не можеш добре да проследяваш заплетените ходове на играта на дама, намираш нещо достойно за възхищение във военната точност, с която играчите разгъват пуловете си. Нещо повече — тактическото маневриране по дъската ти напомня на генералски боен план. След още няколко минути вдълбочаване в играта с изненада виждаш един от играчите да премества пула си в лоша позиция; решаваш, че това е лукава уловка, примамваща другия играч към скъпо струваща размяна на фигури. Но не, другият играч взема пула без никаква жертва от своя страна. Същевременно си удивен, че подобно развитие на играта не предизвиква дори проблясък от емоция нито у единия, нито у другия играч.

Ако в отбора има Мъдрец, тихичко му посочи този факт и ако желае, той може да използва парапсихическите си умения; иди на [348](#). Ако в отбора няма Мъдрец, мини на [170](#).

Драсваш огнивото и цели потоци искри се стрелват като ракети към носилката. Четири от искрите, сякаш насочвани от човешка ръка, падат точно върху четирите фенера и те незабавно се запалват. Качулатите фигури надават вой на ужас и се разбягват в сенките.

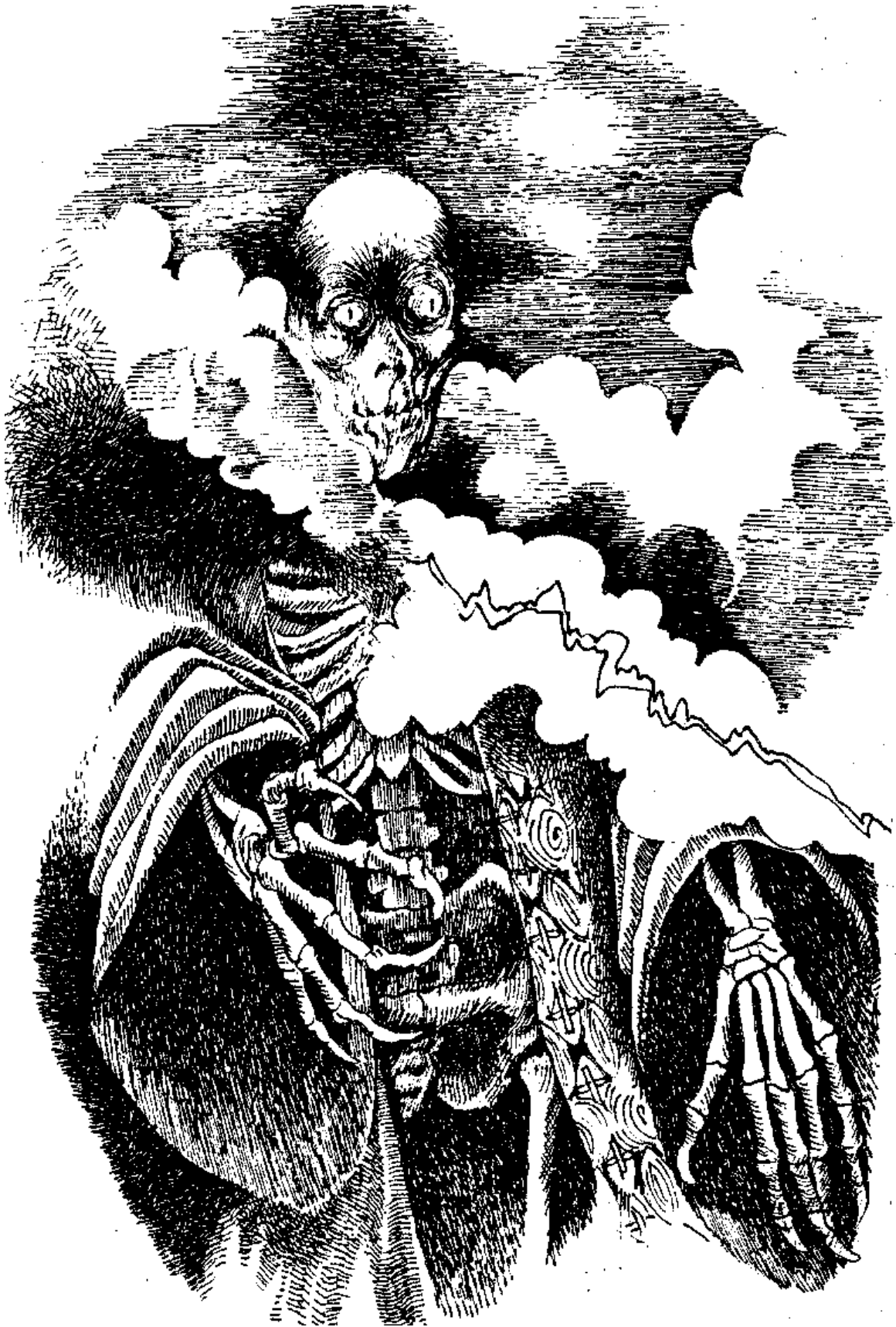
Премини на [562](#).

Събирайки кураж, слизаш по стълбите и се скриваш в сенките под стълбището. Докато тайнствената процесия минава покрай теб, при светлината на сините факли виждаш, че фигурата в носилката не е друг, а твоят другар, изчезнал при нападението на палача. Във всеки случай той изглежда мъртъв и лицето му е бяло като покрота, в който е увит. В ъглите на носилката има четири незапалени фенера. Когато минават покрай теб, носачите въобще не ти обръщат внимание.

Ако решиш да ги нападнеш, обърни на **538**. Ако искаш да ги проследиш, иди на **45**. Ако предпочиташ да тръгнеш в посока, обратна на тяхната, мини на **152**. Ако желаеш да използваш някакъв предмет, върви на **563**.

Провери [дневника си](#), за да видиш какви предмети носиш. Ако разполагаш с някой от следните предмети, прехвърли се на съответната глава. Провери нещата в следния ред: Сърцето на мрака ([405](#)), рог за пиене от слонова кост ([31](#)), стрела с бяло перо ([290](#)), зъби на хидра ([487](#)), кадилница с тамян ([556](#)), пулове за игра на дама с руническия знак на Лорда на елфите ([292](#)).

След като провериш въздействието на всички неща, с които разполагаш (или ако нямаш нито един от тези предмети), мини на [21](#).



Разбуждаш другаря (другарите) си. В същия миг забелязваш, че шубраците в дъното на поляната се раздвижват. Наблизо чуваш кискане...

Прехвърли се на [521](#).

Внезапно свиренето спира и настъпва тишина с изключение на съскация звук от парата, предизвикана от падналата светкавица. Сред парата виждаш голяма димяща скала, обградена от сянка. Докато гледаш, сянката като че нараства по размери и от нея се появява една фигура.

Със сухо прищракване на ставите тя разкършва рамене, изтърсва от себе си полепналата влажна почва и се изправя. Това е някакво безплътно същество, загърнато в черно наметало. Изведнъж то обръща глава и със злоба впива малките си студени сини очи в тебе.

Обърни на [276](#).

Джадак издава смразяващ кръвта стон и свинеподобното му тяло тупва на земята, карайки калаените чаши на бара да издрънчат. Обръщаш се към собственика със заплашителен поглед. Неговото обикновено червено и пълно лице сега е побеляло като чаршаф.

— Видях всичко! — измърморва бързо той. — Джадак те предизвика.

— Кажу ми това на градската стража, когато се появи — казваш му ти. — Ако *изобщо* се появи.

Решаваш да се махнеш, докато той разчиства бъркотията от битката. Когато си на половината път до вратата, той извиква след теб:

— Почакай! Ако искаш да останеш да нощуваш тук довечера, трябва да ти поискам предплата както преди. Две жълтици за обикновен сламеник и три за сламеник до огнището Ако смяташ да протестираш срещу това внезапна повишение на цените, прехвърли се на [149](#). Ако решиш да платиш колкото ти иска, иди на [141](#).

(Тарикат) Скачаш на моста от светещи стъпала. Внезапно стъпалото под краката ти изчезва и само благодарение на присъствието на духа и неимоверната ти ловкост успяваш да скочиш на друго стъпало, което се появява в същия миг наблизо.

Желаеш ли да продължиш прекосяването по този начин? Ако да, отиди на **87**. Ако решиш да измислиш друг начин за преминаване, премини на **381**.

Плочата пада надолу с главоломна бързина. Накрая тя забавя скоростта си и ти се озоваваш в друго помещение; плочата те приземява меко на пода. Нямах представа къде си. Отиваш до една решетка, която забелязваш в стената на стаята и поглеждайки през нея, установяващ че отвъд нея има някакъв вътрешен двор. На стълб в средата на двора клечи крилат демон и наблюдава напрегнато ъглите на площада, сякаш дебне плячка. Навън, изглежда, пада здрач и дворът потъва в дълги вечерни сенки.

В дъното на двора се вижда порта. Тя май е единственият изход. Избутваш решетката встрани и без да изпускаш демона от очи, се придвижваш в сенките.

Мини на [249](#).

Вратата се плъзва и затваря коридора, по който се тътри оголилото зъби и нокти лигаво чудовище.

Ако *всички* играчи са се оттеглили зад каменната плоча, придвижи се на **408**. Ако един или няколко играчи решат да нападнат чудовището, прехвърли се на **413**.

(Мъдрец) Абстрахираш се от всяка мисъл за огромната вълна кръв и човешки кости, която почти те залива, и не те е грижа дали ще оживееш, или ще умреш. И животът, и смъртта са плод на съзнанието, който сам по себе си е една илюзия. Когато отваряш очи, виждаш, че висиш във въздуха, а пороят вече е отминал под теб. Спускаш се отново върху моста.

Премини на [430](#).

(Магьосник) Как ще избегнеш опасността? Можеш или да опиташ заклинанието за **незабавното спасение** (555), или да използваш вълшебния килим, ако разполагаш с такъв (369).

Капитанът на „Магдалена“ се казва Дерзу. Сега, когато си приел условията му, той ти се усмихва топло и ти стисва ръката, ключвайки сделката.

— Ще отплаваме утре на разсъмване — казва ти той. — Междувременно на твое място бих прекарал повече време на брега, тъй като утре ще бъде изтощителен ден. Търсиш ли странноприемница, в която да отседнеш?

Ако вече си платил за нощувка в странноприемницата „Костите на Улрик“, мини на [205](#). Ако не, иди на [480](#).

Навлизаш в зона на пълен мрак. Появяват се светлини, които бавно се придвижват към теб. Това са светещите изкусяващи очи на служителките на Забравата. Вече ги виждаш, макар и смътно, на меката светлина. Тънките им устни са готови да дадат целувката на смъртта.

Ако имаш сребърен прах, сега можеш да го хвърлиш в хипнотичните им очи, което ще ги накара да избягат. Не забравяй да зачеркнеш праха от [дневника си](#).

Ако не разполагаш с прах, те протягат ръце да те прегърнат. Всеки играч трябва да хвърли **два зара с резултат, равен на или по-малък от психическите си способности** или ще изчезне завинаги от този свят. (Ако някой играч изчезне, заедно с него изчезва и цялата му екипировка.)

Оцелелите играчи могат да навлязат по-навътре в клироса ([367](#)) или да се върнат през Стона на обречеността ([557](#)).

Те се озъбват, а в изцъклените им очи се появява страхлива светлинка. Като всички създания без душа те се боят от непреодолимата мощ на вярата.

Те се промъкват към теб. Очевидно жаждата им за топла кръв превишава страха. Мини на **37**, за да се биеш с тях, но си отбележи, че ако докоснеш някое от тях с разпятието (което изисква **хвърляне за бой 2 зара + 2**, тъй като разпятието не е предназначено да служи като оръжие), ще го унищожис незабавно.

Лежиш в тревата край някакво езеро. Ефесът на Кървавия меч е до теб. Пресягаш се да го вземеш. **Всички оцелели играчи могат да си поделят по равно награда от 800 точки за придобитата опитност.**

Сядаш и се оглеждаш наоколо. Езерото ти изглежда някак обезпокоително познато и много напомня водата, върху която бе построен дворецът на Вечния мрак. Но от онзи внушителен палат сега няма и следа, виждат се само разкъртени и разядени от времето развалини, обрасли отвсякъде с бръшлян. А и онова езеро, което видя преди, беше застояло и замърсено, докато това тук е бистро, свежо и искрящо под слънчевата светлина...

Но ако *все пак* това езеро е същото, тогава зад теб трябва да се намира... Обръщаш се, очаквайки да видиш мрачния Трънлив лес, ала извисяващите се борове нямат нищо общо с безпощадно раздиращите трънаци, които помниш.

Отиди на [570](#).

Вадиш меча от ножницата му и го гледаш замислено. Той е принадлежал на бога мошеник Лодж. Внезапно си припомняш откъс от една мерсаянска легенда: Лодж е бил баща на няколко чудовища, едно от които било Джормънганд, Всемирният змей. Мечът сякаш пее тържествуващо над морето.

Премини на [510](#).

(Магьосник) Можеш *или* да **призовеш Фолтин (332)**, *или* да изречеш **предсказващо заклинание (423)**.

За нещастие не е възможно да преместиш Варадаксор и се налага да го изоставиш на съдбата му. Ако в отбора има Воин, той ще трябва да **загуби 50 точки опитност** (от тези, които ще получи като награда в края на приключението) за това, че е нарушил клетвата си пред стареца. Решаваш да се отправиш към крайбрежието и се насочваш на изток по пътя, който води нататък. Прехвърли се на **116**.

Сърцето ти бие лудо, докато се приближаваш към носилката с тялото. Но под покрива няма никой, двойникът ти е изчезнал. Не знаеш дали да се чувстваш облекчен или ужасен. Оглеждаш се наоколо и погледът ти пада върху амулет с форма на череп до краката ти. Ако желаеш, го вземи (не забравяй да го впишеш в [дневника си](#)), а после иди на [174](#).

Драсваш огнивото и незабавно от него към носилката се разлитат искри като добре насочени ракети, фенерите светват ярко и качулатите фигури изглеждат заслепени от внезапната светлина. Разбягват се в ужас.

Премини на [197](#).

Гледаш да се махнеш от кървавата гледка колкото може по-скоро и препъвайки се, стигаш до една галерия след влажната стая. Отсреща виждаш грамадна дървена порта, инкрустирана със странни релефни фигури. Отваряш я и виждаш вътрешен двор. На стълб в средата на двора клечи крилат демон и наблюдава напрегнато ъглите на площада, сякаш дебне плячка. В дъното на двора също има врата, но за да стигнеш до нея, трябва да минеш точно пред демона. Високо горе виждаш проблясваща пулсираща светлина.

Демонът, изглежда, още не те е забелязал. Ако искаш да затвориш вратата и да обмислиш някакъв план, иди на **88**. Ако предпочетеш просто да се втурнеш в двора и да нападнеш съществото, мини на **249**.

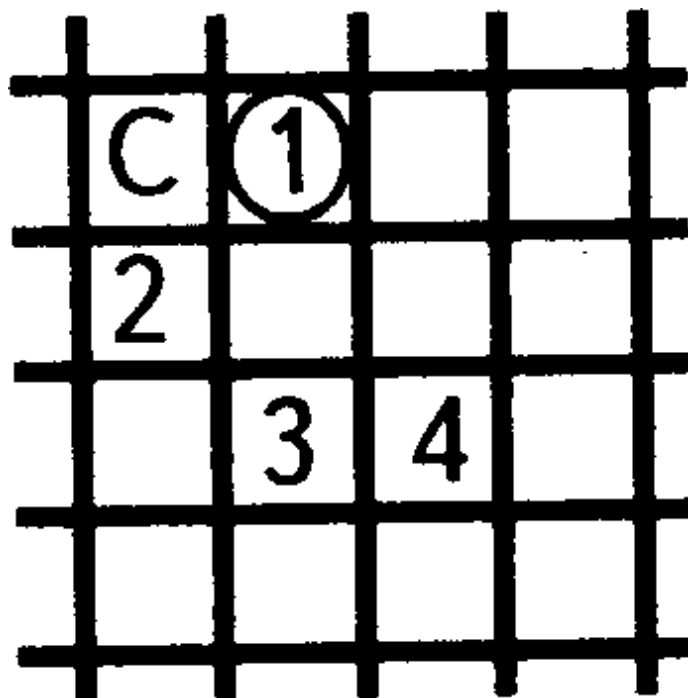
Внезапно виждаш „мъртвия“ ти другар да се размърдва, а после да става на крака, отмятайки обгръщация го покров! Втурваш се към него и откриваш, че макар и да не си спомня нищо, след като бе повален от косата, външно той е невредим.

Тъй като той е победил смъртта, сега на него му е непознат страхът, а **бойното му майсторство се повишава с една точка**. Той продължава да държи потъмнелия сребърен ятаган, който беше поставен върху гърдите му. Знаците, гравирани върху острието му, показват, че това е Призрачна секира. Носачите са изтървали край олтара също един амулет с форма на череп; вземи го, ако желаш.

Прехвърли се на [174](#).

Играчът в ямата не може да нанася удари срещу чудовището, докато не се *покатери* обратно горе. Това действие изисква хвърляне при **всеки рунд на 2 зара с резултат, равен на или по-малък на нюха**. Ако хвърлянето е неуспешно, играчът остава в ямата и трябва да се опита отново да се *покатери* в следващия рунд.

Докато играчът е в ямата, хвърлянията на Сталкера за *бой* срещу него или нея се извършват с **2 зара – 1** (за да се отрази преимуществото му във височината). Ако Сталкер се бие с отбор от играчи, той ще съсредоточи атаките си най-напред върху онзи, който е паднал в ямата.



ИЗХОД

Сталкер

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 3 зара

Психически способности: 8
Нюх: 8
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 40

Забележка: Ако си го ранил по-рано, издръжливостта му се е възстановила и засилила по някакъв чудотворен начин. Той черпи мощ от свръхестествен източник, увеличавайки силата му пред самите ти очи...

Ако го унищожеш, прехвърли се на **303**. Ако *избягаш*, иди на **204**.

Спускаш се през портата на Объркването, каменната рамка на която е украсена със сложен фриз от преплитащи се фигури. Когато минаваш под нея, подвижната решетка пада, като за малко не те премазва, но същевременно те отделя от Чудовището пазач. То надава бесен рев, удряйки по метала, но не може да мине през него. Спираш да си поемеш дъх, преди да продължиш по наклонения коридор, тънещ в мрак пред теб.

Мини на [229](#).

Отваряш дясната врата. В същия миг се надига свирепа вихрушка, която те засмуква и те захвърля в стаята. Вратата се затваря със силен трясък зад теб и после въобще изчезва, оставяйки стената празна! Помещението, в което си се озовал, е съвсем празно, с изключение на три ковчезета, спретнато подредени в средата на стаята: едното е дървено, другото каменно, а третото желязно. Всяко има надпис на капака. Надписът върху дървеното ковчеже гласи: „Ключът към безопасност е в каменното ковчеже“. Върху каменното сандъче се чете: „Ключът не е в ковчезето с верния надпис на капака“. Върху желязното ковчеже пише следното: „Само върху едно ковчеже надписът е верен“.

Ако ще отвориш дървеното ковчеже, върви на **154**. Ако желаеш да отвориш каменното ковчеже, премини на **511**. Ако предпочетеш да отвориш металното ковчеже, прехвърли се на **475**. Ако не искаш да отвориш нито едно от тях, обърни на **280**.

Пристъпвайки по-наблизо, виждаш трима души — момиче, юноша и висок властен мъж. Младите хора, които танцуват по леда, не са облечени в топли дрехи или кожи и ти прави впечатление колко невероятно грациозни и красиви са те. Високият мъж те наблюдава, докато се приближаваш, после разгръща широко червения си плащ. След това изчезва, като първо се превръща в ярка червена мараня, а после в сянка с цвят на угасващ въглен. Накрая се стопява напълно.

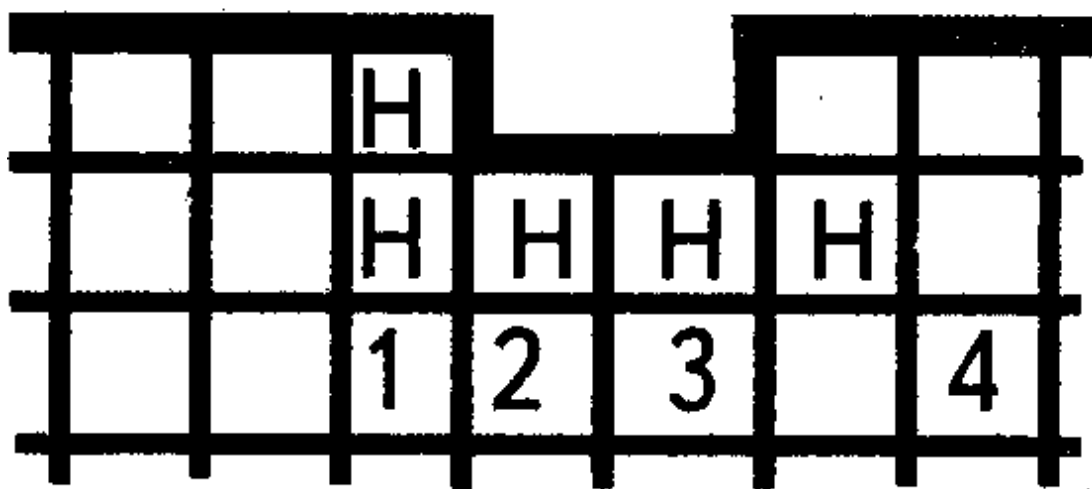
Момичето и юношата пеят тъжно, докато танцуват върху вековния лед. Песента им е без думи, но разказва за изгубени надежди, за разбити мечти и изчезнало величие.

Ако решиш да ги последваш, мини на **362**. Ако се върнеш в лагера и си легнеш да спиш, иди на **91**.

Хвърляш се в атака. Когато се доближаваш до олтара, фигурите се обръщат и без да бърза, всяка от тях вдига свещта си така, че да освети лицето под качулката... Съзираш неописуем ужас, който смразява кръвта ти. Качулатите фигури не правят опит да се отбраняват и един-единствен удар е достатъчен, за да ги повалиш, но когато играч унищожи един от тях, той или тя трябва да **хвърли 1 зар + 1**, а резултатът трябва да е равен на или по-малък от неговия ранг. Неуспехът означава, че лицето на създанието буквално е изплашило до смърт съответния играч!

Носачи

Психически способности: 9
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 1, втори — 1, трети — 1, четвърти — 1, пети — 1



ИЗХОД

Ако ги избиеш всички, премини на [442](#). Ако *избягаш* по пътя, по който си дошъл, иди на [152](#).

(Тарикат) Заговаряш мъжа, прекъсвайки потока на мелодията му. Той те поглежда въпросително и ти му обясняваш, че би искал да посвириш с него, но нямаш инструмент. Той кимва към една арфа, опряна на украсеното с орнаменти седло на товарното му муле, вързано за близкото дърво. Вземаш арфата, която е изработена от непознато за теб наситено черно дърво. Прокарваш пръсти по тънките като паяжина струни и се получава една от най-незабравимите и красиви мелодии, които някога си свирил.

Старецът е толкова впечатлен от твоето умение, че забравя да свири. Когато спираш да си починеш, за известно време на горската поляна се възцарява изпълнена с благоговение тишина. Някъде отдалеч долита жалният писък на птица, после пак настъпва тишина. Най-после човекът проговаря и неясно защо в очите му има сълзи.

— Ти свириш прекрасно. Красотата на твоята музика надминава моята. Имаш дарба, божествена дарба. Затова вземи тази арфа като дар от мен; тя ще ти помогне да пееш за весели неща, дори при най-голяма опасност, когато създанията на нощта се надигат и искат душата ти.

Вземаш арфата, опитвайки се да му благодариш, но той сякаш е изпаднал в транс, заслушан в далечните крясъци на печалната горска птица.

Сега можеш да отидеш и да си починеш (486) или можеш да погледаш играчите на дама (554).

Тичаш слепешката през гората. Трънливите къпини раздират на парцали наметалото ти, а надвисналите клони разраняват лицето ти. Най-накрая спираш, останал без дъх. Пред себе си виждаш тъмната повърхност на езеро, на брега на което е привързана лодка. Сигурен си, че скелетът е по петите ти, придвижвайки се през гората към мястото, където стоиш. Нямах време да заобикаляш езерото, затова се качваш в лодката. Иди на [315](#).

Провери дали си платил за *предстоящата* нощувка. Ако си платил само за *предната* нощ, трябва да се разделиш с още една жълтица, ако искаш обикновен сламеник или с две, ако искаш място до огнището. Ако вземеш обикновен сламеник, ще си възстановиш една точка издръжливост, а ако спиш край огнището, ще си възвърнеш точки издръжливост, равняващи се на половината от твоя ранг (цифрата се закръгля). Ако вземеш и закуска за една жълтица, ще си възстановиш още една точка издръжливост. Помни, че общият ти сбор не може да надхвърля първоначалните ти точки.

Ако имаш другари, които не са отседнали тук, можеш да откриеш къде са нощували, като отидеш на **480**. След това (или ако всички играчи са пренощували тук) иди на **4**.

(Мъдрец) Разбираш истината за това, което се е случило. Немъртвъв дух може да завладее уморено живо тяло, ако се вмъкне в него, когато психическата защита на душата е снижена от съня. Той може да промени плътта и костите, за да ги нагоди към своите нужди, както и да изпълни душата на смъртния с неутолима жажда за кръв. Резултатът е: снежен вампир. Ако се неутрализира не-мъртвият дух и се изгони със заклинание, живият човек ще бъде възстановен...

Съсредоточаваш съзнанието си и насочваш лъч психическа енергия, достатъчно силен, за да унищожи такива не-мъртви духове. Всеки превърнат във вампир играч трябва да хвърли **два зара**: при резултат **от 2 до 6** той или тя си остава вампир, но при **7 или повече**, не-мъртвият дух е пропъден и живият играч е възстановен.

Ако излекуваш всички вампири, мини на **412**. Ако останат един или повече вампири, ти и другите играчи ще трябва да се биете с тях; обърни на **37**.

— Съжалявам — казваш ти, надигайки се. — Слънцето скоро ще изгрее, а до крайбрежието предстои още дълъг път. Има и други задължения, които са по-важни от твоя проблем.

Той те поглежда полугневно и полутъжно:

— Вие, младоците, нямате уважение към старите принципи, които бяха тачени в миналото. Днес рицарство и дълг са непознати понятия. Сега такива като теб се водят по свирката на парите и славата.

„Надут стар глупак“, мислиш си ти, докато напускаш странноприемницата. Премини на [116](#).

Летящият килим се спуска плавно през ледения въздух и се приземява върху парапета на бялата кула.

Огъстъс се усмихва широко.

— Ето ни в моя скромнен дом — обявява той, плясвайки с ръце. Четирима тумбести демони служители се дотърят припряно до парапета в отговор на повика му.

Поглеждаш през ръба на парапета. Разстоянието от тук до земята е все още твърде голямо.

— Давам ти последна възможност — заявява мрачно Огъстъс като вече не се усмихва. — Предай ми ножницата доброволно или ще заповядам на моите служители да ти я отнемат със сила.

Демоничните създания се ухилват, оголвайки зъби, и измъкват ками от мазните си кожени сюртуци.

Ако дадеш ножницата на Огъстъс, мини на **419**. Ако решиш да се биеш с неговите служители, иди на **76**.

(Мъдрец) Има някаква ирония във факта, че твоята мисия те доведе в страната на име Уирд, защото сега наистина като че ли си хванат в неумолимата примка на съдбата. Припомняш си онова, което знаеш за това странно царство. То се управлява от Царя на бродниците (това поне е всеизвестен факт), обитаващ своя дворец на Вечния мрак. Крартските летописи, из които си се ровил, сочат началото на царуването му преди четири или шест века. От различни източници си дочул, че той владее силата да се вселява в сънищата на своите поданици. Така той тутакси научава дали някой е извършил нещо в негов ущърб, или се кани да се опълчи срещу него. Говори се, че може да достигне и убие неприятелите си, докато спят. По всяка вероятност подобно въздействие той може да упражнява само върху родените в Уирд и чужденците като теб не са му подвластни. Поне така се надяваш.

Общественият ред в Уирд е строго организиран. Съществува военна каста, чиито членове се наричат Оръженосци. Навярно напоследък те са поизгубили бойния си хъс, тъй като последната исторически упомената война с участието на Уирд датира от епохата на падането на Селентиум. А управлението на Царя на бродниците обезпечава, разбира се, липсата на всякакви вътрешни боричкания в царството.

Солоните са тълкувателите на закона. Те контролират администрацията на страната и инструктират хората относно всички церемониални тънкости, тъй като Уирд е изтъкан от помпозност и ритуали, проникнали във всички сфери на ежедневието.

Селяните са основната част от населението, вероятно не повече от един или два милиона. Уирд не е земя, която да е в състояние да изхрани голямо общество. Селяните са принудени да живеят в най-отвратителна мизерия, по-лоша дори от беднотията в Крарт. Безплодната земя като че отхвърля тяхното присъствие. От ранни зори до късен мрак те се трудят с всички сили на полето, отстранявайки твърдите корени, задръстващи почвата.

Пророците са единствената каста, неограничавана от задълженията на традицията. Те скитат където пожелаят, спят в дивите гори или в селските колиби, пренебрегвайки законите, прилагани с толкова усърдие от Солоните спрямо всички останали. Не е много ясно защо Царят на бродниците търпи тези странни люде — полупророци, полуразказвачи на приказки, които сякаш полагат изрични усилия да подхранват неуважение към неговата власт сред селяните. Може би техните видения са извън неговата власт? Мини на [534](#).

(Мъдрец) Решаваш, че се налага да прибегнеш до някое от уменията си, за да откриеш точното местонахождение на Силфите. Най-полезно би било паранормалното зрение. Искаш ли да го използваш, за да засилиш нормалното си зрение? Ако да, иди на **481**. Ако решиш да затвориш очи и да разчиташ *единствено* на паранормалното си зрение, мини на **97**.

— Съжалявам — казваш с въздишка. — Наистина сделката си е сделка и така нататък, но това е по-важно за мен от честта и гордостта. Царят на бродниците трябва да бъде свален, което означава, че не трябва да заставате на пътя ми

— По-важно от честта? — произнася надменно Лордът на елфите. — Царят на бродниците изобщо не ме интересува. Аз те победих на дама и с това въпросът е приключен. Ако сега нарушиш клетвата си да се върнеш обратно, правиш простъпка, която говори достатъчно ясно за истинската ти природа. На човек, неудържал на думата си, не може да се вярва за нищо!

— Що се отнася до това — отвърщаш ти, свивайки рамене, — кой може да каже дали ти спечели с честна игра или с измама? Елфите са известни по цялата Средна земя като измамни създания, които непрекъснато нарушават дадената дума...

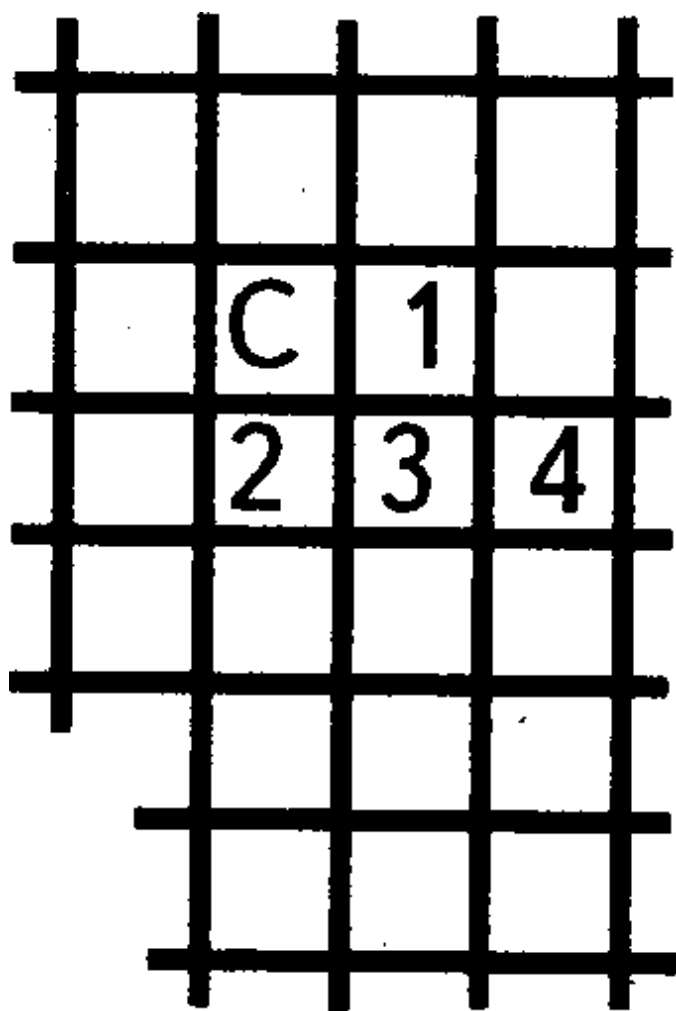
Бледозелените очи на Лорда на елфите проблясват от ярост.

— Не казват ли точно в твоята земя „проклет да е онзи, който си по-мисли лошо“? Ще пожънеш тогава онова, което си посял със своето коварство и нарушения обет!

Той дава знак с ръка на елфите стрелци с лък.

Прехвърли се на [425](#).

Скелетоподобното изчадие се приближава дебнешком, за да те убие, а разпокъсаното му черно наметало се разперва като криле на нощния вятър. Дори ако си го ранил в предишна битка, сега той отново е здрав и силен, подхранван от някакъв свръхестествен източник на енергия.



ИЗХОД

Сталкер

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 8
Нюх: 8
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 40

Ако го унищожиш, иди на **303**. Ако *избягаш*, мини на **204**.

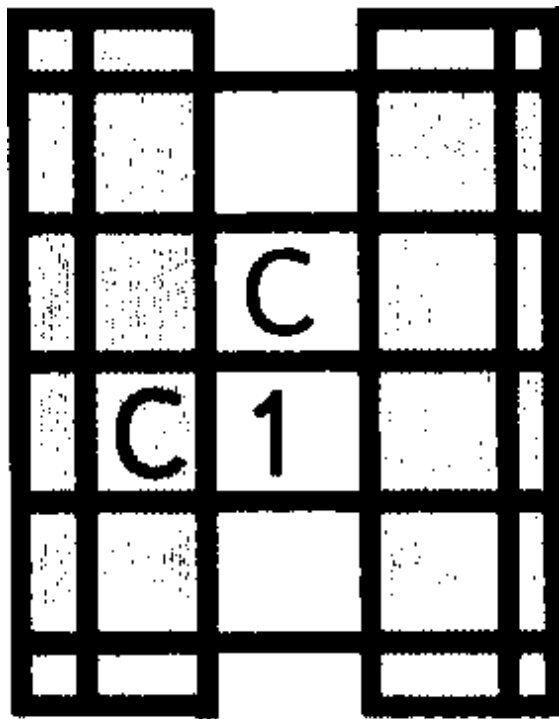
Падаш в пълния мрак на почти вертикалната шахта. Докато се носиш надолу, около теб проблясва гола стомана и усещаш как дрехата ти се разкъсва от стърчащите от стените, остри като бръснарски ножове. В дъното на шахтата съзираш червеникаво сияние, което очевидно се носи със светкавична скорост към теб, докато ти падаш надолу.

Искаш ли да се помъчиш да преустановиш падането си, като се заловиш за стените? Ако да, мини на [354](#). Ако пък си подготвен да понесеш евентуалните поражения, които те очакват на дъното, иди на [431](#).

(Мъдрец) Надничаш през раменете на търговците и наблюдаваш развитието на играта. *[След малко обаче трябва да признаеш, че си объркан от ходовете им, които като че нямат нищо общо с крартската игра на дама, каквато я познаваш.]*

Искаш ли на този етап да използваш медиума си? Ако да, прехвърли се на **348**. Ако пожелаеш да видиш как ще се развие играта, обърни на **170**.

(Магьосник) Те замахват към теб, докато приготвяш заклинанието си.



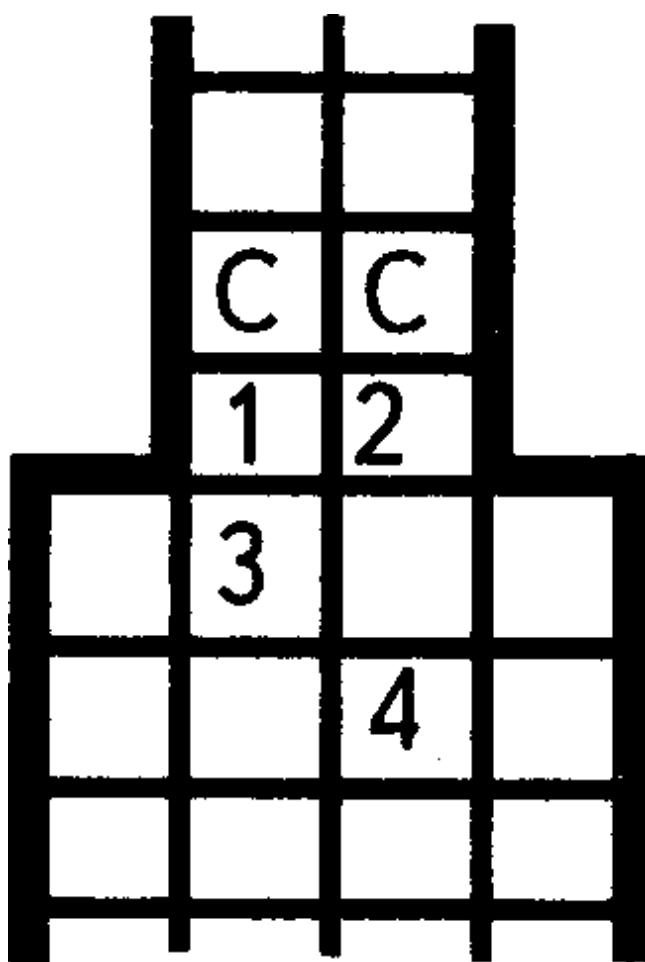
ОТТЕГЛЯНЕ

Силфи

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 1 зар + 3
Психически способности: 8
Нюх: 8
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 14, втори — 14

Ако изречеш заклинанието, премини на **523**. Ако се оттеглиш от битка, иди на **226** и избери друго действие. Ако изоставиш заклинанието и решиш да се биеш с тях, отбележи си, че при хвърлянията за бой трябва да използваш **три зара**. Ако убиеш и двамата, можеш да продължиш, като обърнеш на **350**.

Разгъваш своите сили в клин, който да пробие път през скелетите войници, за да можеш ти да стигнеш до самия Цар на бродниците. Вече си почти до него, когато той осъзнава намеренията ти. Бързо заповядва на два бронирани скелета да ти преградят пътя. Ако успееш с бой да минеш през тях, ще се приближиш за схватка с техния господар.



Скелети пазачи

Бойно майсторство: 9
Щети за удар: 2 зара
Психически способности: 9

Нюх: 9
Доспехи: клас 3
Издръжливост: първи — 21, втори — 21

Ако ги победиш или си пробиеш път покрай тях, мини на **300**.

Той се приближава нехайно и се обляга на перилата до теб. Едва го е сторил обаче, когато забелязва чайките, кръжащи над вълните в посоката, в която гледаш и ти.

— Чайки! — възкликва той възбудено. — Това означава, че там има кит. Капитане, кит право пред носа!

Капитан Лазаръс изскача на палубата и се спуска към вас, тупвайки Кенои по рамото.

— Добро зрение, момчето ми, чайките сигурно ловят рибата, която плува около кита.

Той отива да наглежда малките лодки с харпунистите, които моряците вече спускат през борда на кораба. При вика „Кит!“ на палубата закипява шеметна дейност.

Ако споменеш на Кенои, че според тебе капитанът преследва плячка, по-голяма от обикновен кит, обърни на [156](#). Ако решиш просто да наблюдаваш приготовленията, иди на [510](#).

(Тарикат) Тъкмо придвижваш скришом няколко пула, когато усещаш по гърба ти да полазват мравки. Вдигаш очи и виждаш, че Лордът на елфите те гледа втренчено. Вбесен, той удря силно с длан, строшавайки дъската и разпилявайки пуловете в снега. Отдръпваш се бързо извън обсега на меча му, но той изкрещява заповед и тетивите на два лъка изсвистяват. Една отстрелите те ранява в ръката, нанасяйки ти щети от пет точки (намалени с класа на доспехите). Немаш друг избор, освен да се биеш с тях. Премини на [425](#).

Отиваш до дъното на коридора и излизаш на балкон, който гледа към вътрешен двор. Навън е тъмно и брулещ студен вятър те блъсва в лицето. Поглеждаш надолу и виждаш пращящите мангали далече долу в двора. На отсрещната страна на двора, точно срещу теб, се издига висока сграда, която прилича на входна кула. Докато гледаш, пред теб във въздуха между балкона, на който стоиш, и отсрещната кула се появява „мост“ от безброй движещи се прозрачни структури. Нямах друг избор, освен да се придвижиш по този енергиен мост. Изпробваш устойчивостта му, като хвърляш камъчета върху него. Прозрачните „стъпала“ изглеждат солидни, но често — на неравни интервали — всяко от тях изчезва, а във въздуха наблизко край него се материализира ново кубче.

Сложността при преминаването ще бъде в това да отгатваш кога ще изчезне „стъпалото“, на което се намираш и къде ще се появи следващото, на което трябва да скочиш. Мини на [240](#).

Едва си проговорил, когато той сграбчва ножницата с ликуващ смях. Премини на [419](#).

— Съжалявам — казваш ти, свивайки рамене. — Изглежда, няма начин да ти помогна.

Минаваш през сводестия коридор и влизаш в клироса, придружен от ругатните на фолтин. Обърни на **40**.

(Мъдрец) Докосваш челото на бебето и изгорената кожа отново става стегната и здрава. Жените ахват от почуда. Самото бебе те поглежда за момент, после заплаква силно. Майка му го взема на ръце и започва да го люлее нежно; скоро то се укротява, гукайки доволно.

— Чудо! — извиква една от жените. — Ти да не си някой от боговете?

— Едва ли — казваш ѝ ти с усмивка. — В други земи някои смъртни са в състояние да вършат неща, които вие тук явно считате за чудеса. Нима в Уирд няма хора, практикуващи магия?

Всички в стаята се смълчават.

— Само Царят на бродниците — промърморва някой мрачно.

Изведнъж всички захващат да си приказват, опитвайки се да разсеят неприятната мисъл за злия владетел. Майката на бебето се приближава към теб с очи, изпълнени със сълзи.

— Не ще мога никога да ти се отплатя за стореното — хлипа тя. — Не притежавам нищо на този свят освен няколко окъсани парцала. Моля те, вземи този стар вълнен плащ. Заповядай и това мехче с мляко, което издоих от кравата тази сутрин. Освен тези оскъдни дарове мога да ти предложа само благодарностите си и пожелания за успех.

Запиши плаща и млякото в [дневника си](#). Можеш да изпиеш млякото вместо едно ядене, когато в текста е посочено, че трябва да се нахраниш.

Премини на [341](#).

Изчадието пада на пода. Забита в бодливата му черна козина, намиращ стрела с бяло перо. Можеш да я измъкнеш от трупа и да я вземеш, ако желаш.

Прехвърли се на [219](#).

Огъстъс е под влиянието на заклинанието **робско омайване**. Трябва да побързаш, преди да се е освободил от магията... Заповядваш му бързо да спусне килима върху вековния лед. Когато се приземявате, виждаш, че Огъстъс се е съвзел и се опитва отново да накара килима да полети. Но оръжието ти светкавично слага край на дните му. Претърсваш тялото и намиращ златен пръстен, бял амулет и петнайсет жълтици. Вземи каквото пожелаеш. Можеш да вземеш и самия килим (но понеже е много тежък, той се брой за три предмета).

Продължи на [344](#).

Изграждаш лагер край стеблото на вековен бор. Усещаш нещо необичайно в мъртвата тишина на заобикалящите те гори. Не посмиваш да запалиш огън.

В приключение с един играч, мини на [27](#). Ако си в отбор с повече играчи, иди на [128](#).

Докато гледаш, сияещите в червено стени на дървената зала като че ли внезапно избухват в пламъци, макар че не усещаш горещина от огъня. През огнените езици виждаш да се появява коридор в противоположната стена. Тръгваш по прохода, който скоро свършва пред един мост във форма на дъга, надвиснал над дълбока бездна. На стотици метри отдолу можеш да чуеш, но не и да видиш, буботещата река, която в течение на хиляди години е прорязала ждрелото. Извитият мост свършва до входна кула на отсрещния бряг.

Във въздуха над моста виждаш да плуват две алебарди, по една отляво и отдясно. Отначало си озадачен от тази странна гледка, но после осъзнаваш, че алебардите сигурно се държат от Силфи, невидими създания, почти непобедими в нормална битка. От друга страна знаеш обаче, че за теб има само един път и той е напред. На моста има място само за един човек.

Ако желаеш да запратиш стрела по една от невидимите Силфи, прескочи на [337](#). Ако не искаш да се занимаваш със стрели, трябва да решиш кой от следните герои първи ще прекоси по моста: Мъдрец ([210](#)), Воин ([463](#)), Магьосник ([509](#)), Тарикат ([392](#)).

Изваждаш ножницата от пояса си и я размахваш високо. Снежните вампири падат на колене, вцепенени от ужас пред блясъка на припламващите дъгоцветни лъчи, излизаци от множеството скъпоценни камъни. Те те наблюдават с ужасени и ококорени бели очи, но не могат да помръднат, докато ти пристъпваш напред и докосваш плътта им с ножницата. Червеното сияние, което ги изпълва, незабавно угасва, ноктите и дългите им кучешки зъби изчезват, а озъбените им гримаси на бездушна омраза се стопяват.

Мощта на ножницата на Кървавия меч е пречистила твоите спътници от преобразяване и сега те се възвръщат към живота и към нормалното си състояние; всички спомени за нетрайното им не-мъртво съществуване се изпаряват като забравени сънища...

Възбудата не ти позволява да заспиш. Наблюдаваш как сърдитото блещукане на Червената смърт потъва зад хоризонта. Скоро се процежда мразовитата светлина на зората. Въздаваш благодарност за това, че спътниците ти се върнаха от света на не-мъртвите, сетне с почит увиваш ножницата на Кървавия меч в плата.

Ако имаш провизии, можеш да закусиш (зачеркни дажбата за един ден). Всеки играч, който не закуси, губи една точка издръжливост. Прехвърли се на [422](#).

Стоиш над гърчецо се червено тяло. В смъртта то си възвръща нормалния вид, който познаваш от безбройните преживени заедно приключения. Отчаян от ужасната загуба на другаря (другарите) си, погребваш тленните останки под няколко скални къса.

Приклякаш край издигната от тебе каменна пирамида в очакване на зората и най-сетне се отпусках в кратък неспокоен сън. Обърни на **91**.

Ненадейно виждаш огромна чудовищна фигура да се появява тромаво в коридора пред теб. Страшилището те забелязва и започва да ръмжи. В същото време чуваш стържещ шум и виждаш, че зад теб се спуска каменна плоча, преграждайки пътя ти за бягство.

Трябва да решиш дали да се втурнеш напред и да се изправиш срещу чудовището, или да се хвърлиш отдолу под затварящата се плоча. Ако участваш в отбор с повече играчи, всеки от тях трябва да вземе това решение за себе си — няма време за обсъждания.

Когато всички играчи решат как ще действат и *го запишат в дневниците си*, мини на **184**.

(Магьосник) Фолтин се появява до теб. [*Напевният му, безплътен глас потреперва от страх: „Не очаквай да се изправя срещу могъществото на древните магове заради теб, смъртни човече. Само след миг изчезвам отново!“*] Той постепенно започва да изчезва, връщайки се в царството на феите.

Ако го повикаш обратно, настоявайки да ти се подчини, иди на **70**. Ако го оставиш да си върви и се оттеглиш от поляната, премини на **397**.

Капитанът се сепва, когато отзад грубо го хващат двама широкоплещести харпунисти.

— Какъв е този бунт? — изревава той яростно. — Долу лапите от капитана, трюмни плъхове такива!

Никой не обръща внимание на протестите му и той бързо е хвърлен като вързоп в една от гребните лодки. Няма да съжаляваш много за него, тъй като безумните му планове щяха да обрекат на гибел цялата каюткомпания. Обръщаш се, за да си тръгнеш.

— Охо, я почакай! — извиква Билдад, който е поел командването. Оглеждаш се и разбираш, че той говори на теб. — За закръгляне на сметката можеш и ти да отидеш с него — казва той, — тъй като несъмнено си съпричастен към неговите пъклени планове.

Безсмислено е да протестираш. Билдад очевидно използва това извинение, за да те отстрани, защото вижда в теб възможна заплаха за токущо получената власт. Позволяваш на харпунистите да те набутат в лодката при Лазаръс. Смъкват ви във водата и ви принуждават с кофи отходни мръсотии и храчки да се отдалечите, гребейки. Скоро „Търсещото чудовището“ изчезва от погледа ви в утринната мъгла.

Продължи на [482](#).

Старият морски вълк те води из калдаръмените улици, като безцеремонно разблъсква гражданите по пътя си. Никой не извява желание да се разправя с него, когато се обърне и види грубото му белязано лице. Скоро стигате до пристанището, където виждаш два китоловни кораба, вързани на кея. Морякът се изкачва по мостчето на единия от тях.

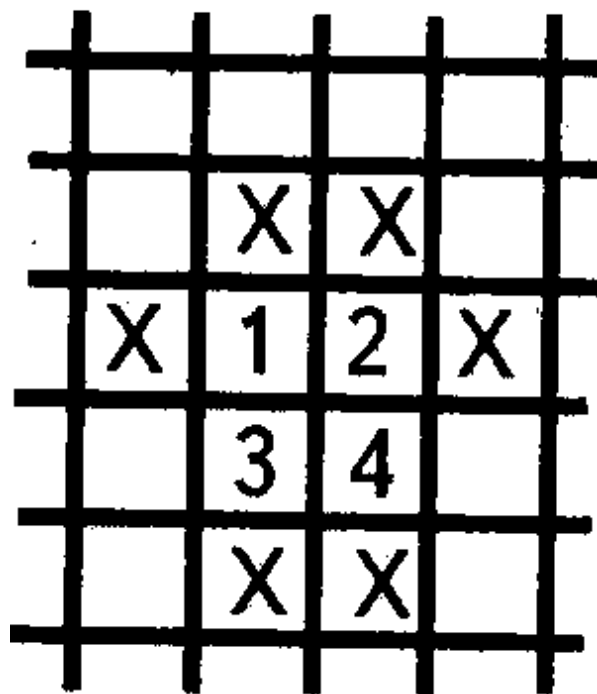
Ако решиш да го последваш на борда, иди на [417](#). Ако предпочетеш да се измъкнеш по гъмжащия от хора кей и да се отправиш към „Магдалена“, малко крайбрежно търговско корабче, което си съзрял, мини на [326](#).

Започваш да разтоварваш багажа си на земята, възнамерявайки да дремнеш малко, преди да продължиш нататък. Докато се занимаваш с това обаче, ушите ти са нащрек за всеки звук, долитащ откъм заобикалящия те трънлив гъсталак.

Дочуваш шум и светкавично се обръщаш, но после се отпускаш. Навярно някоя претоварена клонка е изсипала снежния си товар... Но сред облака снежинки, които бавно танцуват към земята, съзираш стоманения блясък на две студени очи, които те наблюдават от мрака!

Бързо грабваш нещата си. Съществуването се приближава — не, то не е само. Заобиколен си отвсякъде. Шумът от скоковете им отеква тайнствено в тихата нощ. Гъсталакът се разтваря и те се приближават. Това са Мразовитите хрътки, ловната глутница на Царя на бродниците, чиито зъби са като сталактити, а очите им като свирепи черни езера...

ИЗХОД



Мразовити хрътки

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 2 зара + 1
Психически способности: 9
Нюх: 9
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 25, втори — 25, трети — 25, четвърти — 25, пети — 25, шести — 25

Ако победиш, прехвърли се на [464](#). Ако успееш да минеш покрай тях и да *избягаш*, мини на [447](#).

Споменаващ, че твоята мисия те води към царство Уирд и ги помолваш да те посъветват за маршрута.

За момент настъпва тишина, докато те се споглеждат с весели усмивки, после един прихва да се смее.

— Ами моят съвет е, че изобщо не съществува добър маршрут за пътуване до Уирд, защото малцина са завърналите се оттам!

Всички се разсмиват, без да обръщат внимание на твоето нетърпение. Човекът, който се обади преди малко, топва пръста си в локвичка разлята бира и започва да чертае груба карта на крайбрежието.

— Ако говорим сериозно — казва той, — щом не може да те разубеди човек, ще ти кажа. По това време на годината пътят минава през вековните ледове. Качи се на някой кораб, пътуващ на север. „Магдалена“, с която ние пристигнахме тук, е добър съд и сигурно още е закотвена в пристанището. Да пукна, ако това не е най-добрият кораб, който да те закара на север! Щом стигнеш до Порт Люквес, или ако успееш — дори до Дауърхейвън, ти остава тридневен поход по леда до Уирд.

Благодариш му кратко и се сбогуваш.

— Приятна екскурзия! — провиква се един от тях, заливайки се от смях. Би го понаучил на добри обноски, ако не беше толкова пиан.

Ако тепърва трябва да си намериш подслон за през нощта, премини на **515**. Ако предпочиташ да се поразходиш из града, мини на **306**.

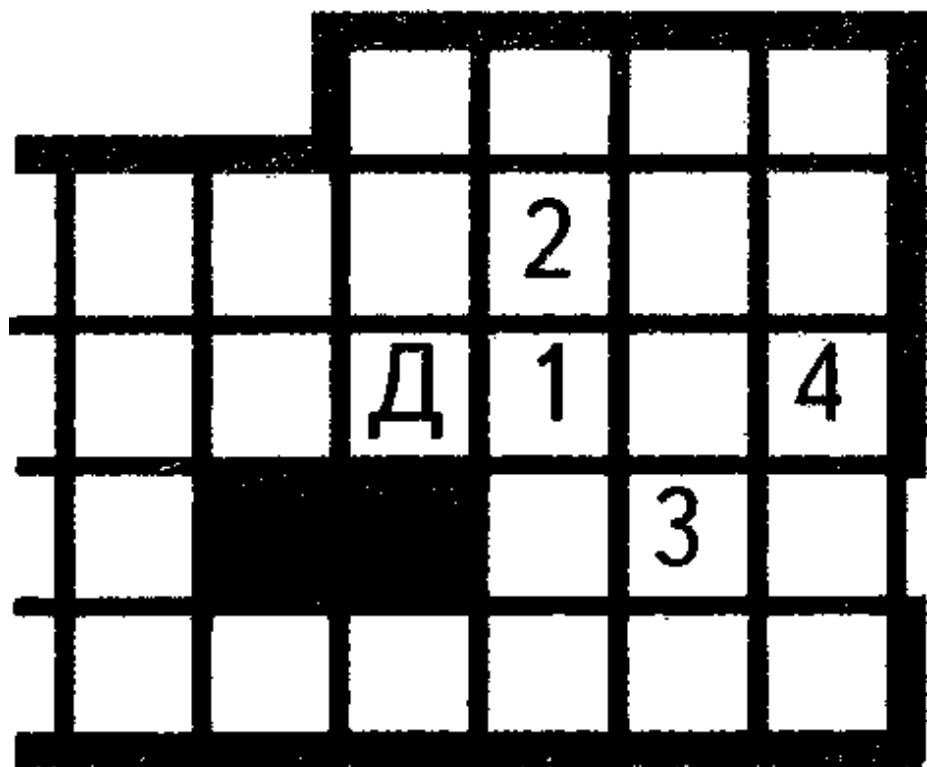
Тичаш по вековния лед далеч от окървавените нокти и зъби на снежните вампири. Зад теб проехтява подигравателен смях, но не се чуват звуци от преследване. Двойка лъчи от рубиненочервена светлина се стрелват покрай теб в нощта. Там, където докосват снега, се издигат два стълба от алена мъгла, която се разсейва, и пред теб се появяват две фигури със страховита красота.

Премини на [309](#) и възобнови битката. Вампирите започват с един рунд предимство, в който ти нямаш право на действие поради елемента на изненада, свързан с тяхната повторна материализация.

(Мъдрец) Съсредоточаваш мисълта си върху безтегловността и скоро започваш да усещаш крайниците си безтегловни. Издигаш се бавно нагоре, докато краката ти увисват над пода. Като се оттласкваш от стените, полака се насочваш към сандъка. Плавно се приземяваш върху цокъла и с възстановяването на земното притегляне отново усещаш тежест в краката си. Отваряш капака на сандъка. Прехвърли се на [294](#).

Той изръмжава и изтегля меча си.

— Никой не говори така на Джадак Белязания — процежда той със застрашителен глас. — Ще трябва да ти дам урок по любезност. И да знаеш, че ще е болезнен.



ИЗХОД

Джадак

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 2 зара + 2
Психически способности: 6
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: 30

Ако го убиеш, иди на **181**. Ако *избягаш* на улицата, продължи на **141**.

Известно време седиш и се чудиш как да слезеш в по-долните галерии. Огъстъс навярно си има свой начин на придвижване — по-практичен от сноването с килима из стълбищната шахта...

Разучаваш набързо галерията и попадаш на случайно откритие. По протежение на цялата стена на кулата, от фойето при входа до най-горната галерия, минават два тънки, бели на цвят кристални пръта. Докосваш единия от тях и се телепортираш с едно ниво надолу. При допир до втория се придвижваш нагоре. Сега можеш да изследваш кулата колкото си искаш. Иди на [470](#).

(Тарикат) Лордът на елфите изглежда объркан, но твоите измамни ходове са толкова изкусни, че той не подозира нищо. Най-после е принуден да се признае за победен. С лек, капризен жест той помита пуловете от дъската и се преструва на отегчен.

— Загуби — не се сдържаш да го подразниш.

— Както се споразумяхме, така ще бъде — отговаря той. — Трънливият лес се простира пред теб. Няма да те спирам, ако искаш да отидеш там, макар че те очакват опасни и жестоки изпитания. Из гората бродят Уодуоси, а нощем по петите ти като кучета ще те следват Итейни. Досадно ми е да ти разправам за останалите заплахи, така че няма да споменавам за таласъмните, червеите и мразовитите хрътки, за които също ще бъдеш желана плячка. И за най-безстрашния смъртен не би било срамно, ако се откаже сега. Никой честен човек не би укорил никого за това, че е изгубил кураж пред тази безпощадна гора.

Ти свиваш рамене, събирайки вещите си.

— Може и така да е, но за мен е невъзможно да се върна назад. Благодаря за играта.

Хвърляйки предпазлив поглед към стоящите в очакване елфи воители, минаваш покрай тях и навлизаш в Трънливия лес. Мини на **501**.

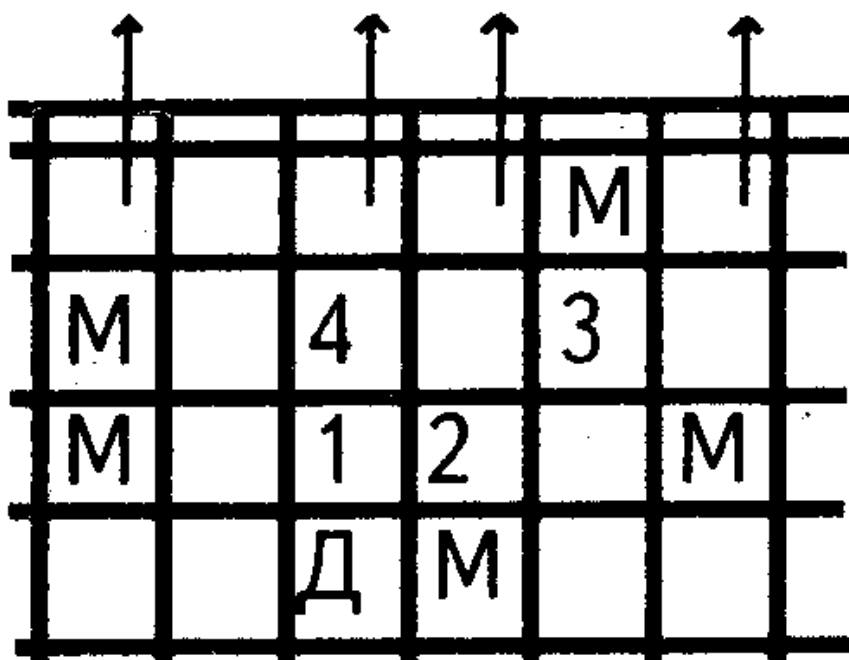
Когато правиш първата стъпка по енергийния мост, положението става още по-тревожно. От отворите за стрелба в стените наизлиза ято от летящи кристални черепа и се насочва към теб. Те се носят напред, трачайки лакомо с кристалните си челюсти.

Всеки играч от отбора трябва да прекоси по моста според позицията си в бойния ред: Магьосник (407), Тарикат (182), Мъдрец (467) и Воин (107).

Тялото на Огъстъс се търкулва през ръба на килима. Искаш ли да се опиташ да го задържиш? Ако да, мини на [257](#). Ако го оставиш да падне, иди на [133](#).

Китоловците се разпръсват бързо по палубата и те обграждат. Грозните им лица не стават по-симпатични от лукавите им усмивки, разкриващи счупени зъби. Юнгата, който до този момент търкаше дъските на палубата, се хвърля да търси прикритие. Джадак се изхилва злобно и го дарява с ритник по задника, преди да се заеме с теб!

ИЗХОД КАТО СКОЧИШ ПРЕЗ БОРДА



Джадак

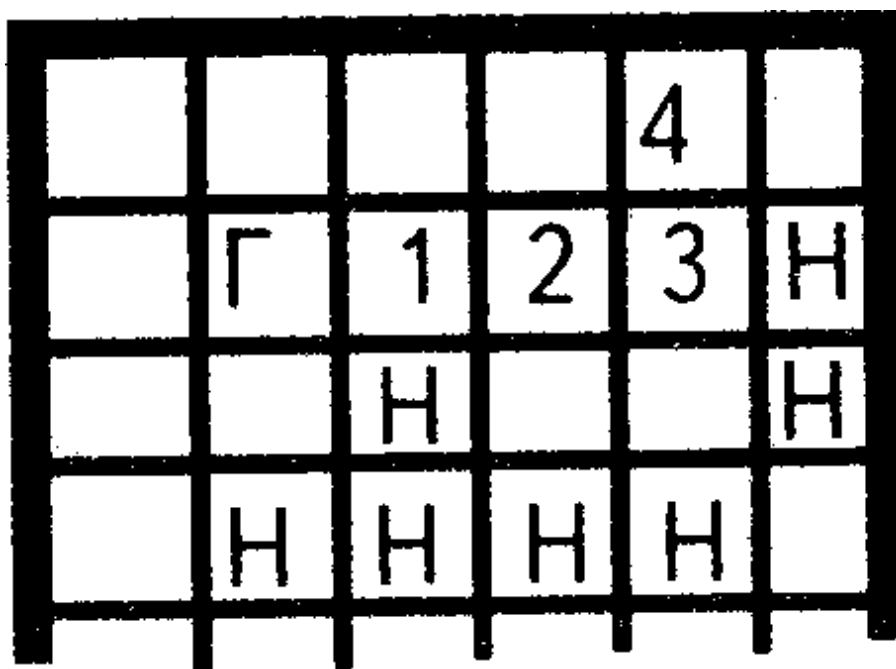
Бойно майсторство: 8
Щети за а удар: 2 зара + 2
Психически способности: 6
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издържливост: 30 (минус рани, нанесени по-рано)

Моряци

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 2 зара
Психически способности: 6
Нюх: 7
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 20, втори — 20, трети — 20, четвърти — 20, пети — 20

Ако победиш всички, премини на **478**. Ако *избягаш*, скачайки през борда, обърни на **29**.

Другите воини се надигат с гърлено ръмжене. Един изкрещява нещо, озъбвайки се. Не разпознаваш езика, но по всяка вероятност е проклятие по адрес на предците ти. Останалите наемници се хилят като вълци. Явно не одобряват да победиш неприятеля с магия, затова стесняват кръга около теб, размахвайки секири. Трябва да се биеш и, разбира се, имаш възможността да използваш омаяния Главатар на своя страна.



Главатар

Бойно майсторство: 8

Щети за удар: 2 зара + 1

Психически способности: 6

Нюх: 7

Доспехи: клас 1

Издържливост: 30 (минус вече нанесените му рани)

Наемници

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 1 зар + 2
Психически способности: 6
Нюх: 6
Доспехи: клас 1
Издръжливост: първи — 18, втори — 18, трети — 18, четвърти — 18, пети — 18, шести — 18, седми — 18

Нямаш път за отстъпление. Ако победиш, мини на [334](#).

(Играч, който не е успял при хвърлянето)

Отхвърляш съня. Ти, който си преминал в редиците на немъртвите, нямаш нужда от сън. Плътта ти придобива цвета на прясно разляна кръв. Костите ти тежат от ужасния и болезнен арктически студ, който може да бъде притъпен само от топлината на убийството. Ноктите ти се заострят. Огъваш ги. Наточени са като косата на Смъртта.

(Можеш да считаеш, че приключенската ти (ви) личност сега е мъртва до момента, в който текстът не ти укаже друго. Все пак не бързай да изхвърляш **дневника си.)**

Подивелият ти поглед попада върху спящата наблизко фигура на един от другарите ти. Смътните ти спомени за приятелство и другарска вярност вече изчезват. При немъртвите всички смъртни са законна плячка.

Предай книгата на другия играч (играчи), който трябва да мине на **57**.

Спал си почти до разсъмване. Собственикът вече е буден и зает с работата си.

— Колко ще останеш в Мисдраекс? — пита той и без да дочака отговор, продължава: — Тръгнал си на запад, а? Към Порт Куанонгу?

Каниш се да му отговориш, когато той казва:

— Там, предполагам, ще се качиш на някой кораб.

Той се обляга на метлата си и те гледа изпитателно. Решаваш, че най-после ще можеш и ти да кажеш нещо, но той продължава, едва поел си дъх:

— Добре де, твоя си работа, щом не искаш да ми кажеш. Към обяд ще дойдат няколко пътници, така че ще съм ти благодарен, ако платиш или си обереш крушите дотогава.

Дочул, че жена му се приближава, той възобновява метенето.

Край загасналото огнище седи някакъв стар рицар с паница супа в ръце. Ако искаш да го заприказваш, обърни на [143](#). Ако решиш да си вървиш по пътя, мини на [116](#).

Намираш голямо парче лед, стърчащо над повърхността. То ти осигурява известен заслон срещу вятъра, макар и не особено голям. Свит на кълбо срещу свирепия студ, потъваш в неспокоен сън. Окъпани в отблясъка на Червената смърт, в съня ти се прокрадват видения...

...Насред тундрата виждаш хилядолетен град. Стените му потреперват и се пропукват, докато в небето над него призрачни армии се сблъскват в кървава битка. Когато боят достига разгара си, от небето долитат светкавици от червен огън, които падат върху градския крепостен вал. Той се разлюлява, след което се пръсва като пренатоварено сърце. По земята потичат буйни кървави потоци и се вливат в морето, което се превръща във врящ котел с кървавочервена течност. Гореща кръв тече и под самия лед, върху който ти лежиш в съня си, като го пропуква и топи. Наоколо се издига плътна пара и ти си облян от съскащи струи кръв, докато накрая започваш да хълцаш от болка и ужас. Петимата повелители на тайните сили се хият на твоите мъки, а ти се бориш да се събудиш...

Всеки играч трябва да хвърли **3 зара с резултат, равен на или по-малък от своето бойно майсторство**, за да се събуди от този кошмар. Неуспехът означава, че играчът получава рана, равняваща се на щетите от **3 зара** (доспехите не осигуряват защита), и трябва отново да се помъчи да се събуди в следващия рунд. Щом се разбуди, той или тя може да се опита да събуди и някой от съотборниците си, в който случай играчът хвърля **два зара** за събуждане. Когато се събудят всички оцелели играчи, мини на **505**.

Капитан Лазаръс се усмихва, показвайки малкото си останали зъби.

— Почти сме готови да отплаваме. Господин Билдад! — извиква той на първия помощник. — Вдигнете котва и изведете кораба от пристанището!

Мургавият помощник отвърща, като изръмжава „Слушам!“. Хвърляш последен поглед към навитите платна на корабите, люлеещи се до кея, после захващаш да гледаш как мазната вода на пристанището се плъзга под теб и скоро се сменя с по-чистите вълни на откритото море. Лазаръс се обръща към теб:

— Ела долу в каютата ми. Искам да ти покажа нещо.

Докато „Търсещото чудовище“ вдига платна, ти го последваш в тъмната каюта, разположена под кърмата. Продължи на [11](#).

(Магьосник) Подчинил си скелетоподобния Сталкер със заклинанието **робско омайване**. Магията няма да го държи под контрол дълго, защото макар че изчадието само по себе си е лишено от голяма съпротивителна сила срещу магии — усещаш как в него се влива свръхестествена енергия от външен, и то неизчерпаем, източник. Ако искаш да му зададеш някакви въпроси за неговия произход и цели, трябва да побързаш.

Ако просто решиш да го убиеш, прехвърли се на **303**. Ако го запиташ кой го е изпратил, иди на **410**. Ако му зададеш въпрос, какво всъщност представлява, премини на **339**.



Тръгваш през вътрешния двор. Демонът само те наблюдава навъсено, без да прави опит да те нападне. Когато минаваш покрай него, виждаш, че е прикован с верига към стълба, на който клечи.

Приближаваш се до портата в отсрещната стена. Забелязваш, че през двора към нея водят следи от изпепелена трева. Няколко цветя край вратата са почернели от гниене.

— *То винаги предизвиква такива последици, където мине* — казва крилатият демон.

Обръщаш се и го питаш кой е „то“, но демонът се оглежда крадешком наоколо и отказва да продължи. С известен трепет пристъпваш напред и отваряш вратата. Обърни на [275](#).

Познат пиянски глас отеква на палубата.

— Позадръж, преди да наемаш нови моряци, капитане, защото първо трябва да уредя една сметка. С кръв.

Извърщаш се рязко и виждаш Джадак да идва по мостика с меч в ръка. Той извиква няколко от своите другари, които, жадно сграбчили харпуни и железни скоби, се приближават към теб.

Капитанът прави презрителна физиономия, след което се дръпва встрани.

— Хайде, момчета — казва той. — Позабавлявайте се.

Ако отстояваш позицията си и приемеш да се биеш, мини на [242](#). Единствената ти друга възможност е да скочиш през борда; иди на [29](#).

Победил си най-кръвожадните измежду моряците. Като виждат това, по-малко храбрите им другари хвърлят оръжията си. Макар че още те гледат с недоверие, май не се канят да те нападнат отново. Те изхвърлят през борда телата на убитите си приятели, след което сядат навъсено на бака. Премини на [499](#).

Влизаш в личното жилище на Огъстъс. Разпилени по претрупания с килими под, виждаш разни дрехи, включително няколко фини кожени наметала и няколко дебели одеяла. Знаеш, че те ще ти бъдат полезни и ще ти топлят, докато прекосяваш вечните ледове по пътя към Уирд. Прескочи на [470](#).

Другите стражи се дръпват, моментно изненадани. Преди офицерът да успее да ги събере, ти се възползваш от объркването, за да си възвърнеш оръжията и да побегнеш. Бягството ти обаче е спряно от насъбралите се зяпачи и скоро чуваш виковете на стражите, които се приближават зад теб.

Хвърляш се към една алея в отчаян опит да се отървеш от тях, но се озоваваш пред висока стена. Задънена улица. Стражите навлизат в алеята и ти заповядват да спреш. Въздъхваш мрачно и се обръщаш, за да ги посрещнеш.

В този момент от близките сенки излиза човек с виолетово наметало и те повиква.

— Привет — казва той весело. — Аз съм Огъстъс, влъхва от Вантери.

Той хвърля поглед към прииждащите стражи и съвсем необяснимо започва да развива някакъв килим.

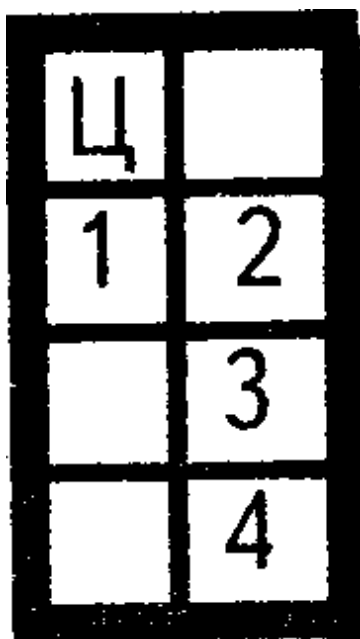
— Но да отложим за по-късно моето представяне. Моля, стъпи върху килима.

И без това си принуден да се оттеглиш върху килима, за да посрещнеш атаката на първия страж. Когато го сторваш, Огъстъс произнася магическа дума и килимът полита вертикално нагоре във въздуха! С усмивка на уста Огъстъс сочи надолу към стражите, ококорили очи от удивление. Сетне докосва висящия на шията му бял амулет и промърморва още няколко заповеди. Килимът се издига над покривите и се насочва към морето.

Премини на [424](#).

Скачаш на крака, отмятайки завивките. Покрит си със студена лепкава пот, но виждаш, че разхвърляните наоколо по поляната тела все така гледат с празен поглед към Синята луна, която сега е издигната високо в небето. Все пак усещаш болка по цялото си тяло от получените в кошмара рани... Внезапно чуваш стон на страдание от спящия до теб съотборник, който се мята под завивките си, сякаш безмилостно пронизван от невидими оръжия. Всички *спящи* играчи получават още едно нараняване, **равняващо се на щети в издръжливостта 2 зара + 2**. Бързо се спускаш към другаря (другарите) си, за да го разбудиш от ужасния кошмар. Иди на **539**.

Той се задавя от възмущение и гняв, когато се озоваваш върху стъпалата, водещи към трона му. Изглежда, не е в състояние да се съсредоточи за по-нататъшни магии и вместо това слиза да се бие с теб, грабнал неголям бронзов боздуган.



Царят на бродниците

Бойно майсторство: 6
Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 7
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 16 (минус наранявания от стрели, нанесени му от Мъдрец)

Ако го убиеш, иди на [190](#).

При слабия отблясък на Синята луна и тънкия лъч светлина, процеждащ се от покритата лампа, виждаш седнала на стол, съсухрена фигура. Човекът вдига поглед и казва със слаб глас:

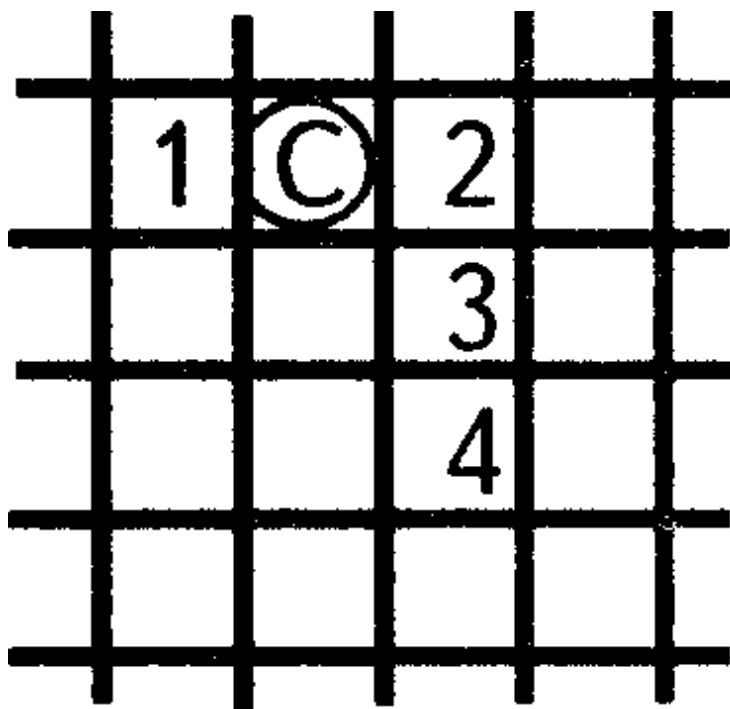
— А, от толкова дълго време не съм имал посетители. Ще се приближиш ли, за да могат отслабналите ми старчески очи да те видят?

Ако се отзовеш на поканата му и влезеш, мини на **19**. Ако се отдалечиш от хижата, обърни на **169**.

Хващаш тялото и го издърпваш обратно върху килима. Претърсваш го и намиращ амулет от бял камък, златен пръстен и петнадесет жълтици в кожена торбичка. Вземи каквото пожелаеш. После изтъркулваш трупа от килима и го гледаш как пада, въртейки се, към вечния лед. Продължи на **133**.

Чудовището е на дъното на ямата. Докато е там, ти имаш преимущество в позицията и можеш да хвърлиш 2 зара – 1 за бой. Първата му цел е да се покатери навън, което той ще се мъчи да предприеме като свое действие във всеки рунд; за да излезе от ямата, трябва да хвърли 2 зара с резултат, равен или по-малък от нюха му.

Веднъж измъкнал се от ямата, той може да отвръща на ударите ти.



ИЗХОД

Сталкер

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 8
Нюх: 8
Доспехи: клас 2

Издържливост: 31

Забележка: Ако си го ранил по-рано, издръжливостта му се е възстановила по някакъв чудотворен начин. Той продължава да набира сили, получавайки енергия от свръхестествен източник, пред самите ти очи.

Ако го унищожаш, прехвърли се на **303**. Ако избягаш, иди на **204**.

— Предсказанието не беше ясно — казваш ѝ ти. — За подобна несвързана бъркотия от двусмислени образи дори и никелова монета е нечувана цена!

Тя разперва картите и изтегля една, както изглежда, наслуки.

— Маската на Смъртта — казва тя и ти я показва. — Картите, изглежда, искат да кажат, че съдбата не е благосклонна към онези, които нямат милосърдие в сърцата си.

Трик на стара гледачка! Изсумтяваш и изтръгваш картите от ръцете ѝ. Бързо намиращ тази, която ти трябва, и я хвърляш пред нея.

— Бесилката. Картите, изглежда, казват, че една алчна старица може лесно да увисне на въжето от някой клон!

Пускаш картите в скута ѝ и изскачаш навън.

Иди на [126](#).

(Магьосник) Идват ти наум два начина, по които да освободиш фолтин. Единият е да се телепортираш нагоре и лично да го освободиш. Единственият проблем, който виждаш при подобно действие, е, че може да не прецениш точно телепортирането и да паднеш. Другият начин е да **повикаш** друг **фолтин**, който да се издигне нагоре и да освободи първия.

Ако искаш да направиш магия **незабавно спасение**, иди на **150**. Ако предпочиташ да **извикаш** друг **фолтин**, премини на **114**.

През цялата нощ „Търсецото чудовище“ е безпомощен в прегръдките на бурята. Най-после малко след разсъмване вихърът внезапно отслабва и ви оставя да се клатушкате върху вълните под оловносивото небе. Ако стомахът ти го понесе, сега можеш да закусиш, възстановявайки една точка издръжливост, ако си бил ранен.

— Кой знае колко далеч ни е отнесла бурята — простенва Лазаръс. — Билдад, ще съумееш ли да се ориентираш за посоката?

Едрият първи помощник поклаща глава.

— Не, капитане. През тази завеса от буреносни облаци не бих могъл да зърна дори сияйния лъч на самата Червена смърт.

Поглеждаш нагоре към небето. Дори слънцето не се вижда. Корабът като че е увиснал в безкрайна сивота — небето, хоризонтът и морето са се слели в едно.

— Няма нужда да търсим далеч причината за този лош късмет — изведнъж извиква един моряк. — Да, тя се вижда по-ясно и от фонтан на кит.

Обръщаш се бавно и виждаш редица от сърдити, намръщени лица, вперили погледи в теб. Тези суеверни псета явно обвиняват теб за лошия си късмет. Ноздрите ти се разширяват, когато ги виждаш да опипват дръжките на мечовете си.

— Бих те посъветвал да не се горещиш — казва капитанът. — Китоловците силно вярват в поличби. Ще те изоставят сам в лодка сред морето, но това все пак е по-добра съдба, отколкото да бъдеш накълцан на парчета.

Без съмнение китоловците са умели бойци с меч, харпун или ятаган. Но също приличат на всички побойници — лукави, малодушни и не особено интелигентни, така че не си съвсем сигурен дали битката ще е толкова неравностойно, както смята Лазаръс.

Ако решиш да се биеш с тях, иди на **148**. Ако се предадеш, както предлага Лазаръс, мини на **36**. Ако предпочетеш да използваш някой предмет от товара си, продължи на **118**.

Провери дали си записал номера на последната глава, която четеше.

Поемаш голяма глътка от мехчето, което държиш. Тя те изпълва с обновена сила. Ако си ранен, възстановяваш до **2 зара издръжливост**. **(Точките ти за издръжливост не могат да надвишат нормалния си сбор, разбира се.)**

В мехчето е останало достатъчно течност за още една глътка. Ти (или някой от съотборниците ти) можеш да го изпиеш сега или покъсно за възстановяване на **2 зара издръжливост**.

Сега се върни на главата, която четеше преди.

Изчадието се разпада на прах на дъното на лодката, а черният му плащ се превръща в сива пепел, която вятърът раздухва. Всичко, което остава от него, са двете сини, подобни на скъпоценни камъни очи. Можеш да ги вземеш, ако желаеш (отбележи придобивката в [дневника си](#); двете заедно се броят за един предмет от товара ти). Сега можеш лесно да разчупиш леда, който заобикаля лодката, и да загребеш обратно към брега. Решаваш, че не желаеш да губиш нито секунда повече в гората и мрачно поемаш по-нататък. Иди на [165](#).

(Магьосник) Той кацва на ръката ти като прозрачна синя мъгла, а докосването на устните му наподобява допир с парченце лед. След като всмуква своята глътка кръв, той я изплюва на снега. Желанието му значи е било просто проява на злоба. Типично за фолтин. Той прави жест към далечината.

— Уирд се намира натам. Ще се ориентираш по северната звезда, която трябва да се намира винаги малко вдясно от посоката, в която вървиш. Всяка нощ, когато се покаже звездата, наричана Червената смърт, ще можеш да проверяваш местонахождението си — тя трябва да изгрява на изток и ще я виждаш с крайчеца на окото си.

Проблясвайки, фолтин се разтапя в нищото, откъдето дойде. Прехвърли се на [422](#).

Правилният отговор е „трева“. Ако си отговорил така, иди на [127](#). При всеки друг отговор, създанието се подсмива презрително и те напада: прехвърли се на [69](#).

Вдигаш златния пръстен към Царя на бродниците, който само се усмихва презрително.

— Всяка смъртна идея, която измисляш — казва той, — се превръща в нещо, което моята магия на съновиденията обръща срещу теб.

Той прави жест и златният пръстен се уголемява, след което се разцепва на множество блестящи обръчи. Те политат през въздуха и се нанизват върху всеки от играчите, после започват да се стягат.

— Възниква един интересен въпрос — произнася Царят на бродниците. — Дали болката ще те принуди да пуснеш паяжината и да паднеш, или ще продължаваш да се държиш, докато стесняващите се обръчи те премажат до смърт.

Обхванат от вълни агонизираща болка, решаваш поне да не висиш тук, докато той се наслаждава на предсмъртните ти гърчове. Пускаш металните пръчки на паяжината и политаш надолу в безкрайните кошмари, които той е създал за теб...

След дълги часове на вървене стигаш оживеното пристанище на Куанонгу. От изтощение си **загубил една точка издръжливост** и ако си бил ранен преди това, губиш още две, тъй като не си се погрижил за раните си. Сега чувстваш, че ако не отдъхнеш малко, не ще можеш да направиш нито стъпка повече. Точно пред теб виждаш табелка на странноприемницата „Костите на Улрик“. Напълно изтощен, се облягаш на бара и извикваш собственика. Той ти съобщава, че няма свободни единични стаи, тъй като голяма група ловци е пристигнала токущо от север. Все пак за две жълтици той би могъл да ти уреди сламеник до огнището в общата стая. Ако ти е все едно дали ще си до огъня или не, сламеникът ще струва само една жълтица. Закуска ще получиш срещу още една жълтица. Край огнището има място само за един сламеник, така че ако си в отбор, трябва да решите кой ще го вземе. След като зачеркнеш жълтиците, които ще заплатиш, от [дневника си](#), премини на **364**.

Зомбитата сега се скупчват около теб в кошмара ти и започват да те удрят с мъртвешките си сиви юмруци, но ти не можеш да се помръднеш! **Всеки играч губи 2 зара + 3 точки за издръжливост** (доспехите в случая не осигуряват защита), след което трябва да **хвърли 2 зара с резултат, равен или по-малък от психическите си способности**, за да се събуди. Ако не успееш в това хвърляне, губиш още **2 зара + 3 издръжливост**, след което трябва отново да хвърляш за събуждане.

Щом някой се събуди... Прехвърли се на **254**, ако има още спящи играчи. Ако всички са будни, иди на **420**.

— Ей там, къорав смотаняк такъв!

Той се изплюва в канавката и посочва една табела точно зад гърба ти. Това се оказва странноприемница с име „Костите на Улрик“.

Морякът те изглежда свирепо, сетне си тръгва с псувни на уста, пробивайки си път през изпълващите улиците тълпи.

Ако пожелаеш да влезеш в хана, върни се на [17](#). Ако решиш да поемеш на изток по булевард „Пристанищен“, премини на [306](#).

Руническите знаци по пода не ти вдъхват доверие, но ти успяваш да ги заобиколиш, стигайки до вратата без произшествия. Озоваваш се в дълга галерия, облицована с огледала. Когато обаче поглеждаш в огледалата, не виждаш никакво отражение, а само плътна сянка. Потръпваш от това неприятно чувство.

В края на галерията има широко стълбище, водещо надолу към зала, оградена със странни колони. В сенките на колоните съзираш безмълвна процесия, движеща се под светлината на големи сини свещи. Сред фигурите виждаш тяло, лежащо на погребална носилка. Процесията всеки момент ще мине покрай подножието на стълбището.

Искаш ли да се промъкнеш надолу по стълбите и да погледнеш по-отблизо? В такъв случай мини на [426](#). Ако предпочиташ да изчакаш, докато процесията отмине, и тогава да слезеш по стълбите, иди на [371](#).

(Мъдрец и/или Тарикат) Стрелата ти улучва целта, но като че не оказва никакво въздействие върху вече буйно горящия пламък, който се спуска в синя дъга към теб. С фонтан от искри светкавицата се приземява в средата на поляната. Прескочи на **180**.

Сега вратата няма да се помръдне! Тя е запечатана от някаква магическа сила за времето, през което ще се биеш с изчадията. Върни се на **95** и продължи да се биеш, но всички играчи губят действията си за един рунд.

(Мъдрец) [Поглеждаш надолу към главозамайващата пропаст и мислите ти се връщат към стария ти учител, Паламидис, който при всякакви обстоятелства оставаше винаги спокоен и невъзмутим. Кроткият му глас като че звучи в главата ти, като те запитва: „Как би могъл да опишеш този момент?“ Знаеш, че те разпитва не гласът на Паламидис, а собственият ти вътрешен глас. Какво ще отговориш?]

„Скачане от скала!“ (94) или „Плуване във въздуха като перо!“ (347)?

Чудовището ще стигне до теб след *три* рунда: за това време Мъдрец може да направи *едно* заклинание, с което да го прогони, което изисква хвърляне на **2 зара** с резултат от **10 или повече точки**; Магьосник може да опита заклинание за **незабавно спасение** и да телепортира себе си, както и съотборниците си, до брега; Тарикат и/или Мъдрец (ако не прибегне до прогонване) би могъл да стреля по него с лък. То има **доспехи клас 2**.

Ако си успял да го прогониш, иди на **129**. Ако се телеортираш до брега, премини на **308**. Ако за три рунда не се осъществи нищо от горепосоченото, продължи на **122**.

Вратата води към банкетна зала, в каквито обикновено се събират прочути рицари. По стените висят оръжия и щитове (всеки играч, на когото липсва оръжие, може да се въоръжи отново), както и гоблени, върху които са изобразени велики битки...

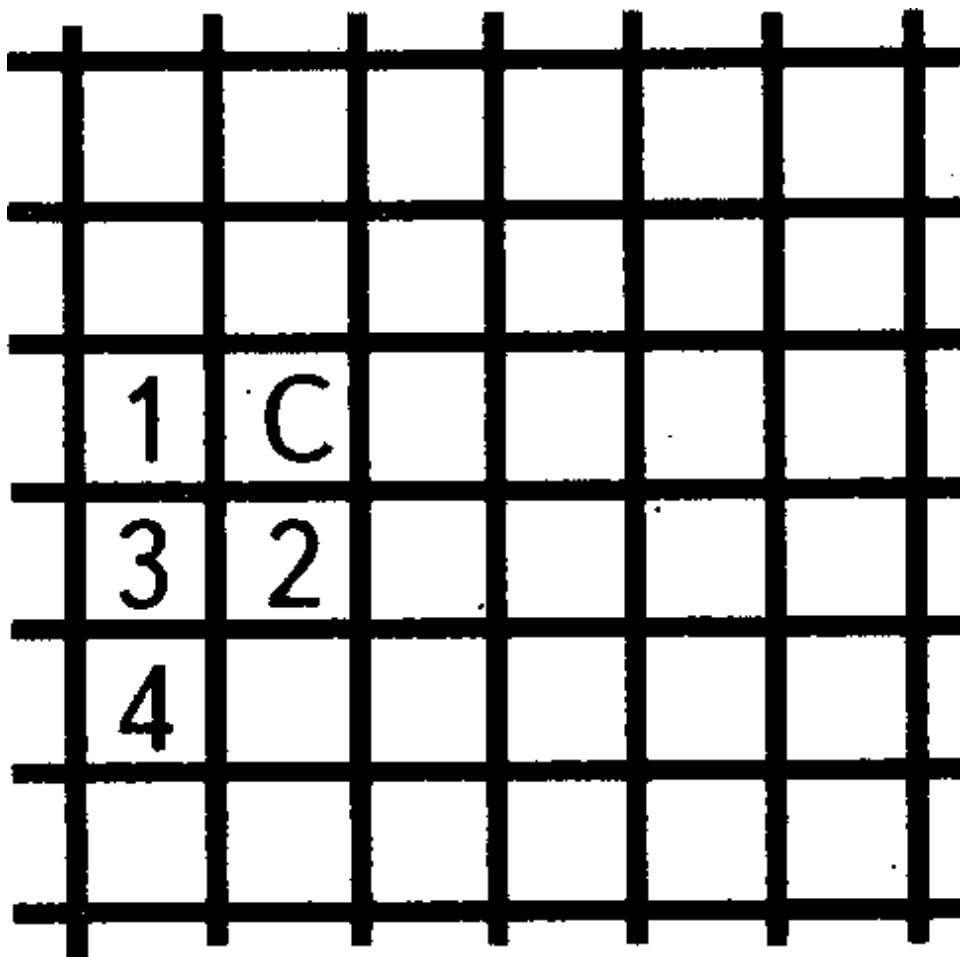
Но тази стая е сцена на клане! Нещо е изненадало войниците, както са пирували. Промъквайки се предпазливо край разкъсаните и посечени тела, ти се мъчиш да разбереш какво се е случило. Няколко от най-храбрите воители очевидно са грабнали алебарди от стените, но са се борили напразно. Каквото и да е било това, което ги е нападнало, то е притежавало огромна сила. Цели дъбови маси са разцепени на трески в разгара на битката и ти виждаш следите от големи зъби, които изцяло са пробили стоманени ризници.

Сега забелязваш и нещо друго. Кръвта, която покрива стените и пода, е още топла и лепкава. Касапницата се е развихрила само преди няколко минути.

От залата извеждат две врати. Към едната водят кървави следи, явно посочвайки пътя на чудовището избило тези мъже.

Ако искаш да го проследиш, обърни на **317**. Ако предпочетеш другата врата, мини на **318**.

Той протяга към теб острите си кокалести пръсти; очите му горят с мрачна синя светлина.



ИЗХОД

Сталкер

Бойно майсторство: 7

Щети за удар: 2 зара

Психически способности: 6

Нюх: 8

Доспехи: клас 1

Издръжливост: 30 (минус вече нанесените щети)

Ако *избягаш*, прехвърли се на **492**. Ако го унищожеш, премини на **303**. Ако го подчиниш със заклинанието **робско омайване**, обърни на **248**.

— Мъдър въпрос — казва тя. — Човек се справя с проблеми по реда на възникването им. — Тя присвива очи към далечината, сякаш взряна в заснежените върхове на група дървета, но в действителност се съсредоточава върху събитията, скрити в твоето бъдеще. — Това не е никак лесно... — обявява тя най-накрая. — Елфите ще използват всички средства, за да спечелят играта, дори ще хвърлят магически илюзии върху пуловете, за да помислиш, че си загубил. Най-доброто решение е следното: придвижвай пуловете си по дъската в строг ред. Тогава за елфите няма да е лесно да приложат магическата илюзия, тъй като ти веднага би забелязал, ако някой пул не си е на мястото.

Благодариш на Ураба за помощта и се сбогуваш с нея. Провери дали си вписал желязната камбанка, която тя ти даде, после продължи на **520**.

Провери дали си записал номера на последната глава, която четеше.

Разгъваш старинния пергамент и прочиташ написаните там две думи: „Руат фулмен“.

Настъпва момент, през който чувстваш бърз прилив на свръхестествена сила. Въздухът става душен, а наоколо се разнася слабо свистене. После призованата от теб магия се освобождава и се материализира в огромна бяла мълния. Тя пада като че отникъде и ако си ангажиран в битка — или се каниш да започнеш битка — можеш да я насочиш срещу някой от враговете ти. Мълнията **нанася щети 5 зара, намалени с класа доспехи** на твоя опонент. Ако не си ангажиран в битка, няма значение къде ще падне светкавицата — от нея полза няма да има.

Свитъкът се разпада на фин бял прах. Сега можеш да се върнеш обратно към главата, която четеше преди тази.

(Мъдрец) Преценявайки онова, което не подлежи на рационална преценка, постигаш моментен проблясък на разбиране, при който виждаш всички обичайни неща в нова светлина. Реалността на нещата, които се намират зад вратата, не зависи от самата врата; съсредоточавайки цялото си съществу върху тази мисъл, напълно се абстрахираш от вратата. Дори тогава обаче в аналитичния ти мозък пропълзява нотка на учудване от това, колко лесно виждаш през дебелия дъбов врата... Поглеждайки през дъските на пода от другата страна на прага, съзираш яма, пълна с остри колове.

Осъзнаваш и нещо повече. Въобще няма никаква хижа. Това е просто илюзия, внушена ти с магически средства. Вратата сякаш се залюлява, затръшната от вятъра. Но всъщност няма нито врата, нито вятър, а само движение на мисли... Премини на [256](#).

Нямаш време за губене с подобна безсмислена главоблъсканица. Ритваш енергично едно по едно всяко от ковчежетата, разпилявайки гадното им съдържание от пълзящи насекоми и странни сенчести твари върху стената. Внезапно чуваш нечовешки гневен крясък на безсилие, а по стените на стаята започват да се появяват пукнатини.

Ако в отбора има Мъдрец, прехвърли се на [471](#). Ако няма, продължи на [291](#).

С тихи стъпки тръгваш след странната процесия. Те внасят носилката в огромна катедрала, всеки сантиметър от която изглежда изграден от прашни човешки кости. Оттегляш се в сенките, хвърляни от мъждукащата отгоре светлина. Вдигаш поглед, за да откриеш източника ѝ, и виждаш един светещ фолтин да виси, разпънат в желязна клетка, закачена за покривните греди.

Качулатите носачи поставят носилката пред олтара. Един от тях взима потъмнял сребърен ятаган от скрита ниша и го поставя върху гърдите на твоя двойник. Сигурен си, че е настъпил моментът, в който трябва да предприемеш нещо. Но какво?

Ако искаш да използваш някой предмет, иди на [124](#). Ако нападнеш носачите на носилката, мини на [516](#). Ако се оттеглиш тихичко и побързаш да се махнеш от тук, обърни на [547](#).

Кой предмет считаш, че би ти помогнал? Желязната камбанка (460), златният пръстен (266) или закопчалката с форма на вълча глава (503)? Ако не разполагаш с нито един от тези предмети (или не искаш да ги използваш), нямаш друг избор, освен да нападнеш, колкото и безсмислено да изглежда това (530).

(Воин) Всички останали на борда или с ужас гледат втренчено Водния дух, или са коленичили на палубата в безнадеждна молитва. Но ти си възпитан в кастата на войните и си научен да продължаваш да се бориш до горчивия край. Отчаяното положение изисква отчаяни средства.

Огъстъс снижава по-близко своя летящ килим, наслаждавайки се на сигурното ви (според него) унищожение. Много добре, ти разчиташе тъкмо на това. Ръката ти излита нагоре и ти пращаш меч си, който профучава във въздуха, право към тънката му шия.

Трябва да хвърлиш **3 зара с резултат, равен или по-малък от бойното ти майсторство**, за да го уцелиш. Ако успееш, мини на **446**. Ако се провалиш, мечът ти минава покрай него и пада в океана, но в този случай ти нямаш възможност да се тревожиш за загубата му тъй като Водният дух разбива кораба под вас, осъждайки ви на смърт от измръзване в морските дълбини.

Тя поклаща слабо глава.

— Първо... ще трябва да намериш двореца на Вечния мрак. Някои казват, че той се намира в най-северния край на Уирд... но на мен са ми казвали, че той съществува само в... нашите сънища... — Клепачите ѝ потрепват и гласът ѝ става почти недоловим. — Сънища, които...

Продължи на [59](#).

(Играч на стража) *[Залязващата Синя луна хвърля призрачна светлина върху стария бор, оприличавайки клоните му на ръце на скелет. Стряскаш се тревожно, когато внезапно на поляната се втурва някакво създание. С облекчение виждаш, че това е само заек, прекосяващ храсталаците с голяма скорост.*

Ако желаеш да разбудиш другаря (другарите) си, мини на **179**. Ако искаш да изследваш района, откъдето излезе заекът, прехвърли се на **388**.]

(Мъдрец) [*Свети Ашанакс е светец покровител на пътешествениците и на изгубилите се пътници.*]

Въоръжен с това знание, иди на [444](#).

(Магьосник) Трябва да си върнеш обратно амулета, но единственият начин да го сториш е да **повикаш Фолтин**. Съзнавайки, че нямаш друг избор, правиш заклинанието. Невидим за останалите смъртни, в периферията на зрението ти се появява фолтин.

— Необходим ми е бял амулет, за да управлявам този летящ килим — казваш ти. — Въпросният амулет е на шията на един труп, който лежи върху вечния лед, на хиляди метра под нас. Ти ще ми донесеш този амулет.

— *Напълно възможно* — отвърща фолтин, започвайки обичайния си пазарлък. — *Ще ти очертая възнаграждението, което се надявам да получа. На първо място бих предпочел два искрящо сини скъпоценни камъни очи. Ако ги нямаш, ще взема сребърна закопчалка с формата на вълча глава. Ако нямаш и това, кълбото на огъня би било приемливо. Ако не притежаваш тези предмети, ще приема разпятието на Свети Ашанакс. Иначе ще трябва да се съглася на нещо друго.*

Трябва да му дадеш някой от предметите си по описания от него ред на предпочитание. Щом му го връчиш, той отлита надолу към земята. Минават няколко минути, през които започваш да подозираш, че вълшебното същество те е изиграло, когато най-сетне го виждаш да се връща. Той ти връчва белия амулет и изчезва.

Продължи на [23](#).

Бързаш по улицата към магазина. Тънка снежна покривка прави тъмния калдъръм хлъзгав под краката ти, а от север духа режещ вятър. Виждаш запален фенер зад прозореца на магазина и влизаш вътре. Откъм огнището пристъпва висок и слаб мъж, загърнат в плътен вълнен плащ, който те поздравява.

— Тъкмо се канех да затворям за тази вечер — казва той, — но ако ще свършим бързо, мога да те обслужа.

Тук има множество предмети, които ще бъдат полезни в мисията ти:

- кожени наметки, всяка по четиринадесет жълтици
- неприкосновени дажби храна (за 7 дни), всяка по 2 жълтици
- ръкавици, по две жълтици за чифт
- спални чували, всеки по шест жълтици
- мангал (с гориво), десет жълтици.

Купи каквото пожелаеш и задраскай съответната сума в [дневника си](#). След това търговецът заключва вратата на магазина след теб, а ти поемаш по улицата към странноприемницата. Мини на [75](#).

Проправяш си път през опръсканите с кръв преспи, разглеждайки телата. Мъдрец и/или Тарикат може да пожелае да вземе стрелите им (общо осемнадесет, достатъчно за три пълни колчана), а може би и седемте им големи лъка. **(Отбележи си обаче, че в твоите ръце на смъртен те действат като обикновени лъкове)**. Седемте елфически меча като че ли също могат да бъдат взети за спомен.

След като си взел това, което искаш, иди на **501**.

Омагьосаната стрела изпуска блестящи снопове светлина там, където я докосне сиянието на бойното знаме. Внезапно тя се изтръгва от ръката ти и просвистява във въздуха към Царя на бродниците. Той поглежда с тревога, но колебанието му трае по-малко от секунда. Вдигайки ръце, той създава плътна каменна преграда пред себе си. Стрелата се удря в нея и се счупва, но при това предизвиква ослепително избухване от бяла светлина. Премигваш, заслепен, а когато зрението ти се възстановява, съзираш група стрелци с лък, облечени в бяло, които се готвят да изпратят стрелите си в приближаващата се орда.

Отбележи си, че сега имаш на своя страна Ротата на Бялото унищожение. Зачеркни от [дневника си](#) стрелата с бяло перо, после се върни на [178](#).

Внезапно проблясва ослепителна светлина и когато се опомняш, лежиш върху гъстата зелена трева отвън. Кулата се разпада пред очите ти на купчина обрасли с бръшлян камъни. Варадаксор се изправя вдървено на крака.

— Ти наистина ми помогна в този случай — казва той. — За труда ти бих искал да ти дам малък подарък.

Той бръква в дисагите си и изважда сребърно разпятие... Обяснява ти, че това е реликва, в която има става от пръста на Свети Ашанакс. След това той ти стиска ръката и обръща старата си кранта назад към предишното село.

Има ли Мъдрец в отбора? Ако да, прескочи на [286](#), ако няма, иди на [444](#).

Какво казваше Лордът на елфите? „Когато се сражаваш срещу последния си враг, тази моя магия ще ти помогне.“ Пуловете сега блестят с ярка зелена светлина. Долавяш мирис на бор и горски цветя. Хвърляш пуловете в праха на земята и не си особено изненадан, когато те се превръщат в рицари елфи в пълен ръст, яхнали бойните си коне. Както конете, така и конниците са облечени в ярко зелено, а оръжията и металните части по седлата им са не от желязо, а от сребро. При тази магия Царят на бродниците изсумтява презрително.

— Елфи бойци! — изсмива се той студено. — Моите войски не се страхуват от елфическите мечове...

Забеляваш обаче, че въпреки тези думи челото му се сбръчкава загрижено. Той не е сигурен дали неговите сили са достатъчно големи, за да се справят с подкрепленията, които си призовал на своя страна.

Отбележи си, че сега на твоя страна ще се бият и Рицарите на Дивата гора. Зачеркни пуловете за игра на дама от [дневника си](#), след това иди на [21](#).

— Тогава можеш да заплатиш пътуването с труд — казва той. — Докато ловим китове, ти можеш да поемаш дежурства като гребец или с харпуна.

Нямаш друг избор, освен да се съгласиш. Иди на [247](#).

Когато отваряш сандъка, попадаш на необикновена гледка: дъното му представлява мастиленочерен мрак, от който се протягат пет ръце. Всяка ръка държи кълбо с различен цвят. Едно е червено, друго синьо, следващото е сиво, после златно, а последното е бяло. Обратната страна на капака, която бе гладка, когато го отвори, изведнъж започва да се нагърчва и да променя формата си, като металът се превръща в нещо като голяма уста, която внезапно се отваря и ти проговаря:

— Всяко от тези пет кълба — казва тя с тътнещ глас — е заредено с магическа енергия. Тези енергии ще бъдат освободени, когато над тях бъде произнесена съответната командна дума. Думата „**кръв**“ активизира червеното кълбо, кълбото на клането. „**Смърт**“ задейства синьото кълбо на тайнствеността; „**епидемия**“ разкрива мощта на кълбото на чумата; златното е кълбо на даруване и се пуска в действие от думата „**благосклонност**“, а бялото кълбо на огъня ще покаже мощта си под командата на думата „**пожарище**“. Можеш да вземеш само едно от тези кълба, така че избирай внимателно.

Избери кълбото, което искаш, след което иди на [297](#).

Почукваш на дебелията дъбова врата. Отначало няма отговор, но след това вратата се отваря, скърцайки под тежестта на ръката ти. Треперещ глас пита уплашено: „Кой е там?“ Звучи като глас на стар и немощен човек.

Ако в отбора има Мъдрец и той е съгласен да използва уменията си за *паранормално зрение*, премини на **436**. Ако има Магьосник, желаещ да опита **улавяща магия**, иди на **319**. Ако Тарикат иска да опита нещо, продължи на **167**. Ако не можеш или не желаеш да предприемеш никое от тези действия, прехвърли се на **256**.

(Тарикат) Не виждаш пречки да си послужиш с измама. Един добър играч на дама не би счел за нечестно да използва уменията си, за да победи новака в играта. Защо тогава да е безчестно и ти да приложиш своите специфични умения — в случая ловкостта на ръката?

Тактиката ти ще е да отвлечеш вниманието на елфа, като оставиш дясната си ръка да се движи с привидна нерешителност в единия край на дъската, докато лявата ти ръка размества пуловете в другия. Не можеш, разбира се, да използваш твърде често тази маневра, защото той ще забележи, че пуловете ти не са там, където са били преди малко. От друга страна, не бива да бъдеш и *прекалено* предпазлив, защото така ще изгубиш играта... Успехът на твоята измама ще зависи от намирането на точния баланс между двете.

Ако промениш решението си да използваш мошеничество, винаги можеш да играеш честно, в който случай иди на [546](#). Ако продължаваш да искаш да хитруваш, **хвърли 2 зара**. Щом ги хвърлиш, вече *не можеш* да играеш честно — направил си опита си за измама, а заровете ще покажат дали той е успешен или не. Ако полученият резултат е равен или по-малък от нюха ти, мини на [239](#). Ако е по-голям, иди на [218](#).

Веднага щом правиш избора си, другите ръце се скриват обратно в мастиления мрак на дъното на сандъка и изчезват от погледа ти. Петата ръка остава да стърчи само докато се пресягаш и вземеш кълбото, след което и тя потъва. Устата от вътрешната страна на капака също изчезва и един внезапен порив на вятъра затваря сандъка. Отправяш се обратно към вратата.

Можеш да си послужиш със своето кълбо по всяко време на приключението. Освен това някои глави по-нататък в книгата може да включват избора да го използваш. Ако решиш да го използваш в даден момент, мини от главата, която четеш в момента, към съответстващата на твоето кълбо глава по реда, даден по-долу. **(Не забравяй обаче най-напред да си отбележиш номера на главата, на която си сега).**

- *Кълбо на клането* (49)
- *Кълбо на тайнствеността* (302)
- *Кълбо на чумата* (161)
- *Кълбо на даруването* (396)
- *Кълбо на огъня* (310)

След като си отбележиш в [дневника](#) номера на главата, съответстваща на твоето кълбо (при отборна игра изберете кой ще носи кълбото), решаваеш да напуснеш стаята. Отвън можеш да отвориш другата врата (200) или изобщо да напуснеш кулата (406).

В течение на още два дни и две нощи „Гърсецето чудовище“ плава на север. Играчите, които страдаха от морска болест, сега трябва да хвърлят два зара, за да проверят дали продължават да са все така зле (2 зара – 1, ако са се въздържали от закуска). Сбор от 10 или повече означава, че играчът губи две точки издръжливост, тъй като отново се чувства зле. (Издържливостта на играча обаче не може да спадне под 1 по причина на морската болест.)

Три дни след като сте отплавали от Порт Куанонгу, малко след зазоряване, Лазаръс се приближава към теб.

— Сега се движим точно по маршрута, който Червената смърт следва по небето всяка нощ — казва ти той със заговорнически шепот. — Скоро Всемирния змей ще си покаже главата. И ще бъде пронизан дузина по дузина пъти от дузина харпуни! — Той удря с юмрук в дланта си. — И тогава той ще умре, а ние ще станем такива герои, че за нас ще павират улиците на Порт Куанонгу със злато!

С тези думи той отминава нататък.

Притежаваш ли меча на Лодж, Небесния бегач? Ако да, продължи на 191. Ако не, прехвърли се на 469.

Човекът, който се представи като Огъстъс от Вантери, докосва белия камък, който виси на врата му, и килимът се спуска на палубата. Докато моряците зяпат, занемели от удивление, ти събираш вещите си и се сбогуваш с капитана.

— Дано Спасителят и Светата Му майка да бдят над теб — извиква той, докато ти се качваш върху килима на Огъстъс.

— И над всички вас — отговаряш ти, докато килимът се издига във въздуха. Той се отдалечава с невероятна бързина от кораба и скоро едва различаваш платната като бяло петънце на фона на синьосивото море далеч долу.

Мини на [424](#).

Насочваш се с отмерена стъпка към подиума на Царя на бродниците. Когато заставаш пред него, той вперва злобен поглед в теб.

— Тези игри продължиха прекалено дълго — пропищява той. — Сега ще видиш колко е могъщ Царят на Уирд!

Той събира тънките си ръце и гръмотевичен трясък процепва въздуха. Подобно на разбито огледало сцената около теб се разцепва на милион парчета. Иди на [15](#).

Старият рицар се е вживял в разказа си и сега няма да те изпусне така лесно. След дълго повествование как Дамата в сиво подмамила тримата му братя в клопка, където те били избити, той добавя, че нейната кула е само на един километър южно от мястото, където се намирате. Гласът му трепери от вълнение, когато говори за нея:

— Наистина, тя е демон в облика на смъртен човек. Някоя обикновена земна жена не може да бъде толкова красива и в същото време да таи толкова зло в сърцето си. Е, ще ми помогнеш ли в моята мисия?

Ако в отбора има Воин, обърни на [125](#). Ако се съ согласиш да помогнеш на стареца, прескочи на [164](#). Ако не желаш да му помогнеш, премини на [207](#).

Провери дали си отбелязал номера на последната глава, която четеше.

Кълбото на тайнствеността крие в себе си силна и смъртоносна магия. Когато произнасяш активизиращата го дума, от вътрешността му се показват пипала от блещукащ небесносин дим. Повечето от тях се вкопчват в играча, държащ кълбото, но останалите се насочват към другите намиращи се наблизо хора, били те приятели или врагове.

Играчът, който държи кълбото, трябва да хвърли **2 зара + 1** с резултат, **равен или по-малък от психическите си способности**. Ако не успее, той или тя умира незабавно. Всички останали (както играчи, така и неприятели или чудовища, ако са известни точките им за психически способности) трябва да хвърлят **1 зар + 3**.

Оцелелите играчите, ако има такива, виждат как кълбото изчезва, след което се връщат към главата, която преди това са чели.

Костите на изчадието бавно се превръщат в лепнещ и разпадащ се прах и на теб ти прилошава, когато усещаш зловонието на напреднало разлагане. Изпокъсаната му черна наметка се превръща в сива, после лекият горски бриз я издухва като паяжина. След няколко секунди всичко, което е останало от отвратителното създание, са две сини, подобни на кристал, очи върху купчинка бял прах. Можеш да вземеш очите, ако искаш (**отбележи ги в дневника си; двете заедно се броят като един предмет от товара ти**). Нямах никакво желание да се мотаеш повече в гората и решавах да излезеш от нея, след което да се разположиш някъде за лагеруване.

Премини на **165**.

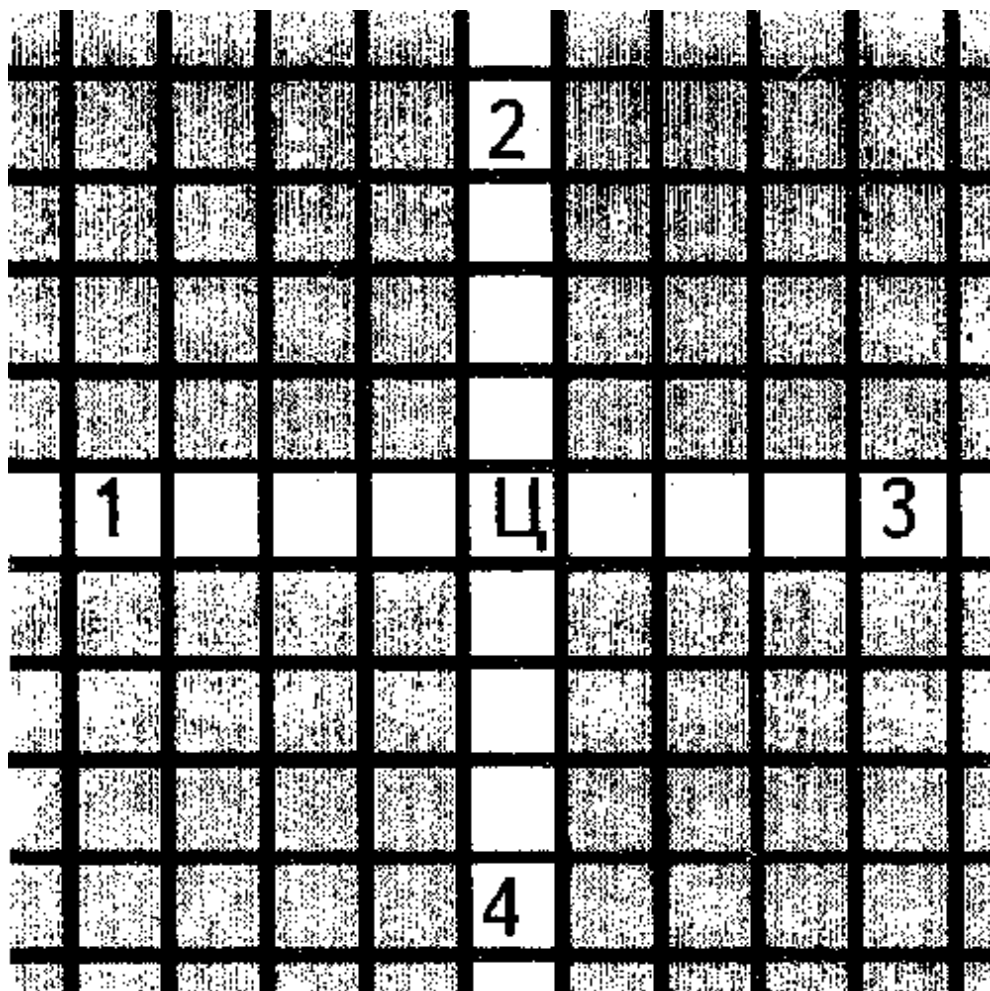
Да се придвижиш през паяжината към него би било бавно и мъчително, дори и да не те тормозеше летящият вълк. Във всеки рунд успяваш да се приближиш с *едно* квадратче. В началото на всеки рунд, преди да действаш, той изпраща импулс от пукаща енергия по паяжината, опитвайки се да те накара да се пуснеш. Това предизвиква загуба от **2 зара издръжливост** за всеки играч; в случая доспехите не осигуряват защита. Разбира се, летящият вълк също те напада; той насочва атаките си най-напред към играча, в когото е сребърната закопчалка, от която вълкът е създаден.

Летящ вълк

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 2 зара
Доспехи: клас 2
Нюх: 8
Издръжливост: 38

Царят на бродниците

Доспехи: клас 2
Издръжливост: 16



Отбележи си, че тъй като висиш на гигантските нишки на паяжината и от това зависи животът ти, не можеш да *правиш* заклинание, да *хвърляш* секира или да *стреляш* със стрели. Трябва да стигнеш до трона на Царя на бродниците, за да имаш възможност да се биеш. Ако в отбора обаче има Мъдрец, той или тя може да левитира и увисвайки във въздуха, да *стреля* със стрели. (Левитирането се задейства автоматически, когато го предприемеш. Странно защо, но в света на съновидения на Царя на бродниците, парапсихичните способности на Мъдреца като че се усилват.)

Ако стигнеш до него, Царят на бродниците прогонва вълка и се приготвя за окончателния двубой.

Иди на [255](#).

(Магьосник) Завесата на времето, непроницаема за смъртни очи, се открехва и ти позволява да надзърнеш във възможните варианти на бъдещето. *[Виждаш поредица от изпитания. Първо, ще бъдеш подложен на изпитанието на болестта, сетне — на ужаса, след това — на унищожението и после — на забравата. Накрая ще се сблъскаш с най-голямата от всички заплахи... О не, видението се замъглява.]* Отстъпваш крачка назад с лице, цялото обляно в пот, за момента си прекалено разтърсен, за да изречеш отново заклинанието.

Ако все още желаш да продължиш, иди на **160**. Ако предпочетеш да се махнеш от катедралата на Смъртта и да се отправиш по другия път, премини на **547**.

Пробиваш си път през многолюдните улици на Порт Куанонгу, минавайки покрай ругаещи моряци, китоловци в мушамени облекла, търговци в скъпи кожи и от време на време покрай някоя пъстро облечена жена, която лукаво ти намига. Най-послед стигаш пристанището. Два кораба веднага привличат вниманието ти със здравата си конструкция, явно предназначена за океански пътувания; това са китоловни кораби с палуби, отрупани с куки, харпуни и метални синджири — обичайните инструменти на опасния китоловен платноход. Малко по-надолу съзираш дълбоко нагазилия „Магдалена“, който прилича на търговски съд за крайбрежно плаване. Такъв тип кораб ти трябва, затова отиваш до него и се провикваш на капитана. На мостика излиза висок, мършав мъж и те изглежда от горе до долу. Запитваш го накъде ще се отправи корабът и колко ще ти вземе, за да се качиш като пътник.

— Ще пътуваме до Дауърхейвън — отвърща той с дрезгав глас. — Ако не те плаши тежкия труд на греблата заедно с екипажа ми, превозът ще ти излезе безплатен.

Ако се съгласиш да отработиш пътуването си като гребец, прехвърли се на [187](#). Ако решиш, че това е недостойно за теб, мини на [72](#).

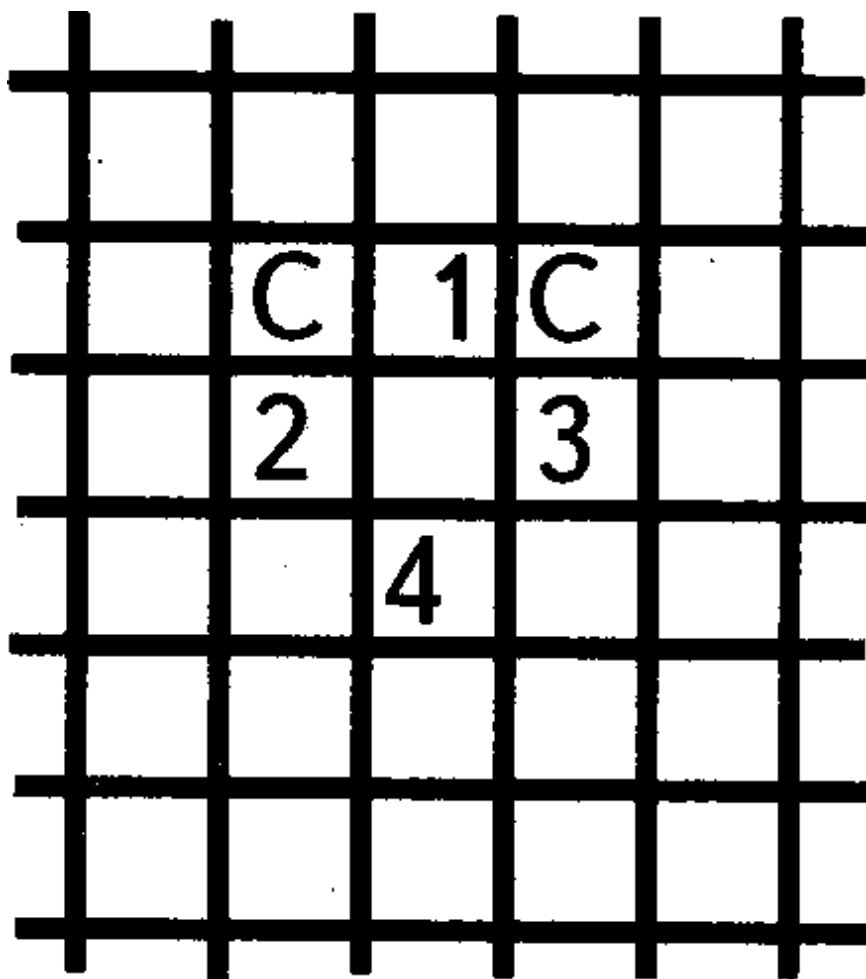
Той се изсмива кратко и без чувство.

— Постъпи така, щом искаш. Намираш се в Съня на Уирд, където моята власт е абсолютна. Тъй като мога да оформям този свят според желанията си, ножницата едва ли ще падне далеко.

Ако все пак я пуснеш, мини на [53](#). Ако решиш, че е по-добре да използваш някой предмет, иди се на [282](#). Ако се запридвижваш по паяжината към него, обърни на [530](#).

Преди да успееш да мигнеш, и се озоваваш на брега на езерото. Изчадието спира слисано и се върти, мъчейки се да те намери. Бързо насочваш заклинание плътна светкавица към леда, върху който стои скелетът. Ледът се стапя, превръщайки се в съскаща пара, и изчадието потъва като камък в тъмните езерни води. От него не остава и следа освен разкъсаното наметало, което изплава на повърхността. Решаваш да напуснеш гората, колкото е възможно по-скоро. Продължи на [165](#).

Сънят преминава в кошмар. Красивите млади танцьори са ужасни вампири. Лицата им не се променят външно, но погледите им сега придобиват изцъкления израз на нечовешка кръвожадност. Големи бели кучешки зъби блестят между червените им устни.



ИЗХОД

Снежни вампири

Бойно майсторство: 7

Щети за удар: 1 зар + 3

Психически способности: 7
Нюх: 8
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 25, втори — 25

Ако им надвиеш, мини на [366](#). Ако *избягаш*, иди на [235](#).

Провери дали си записал номера на последната глава, която четеше.

(Специална бележка: Ако в момента си на борда на кораб, горещината от кълбото подпалва дървените му части. Корабът скоро потъва, обхванат от пламъци. Изхвърлен си в леденото море на Мистрала и без надежда за спасение след един час загиваш.)

Кълбото започва да се нажежава в ръката ти. Принуден си да го пуснеш, издавайки вик на болка. То свети с червен отблясък, който за секунди преминава в нажежена бяла светлина. От него излитат пламъци. Протягаш ръка, но се даваш сметка, че вече не можеш да го вземеш. То е станало достатъчно горещо, за да стопи камък или метал, така че ако го докоснеш, плътта ти ще се превърне в пепел. Трябва да го оставиш там, където е. Върни се на главата, която четеше.

Презрително избърсваш праха, покрил ботушите ти, и се отправяш към трона от слонова кост. Според теб той би бил подходящо скривалище за всякакво съкровище. Бързо намираш една дръжка в основата на трона и като я натискаш, откриваш, че целият трон се катурва назад и открива вход на спускащ се надолу коридор. Запалваш факла и виждаш, че стените на тунела са изрисувани със сцени, изобразяващи поклонение пред гнусни демони. Поемаш по стъпалата, които дълго се вият надолу. Накрая стигаш до две врати; пред тях е клекнал малък, подобен на жаба демон, ухилен до ушите.

Ако решиш да го нападнеш, мини на [69](#). Ако предпочиташ да го заговориш, иди на [139](#).

(Магьосник) Фолтин показва повече уважение, след като си му платил:

— Премини по пода, като стъпваш само на черните квадрати. От петте предмета, които ще намериш в сандъка, кълбото на огъня е може би най-полезният.

С тези думи той изчезва. Следвайки съвета му, преминаваш до сандъка и го отваряш. Прескочи на [294](#).

Втурваш се през портата на Страх. Докато преминаваш, забелязваш, че „бръшлянът“, украсяващ колоните, е всъщност кълбо от съскащи отровни змии, което се опитва да падне отгоре ти. За щастие нито една от тях не те уцелва. Когато минаваш под свода на портата, решетката пада с гръм зад теб. Чудовището пазач се блъсва в нея и захваща да вие от болка, когато змиите започват да го хапят. То бързо се оттегля и ти можеш да си поемеш отново дъх. След малко продължаваш надолу по извито стълбище. Най-долу се заковаваш пред грозна гледка: двама или трима заклани приключенци лежат окървавени на пода, а извадените им очи и откъснатите крайници са разпилени в отдалечените ъгли на помещението, в което токущо си влязъл. Премини на [196](#).

Той се люлее в клетката на няколко метра над теб. Кой тип герой ще се опита първи да го свали от там? Мъдрец (351), Тарикат (51), Магьосник (260)? Ако в отбора няма такива приключенци, продължи на 221.

С отчаян напън избутваш лодката от брега на мрачното езеро и започваш да гребеш към другия му бряг. В този момент скелетоподобната фигура се втурва през храстите зад теб. Изчадието спира до самата вода и те проследява с поглед, докато ти лудо гребеш нататък. Дали най-сетне успя да му избягаш? Ненадейно то се навежда и мушва една от костеливите си ръце във водата. В същия миг върху езерото се появява пътека от лед, която се насочва право към твоята лодка и я огражда. Колкото и да се мъчиш, не можеш да избягаш от смъртоносния капан, в който е затворена лодката. Скелетът стъпва върху ледения мост и тръгва към теб.

Мини на [274](#).

Пипалата удрят във всички посоки, докато ти се придвижваш напред, и те удрят със сила, достатъчна да ти строши костите. Всеки играч губи 2 зара издръжливост (доспехите предпазват по обичайния начин).

Виждаш, че пипалата са достатъчно бързи, за да ти преградят пътя за бягство. Трябва или да се биеш (457), или да използваш някакъв предмет срещу страшилището (549).

Предпазливото ти побутване разтваря вратата пред теб и ти влизаш в нещо, което някога навярно е било музей. Сега е само развалини. Цели парчета от дървената облицовка са прогнили и изпопадали от стените; статуи лежат, съборени на земята и изцапани с нечистотии; отвратителна воня на гнило виси, почти физически осезаема, във въздуха. Кървава следа по пода води към един ъгъл, зад разпаднал се триптих. Дочуваш заплашително съскащо ръмжене, което ти подсказва, че чудовището те чака там в засада.

Ако решиш да се върнеш обратно и да минеш през другата врата, иди на **318**. Ако продължиш напред, за да нападнеш чудовището, прехвърли се на **440**.

Излизаш в открит вътрешен двор. Голите дървета се люшкат на фона на студеното вечерно небе, шибани от хапещия мразовит вятър, който като че предвещава буря. В другата страна на двора съзираш слабо блещукане на лампа, което се процежда през цепнатите прозорци на входната кула. За момент ти се струва, че чуваш звуците на далечна и тъжна музика. Насочваш се към нея.

Мини на [35](#).

(Магьосник) Произнасяш заклинанието и сетивата ти незабавно те предупреждават, че наоколо витае някаква много силна магия. При това магия, която съдържа едновременно елементи на илюзия и на смърт. Изведнъж вратата сама се отваря, разкривайки тъмната вътрешност на хижата.

Премини на [256](#).

— Имаш право — казва той. — Имам доста неща за теб. Всякакви джунджурии за приключенци.

Той развързва вързопа и излага стоките си на пътя. Веднага виждаш, че повечето от нещата са боклуци. Единствените вещи с някаква стойност са:

- *кесия с тахак, осемнадесет жълтици*
- *глинена лула, шест жълтици*
- *шест стрели, по една жълтици всяка.*

След като купуваш това, което искаш, ти се сбогуваш с него. Сега можеш да влезеш в странноприемницата (429) или да продължиш по пътя си (267).

Лордът на елфите постепенно става неспокоен и нерешителен. Изглежда напълно объркан и не знае как да се справи с твоята тактика. Най-накрая, когато предната редица на твоите внимателно подредени пулове достига до неговите, той се признава за победен.

Събирайки пуловете, той навежда гордия си поглед и казва тихо:

— Ти определи изпитанието, тази игра, и аз наистина съм победен. И да ме е яд, това не ще ме спре да изпълня дадената дума, макар че не съм толкова сигурен дали ти би сторил същото на мое място.

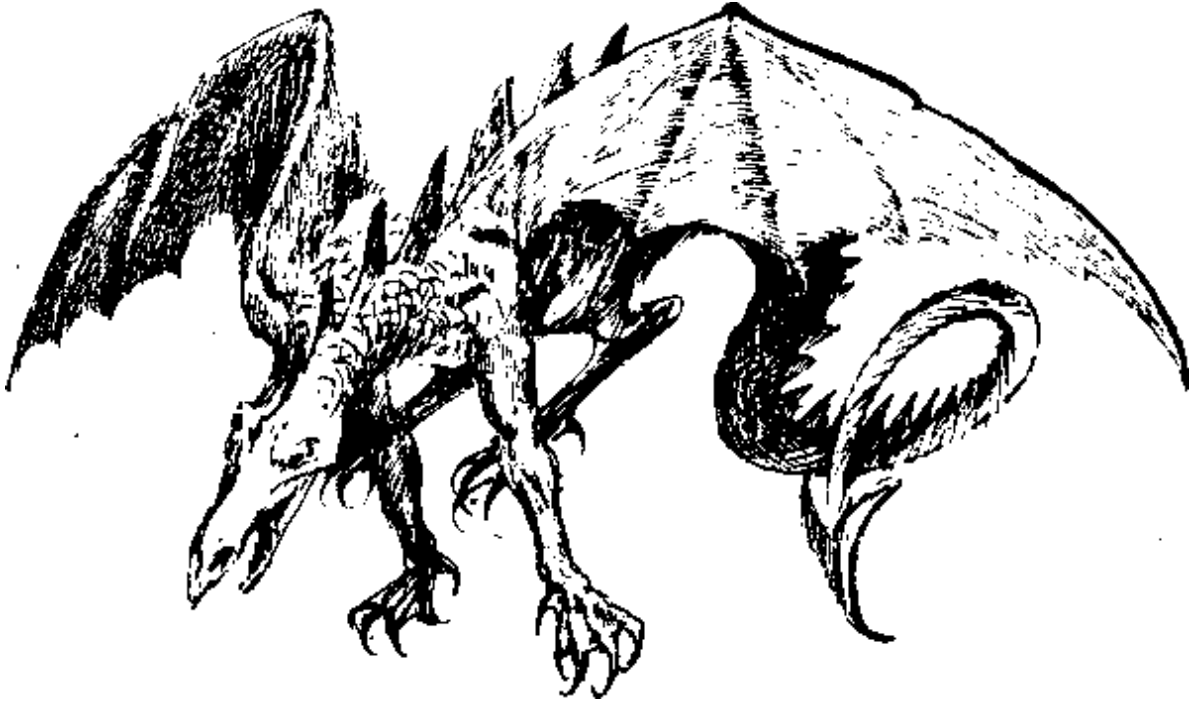
— Каква нелюбезна забележка! — възкликваш ти. — Ти загуби в една честна игра. Нима това може да е причина да очерняш свестните хора?

Той отново обръща ледения си взор към теб.

— Думите ми бяха изречени прибързано и необмислено и сега трябва да изкупя грешката си. Като компенсация за обидните слова ще ти дам един подарък. — Той произнася няколко срички на език, който не разпознаваш, и пуловете започват да блещукат със зелена светлина. — Тези пулове сега носят моя рунически знак. Когато се изправиш срещу последния си и най-главен враг, моята магия ще ти помогне. Тогава оскърблението от грубите ми думи ще бъде откупено.

Вземаш омагьосаните пулове от него, забелязвайки, че докосването му е леденостудено. Поглеждаш предпазливо към застиналите в очакване воители елфи и минаваш покрай тях, поемайки по горския път.

Прескочи на [501](#).



Още докато вдигаш оръжието си, за да отблъснеш нападението, двойникът ти изчезва. Сам си в смълчаната катедрала на Смъртта. От стените те гледат втренчено черепа, откъснати от вратовете на собствениците си преди много време. Забелязваш нещо в краката си и се навеждаш да го вдигнеш. Това е амулет с формата на череп. Запази го, ако желаеш, после иди на [174](#).

Протягаш ръка, в която държиш блестящите скъпоценни камъни. Те просветват с кратък студен блясък. Над замръзналия пейзаж преминава поривист вятър. Дочуваш вой, отначало далечен. Отекващ като през невъобразимо големи пространства, той постепенно се приближава...

От скъпоценните камъни изскачат два прозрачно сини вълци духове, а самите камъни изчезват от ръката ти. Вълците са по-едри от обикновените смъртни животни, но се приземяват съвсем тихо на леда. Те гледат снежния вампир (снежните вампири) с дива напрегнатост. Очевидно пратениците на Червената смърт и тези на Синята луна не са в приятелски отношения. Те се хвърлят едни срещу други с извадени разкъсващи нокти. Вълчите нокти късат яркочервената плът, а кучешките зъби на вампирите потъват в синята козина на призраците...

Докато битката се разгаря, ти събираш вещите си и побягваш от това място. Изкачвайки се по скалите до една тераса, намираш пукнатина, в която се скриваш. Изчакваш напрегнато да се зазори, без да смееш да заспиш. А и смразяващите писъци и ръмжене от битката се носят през вековния лед и правят съня невъзможен. Едва когато хладната светлина на утрото облива небето, ужасната какофония най-после заглъхва.

Ако имаш провизии, може да се нахраниш сега. Всеки играч трябва или да зачеркне дажбата за един ден, или да изгуби една точка издръжливост.

Премини на [422](#).

Произнасяш командната дума и кълбото на огъня заблестява. Поставяш го на пода и внезапно от него изскачат четири пламъка, които запалват фенерите, прикрепени за ъглите на носилката. Ярка бяла светлина разпилява сенките, а качулатите носачи (ако още не си ги унищожил) се разпръсват ужасени.

Кълбото сега се е пропукало и е вече безполезно (**зачеркни го от дневника си**). За твоя изненада виждаш другаря си да се надига от носилката и да отхвърля покроя, с който е увит. Върни му неговия дневник. Той вече се е срещнал очи в очи със смъртта и не се бои от нея. Отсега нататък ще влиза безстрашно в бой и затова прибавя за постоянно една точка към бойното си майсторство. Не желаеш да продължиш в посоката, в която вървеше процесията, затова се обръщаш и поемаш по другия път.

Прехвърли се на **547**.

(Мъдрец) Усещаш как краката ти се отделят от плочките и ти бавно се издигаш до клетката. Лесно отваряш вратичката и внимателно освобождаваш фолтин от скобите, с които е закрепен върху разпятието от човешки кости. Спускаш се плавно пак на земята с него. Продължи на **568**.

— Хей, вие на борда на „Магдалена“! — провикваш се ти — Колко ще ми вземете, за да ме превозите на север до Уирд?

Висок мъж се приближава до перилата и те оглежда с неприветлив поглед.

— Съжалявам, но дори „Магдалена“ не може да плава през ледовете, които заграждат Уирд по това време на годината — отвърща той. — Можеш да дойдеш с нас до Дауърхейвън, закъдето сме се запътили. Няма да ти вземам пари за пътуването, но ще трябва да се потрудиш на греблата. От Дауърхейвън можеш да стигнеш до Уирд по вековните ледове.

Ако приемеш предложението на капитана, мини на [187](#). Ако не желаеш да си платиш с гребане превоза, продължи на [72](#).

Провери дали си отбелязал номера на последната глава, която четеше.

Изяждаш хляба. Той е баят и безвкусен, но учудващо хранителен. Поглъщаш го лакомо, докато в ръцете ти остават само няколко трохи.

Тогава се случва нещо странно. Трохите започват да се подуват и докосвайки се, да се слепват една с друга, докато накрая в ръцете ти се появява нов комат. Докато притежаваш този вълшебен хляб, никога няма да останеш гладен. Във всички случаи, в които текстът ти дава право да ядеш, можеш да го правиш, без да плащаш пари или да задраскваш дажби.

Сега се върни обратно на главата, която четеше.

Огъстъс опипва белия амулет, висящ на шията му, и килимът се издига бързо, отдалечавайки се от кораба. Той те гледа втренчено отгоре и размахва юмрук. Вятърът донася гласа му до ушите ти. Макар и приглушен от разстоянието, ти долавяш съвсем ясно тона на горчив гняв.

— Ти спечели само една незначителна битка, това е всичко. Бялата светлина има други представители, а и Червената смърт също! И макар аз да храня единствено омраза към Царя на бродниците, сигурен съм, че и той ще се изпречи на пътя ти, воден от свои собствени причини. Ще откриеш, че могъществото му е наистина много голямо, по-голямо отколкото на който и да е смъртен. Достатъчно голямо, за да те премахне от този свят като забравен откъс от съновидение!

Заканите на Огъстъс се превръщат в поток от неясни ругатни и истеричен смях. Най-накрая, когато гневът му се е поуталожил, той поглежда на изток и отлита нататък върху килима си. Премини на [565](#).

Произнасяш кратка молитва над мъртвото тяло на доскорошния си спътник. Ако имаш някаква магическа вещ, която би ти позволила да го възкресиш (като скарабей), можеш сега да я използваш. Ако притежаваш подобен предмет, другарят ти отваря очи, напълно възстановен; върни му дневника. Ако не можеш или не желаеш да го възкресяваш, можеш да вземеш каквото пожелаеш от вещите му. Ако искаш, можеш също да вземеш и черепа амулет, висящ на врата му.

Прехвърли се на [174](#).

— Не бързай толкова да си ходиш.

Обръщаш се при звука на този ясен младежки глас. Ураба е седнала върху покрита туктам със сняг купчина дърва. Облечена е само в тънка къса дреха с качулка, като очевидно не усеща студа. Усмиваш се и се приближаваш до нея.

— Помислих, че си забравила да кажеш „довиждане“...

— Не — отговаря тя. — Но трябва да говорим за нещо, което другите може и да не разберат. Вземи това... Тя ти подава малка торбичка. Отваряш я и вътре виждаш желязна камбанка. Ураба се размива на озадаченото ти изражение. — Ще я биеш за изпращане на старото и за посрещане на новото! — обявява тя, сякаш тази загадъчна фраза изяснява всичко.

— Ти си пророчица. Какво точно означава това?

Тя свива рамене.

— Може би надниквам в бъдещето. Може би казвам на хората това, което те вече знаят. Всъщност не съм сигурна. Да вземем тебе например. Виждам, че не си предопределен да убиеш Царя на бродниците. О, ти може да го убиеш или да не го убиеш, но не си *предопределен* да го сториш. Твоята съдба е далеч по-велика, а Царят на бродниците е случайна пречка по пътя ти.

— А каква по-точно е тази „велика съдба“?

— Ти искаш от една пророк да бъде точен? Съжалявам, нямам за цел да бъда тайнствена или премъдра, но бъдещето никак не допуска сигурността. Съдбата ти е да възпреш петте последни Истински магове. Червената смърт, Синята луна и онези другите от това да се върнат в Легенда. За да го сториш, ще трябва да възстановиш Острието на живота, оръжието, което хората сега знаят като Кървавия меч. Царят на бродниците притежава ефеса и заради него си дошъл в Уирд, за да го убиеш.

— Първоначално да, може би — съгласяваш се ти, кимвайки с глава. — Но като гледам мизерията тук и как страдат хората — това също е добра причина да ги отърва от злото.

— Добро и зло са като черните и белите пулове в играта на дама — казва Ураба. — Преди много години един човек, ясновидец, използва мощта на въображението, за да превърне Уирд в земя на безгрижието и удоволствието. Хората по онова време не изживяваха в непосилен труд краткия си и мизерен живот. Всички черпеха с пълни шепи от рога на изобилието. Времето минаваше без сезони и без смърт. Земята оставаше неизменна — един рай наистина, но раят е нечовешко място. Човек не би издържал по-дълго в рая, отколкото в ада.

— И какво се случи? — питаш ти, осъзнал, че тя няма да продължи.

— Ами това. Сънищата станаха мрачни и потискащи, а земята се удави в безкрайна сивота. Царят на бродниците се изолира от извора на съществуването и сърцето му стана безчувствено и жестоко. Той държи Уирд в съсухрена хватка, като мъртво цвете между страниците на книга...

— И ти твърдиш, че той не е злодей?

Тя въздъхва и погледът ѝ се зарейва тъжно на север.

— Забрави за добро и зло. Просто го унищожи, ако можеш. — Тя отново спира погледа си върху теб. — Мога да погледна в бъдещето ти, но само едно бързо надзъртане. Вече знам, че за да стигнеш до двореца, трябва да минеш през Трънливия лес. Елфите ще се опитат да те спрат и за да успееш да преминеш, ще трябва или да се биеш с тях, или да победиш предводителя им на играта дама. В гората ще те преследват мразовитите хрътки. Те са предната отбранителна линия на Царя на бродниците, първите компоненти на неговата магия на съновиденията, с които ще се сблъскаш. Отвъд Трънливия лес ще стигнеш до Двореца на вечния мрак, едно опасно, но кратко пътуване: Дворецът се намира в здрачния свят на сънищата, където земната география не означава нищо. Но преди да успееш да влезеш в него, ще трябва да се изправиш срещу Гристун, чудовищния таласъм, който варди трите порти на двореца. Сега мога да ти отговаря само на един въпрос.

Какъв ще бъде той: „Как мога да победя Лорда на елфите на дама?“ (277), „Как да избегна мразовитите хрътки?“ (483) или „Какъв е най-добрият начин за влизане в двореца?“ (518)



Нещо ти подсказва, че подът неслучайно е на квадрати. Може би или белите, или черните квадрати са опасни, докато другият цвят е безопасен. Решаваш на какъв цвят квадрат да стъпиш и тръгваш напред.

Ако решиш да стъпваш на белите квадрати, иди на **98**. Ако избереш черните, мини на **136**.

(Магьосник) Фолтин се появява, мърморейки си нещо с мелодичен гласец. Когато осъзнава къде е попаднал, дърдоренето му преминава в мъркащи звуци.

— *Нека направо преминем към пазарлъка — изрича създанието. — Тук има какво да се спечели, освен ако не проявиш инат и не откажеш да ми платиш. Пет жълтици е сумата, която искам за да ти кажа първото от трите неща, които знам за тази стая. Макар да изглеждаш недоволен — добавя той, поглеждайки те в лицето, — страхувам се, че гневът ти ще се удвои, когато, уви, ти кажа, че за другите две сведения, няма да приема злато, а ценни предмети, може би някои от любопитните вещи, които си събрал по време на пътуването си.*

Ако не можеш или не искаш да платиш на фолтин дори сумата от пет жълтици, премини на **398**, където трябва да направиш нов избор. Ако платиш петте жълтици, но решиш, че не си готов да се разделиш с два предмета за второто и третото сведение, предлагани от него, иди на **535**. Ако се съгласиш да му дадеш два предмета, реши кои да бъдат те и ги зачеркни сега от **дневника си**. Ако предпочиташ да му дадеш само един предмет, прехвърли се на **312**. Ако ще му дадеш два, върви на **58**.

(Мъдрец) Левитацията е способност да обезсилиш гравитацията, като си внушиш, че тя не е „реална“. Може би като използваш същите умствени умения, с които летиш нагоре, би могъл да увеличиш масата си и да накараш килима да се спусне *надолу*? Но е възможно да изгубиш контрол над внезапното увеличаване на масата и да се понесеш главоломно надолу, където ще умреш. Идеята ти определено е рискована.

Ако искаш да опиташ, мини *или* на **121**, *или* на **383** (ти реши на коя!). Ако искаш да опиташ друга възможност, иди на **133**.

Отваряш със сила сандъка до стената. Вътре намиращ бойна брадва с позлатена дръжка.

Ако в отбора има Мъдрец, продължи на [541](#). Ако няма такъв приключенски тип, мини на [454](#).

Навеждаш се над него и се напругаш да доловиш предсмъртните му думи.

— Няма как, щяха да ме хванат... рано или късно... — Гласът му заглъхва за момент, а по устните му се появяват кървави мехурчета... — Прекалено стар съм... Твърде отдавна се занимавам с това...

Той поглежда нагоре към теб и с мъка се надига в полуседнало положение. С мъка успява да бръкне в раницата си и да измъкне от там нещо, увито в кадифен плат. Ръката му изцапва кадифето с кръв, докато развива предмета и ти го подава. Това е великолепна ножница от ковано злато, а инкрустираните по нея скъпоценни камъни горят със светъл блясък, макар че са осветени само от студените лъчи на Синята луна.

— Петимата набират мощ... — прошепва арфистът. — Скоро те ще се върнат в света... тогава само Кървавият меч ще може да ги спре. Намери останалите елементи... Царят на бродниците на Уирд притежава ефеса... къде е острието, не знам... — Гласът му внезапно става дълбок и силен, а сините му очи — ясни и напрегнати. — Мене убиха заради ножницата, а сега, когато тя е у теб, пратениците на Петимата ще те преследват, както преследваха мен. Никога не се разделяй с ножницата, защото сега само тя те защитава. Трябва да поемеш мисията... да отидеш в Уирд; в това е единствената ти надежда...

Той не може да бъде излекуван с никакви средства. Единствено благодарение на върховно усилие на волята е успял да се задържи жив през тези последни моменти. След като ти е предал мисията си, той издава дълбок стон. Тялото му се отпуска, а очите се изцъклят с невиджация поглед на смъртта, вперени в блестящата ножница. Изведнъж разбираш, че той е много по-стар, отколкото си мислил.

Прехвърли се на [159](#).

Той те гледа навъсено.

— Тогава дано Отхаг Човекоядеца те погълне заедно с жалките ти тайни! — изкрещява той и се отдалечава по палубата. Слънцето изгрява на небето и моряците седат да играят на ашици. Над вас чайките се вият и пицят. Забелязваш, че юнгата, чието име, доколкото разбра, е Кенои, те гледа с усмивка на лицето.

Ако пожелаеш да го извикаш, мини на [217](#). Ако останеш облегнат на перилата и загледан в морето, прехвърли се на [510](#).

Силфите са създания на въздуха и не могат да бъдат сразени с оръжие, изстрелвано през въздуха. Зачеркни една стрела: тя отскача в пропастта, като че духната от мощна вихрушка. Сега трябва да решиш представител на кой приключенски тип ще се опита да пресече пръв моста: Мъдрец (210), Воин (463), Магьосник (509) или Тарикат (392).

Чувстваш как косите ти настръхват. Определено нещо те преследва. Чуваш забързаното му дишане. Не, чуваш дишането на повече от едно същество. Нетърпеливо тежко дишане, явно на глутница ловуващи кучета!

Обръщаш се назад и ги зърваш как се придвижват крадешком с бързи скокове през черните трънаци. Това са мразовити хрътки, чиито голи хълбоци са посинели от студ, очите им са сякаш заскрежени, а кучешките им зъби приличат на назъбени черни сталактити.

Ускоряваш крачка. Същото правят и те. Хукваш да бягаш. Обърни на [447](#).

Страховитата му паст се разтваря и то отговаря със смразяващ кръвта задгробен глас:

— Аз бях доверен служител на Истинския маг. Негов доверен сенешал преди Взривяването. Сега той ме прати в тази сфера на смъртните, за да му възвърна нещо, което той отдавна е загубил: украсената със скъпоценни камъни ножница на Кървавия меч. Дай ми я и аз ще изчезна.

Ако решиш да дадеш ножницата на изчадието, премини на **419**. Ако не искаш да отлагаш унищожаването му, продължи на **303**.

Подръпваш струните на арфата си. За момент грамадните пипала спират. За един замръзнал и зловещ миг чакаш в кръга, образуван от извиващи се сиви пипала, и се вслушваш в нашепващия вятър и съвършените звуци на арфата...

После пипалата замахват към теб с невероятна сила. Всеки играч губи **издръжливост 2 зара (доспехите защитават по обичайния начин)**. Чувстваш се замаян, докато се мъчиш да се изправиш на крака и да се подготвиш за битка с това страшилище. Смътно забелязваш, че внезапното му нападение е разцепило и изпочупило непоправимо красивата арфа. Прескочи на [457](#).

— Сега знам, че съм бил прав да те поканя да влезеш — казва Шан'ханс с усмивка, когато отиваш при него. — Впрочем, май не те представих на Ураба...

Поглеждаш слабоватото момиче, което сега седи с кръстосани крака до него... Тя отмята качулката на късата си дреха. Изненадата ти от нейния външен вид не остава незабелязана; тя се усмихва на Шан'ханс, който се размива гръмко. Очакваше да видиш обикновено девойче, може би твърде развито за възрастта си, но тя е *напълно* различна. Главата ѝ е изцяло обръсната, с изключение на дълга конска опашка от жълта коса. Ивица бяла боя преминава през очите ѝ, а в средата на челото ѝ има татуировка във формата на незатворен кръг. Най-любопитно от всичко, а може би и най-объркващо, е извънредно спокойното ѝ и самоуверено изражение.

— Ураба е пророчица — обяснява Шан'ханс, все още смеейки се.

— Пророчица? Но... кой би помислил? Тоест, лейди Ураба, вие сте толкова млада...

Представил си се в глупава светлина. Някои от другите селяни забелязват смущението ти и също се усмихват.

— Аз не съм никаква лейди — казва Ураба с усмивка. — Родена съм в хижа досущ като тази. Няма нужда от големи титли, наричай ме просто Ураба.

Разговаряте няколко часа с Шан'ханс и Ураба. Повечето селяни проявяват неохота да разговарят за Царя на бродниците. Дори Шан'ханс, който явно е човек със силен дух, се притеснява, когато споменава мисията си. Но пророчицата Ураба е съвсем различна от другите. Непочтителна и без страх, тя си има собствени прякори за Царя на бродниците: Дърт суходъх и Удушвач на сънища, а отношението ѝ към него, изглежда, представлява по-скоро смесица от презрение и дори съжаление, от колкото страх.

Най-после става време за сън.

— Легни тук, до огъня — казва една жена, която вземаш за съпругата на Шан'ханс. — Щом имаме пророчица с нас, нощта ни ще мине без кошмари.

Замисляш се над тези думи, докато се разполагаш за през нощта. В случая нощта минава за теб без никакви сънища. Събуждаш се на сутринта ободрен и във форма. Всеки ранен играч си **възвръща точки за издръжливост, равни на половината от ранга му (със закръгляне), плюс една точка** заради питателната супа и кифлите с чесън, които си получил за закуска.

Време е да тръгваш на път. Благодарих на Шан'ханс и на селяните за гостоприемството им и се сбогуваш. От Ураба няма и следа. Излизаш в студения утринен въздух и бавно поемаш през снега, отдалечавайки се от селото. Премини на **330**.

Плочата се плъзва нагоре, когато чудовището умира,
позволявайки на отбора да се събере и да продължи през тунела.
Обърни на [219](#).

Тя те гледа с дълбок, тайнствен поглед.

— По-малко е от това, което предложи за гледането... — промърморва тя.

— Но е повече, отколкото можеше да получиш — отвърщаш ти, — така че бъди благодарна.

Тя събира картите и се затътря между дърветата. Наблюдаваш я известно време, гложден от неясно чувство за надвиснала беда, сетне се връщаш в лагера.

Прехвърли се на [126](#).

Отправяш поглед на север. Над вековния лед пулсира сивобяла светлина, която те заслепява. Някъде в тази посока се намира царство Уирд. Но къде точно? И дали ще преживееш неколкодневния път през замръзналото море с този остър и бърснещ вятър, идещ с вой от Арктика?

Ако имаш сребърно разпятие, продължи на [346](#). Ако нямаш разпятие, но в отбора има Мъдрец, иди на [474](#). Ако нямаш нито разпятие, нито има Мъдрец, но в отбора има Магъосник, обърни на [7](#). Ако нищо от гореспоменатото не е приложимо, прехвърли се на [559](#).

(Тарикат) Вместо да се дръпнеш, както е очаквал стражът, който те държи, ти се блъсваш назад в него. Той се съпротивлява, но с рязко преместване на центъра на тежестта и с бързо извъртане на бедрото, ти го хвърляш през гръб на земята. Обърни на [253](#).

Разпятието подскача на верижката и се изправя във въздуха, теглено от невидима сила. Казваш молитва, облекчен от това небесно напътствие, и тръгваш в посоката, която сочи разпятието. Заедно с настроението ти се възстановява и физическата сила: всички ранени играчи си възвръщат по една точка издръжливост. Обърни на [422](#).

Прекрачваш ръба на скалата, политаш главолмно надолу и се стоварваш с все сила на леда долу. **Губиш 2 зара издръжливост, като доспехите в случая не ти помагат.**

Ако останеш жив и си сам, иди на **344**. Ако на други членове от отбора предстои да слязат, прехвърли се на **498**.

(Мъдрец) *[С помощта на екстрасенските си умение улавяш само повърхностните мисли на играчите, но дори от тях разбираш, че играта, която наблюдаваш, не е дама. Вместо да играят един срещу друг, играчите сякаш си сътрудничат, като движат фигурите по дъската така, че те образуват особени символи и очертания. Зрителите изглеждат омагьосани от така образуваните очертания и ги гледат съсредоточено, като че търсят смисъла в тях.]*

Премини на [170](#).

Пускаш оръжията си на палубата. Те се ухилват, хващат те здраво с ръце и бързо те връзват с дебело конопено въже. Чуваш остро изплющяване във въздуха и обръщайки се, виждаш един от моряците да размахва камшик, известен под името „котката с деветте опашки“. Останалите моряци ти се надсмиват.

— Много е късно да се предаваш. Я да си направим увеселение с камшик! — крещят те.

Скоро те се напиват с черен крартски ром, а ти губиш съзнание от болката, причинена ти от безпощадния камшик.

След известно време хвърлят безжизненото ти тяло в океана. Това е краят на твоето приключение.

От дълбините на пропастта се надигат тъмни гъсти облаци, докато ти се придвижваш към входната кула от другата страна на моста. Мостът е леко наклонен и ти забързано се изкачваш по него към портите. Внезапно се разнася рязък шум, вратите се разтварят широко, разливайки навън поток от човешки черепи и кръв, който се спуска към теб, заплашвайки да те помете от моста!

Всеки играч трябва да се справи с опасността по собствен начин, като се почне с първия в бойния ред: Магьосникът трябва да иде на **186**; Мъдрецът да продължи на **561**; Воинът да мине на **74**, а Тарикатът да се прехвърли на **409**.

(Мъдрец) Очевидно в този случай трябва да прибегнеш към левитиране. Съсредоточи мислите си, после провери дали опитът ти е успял, като минеш или на [325](#), или на [30](#).

Един стар амбулантен търговец залита под тежестта на вързопа, който носи, и е много доволен да спре да побъбри с теб. Той захваща да натъпква глинената си лула с отвратително миришещия тахак, после започва да хвали стоките си.

— И всичко на безценица! — заявява той, издухвайки облак гъст, задушаваш дим към теб.

Ако искаш да купиш нещо, премини на [320](#). Ако само искаш да го попиташ къде се намираш, иди на [146](#). Ако решиш, че е време да потегляш, можеш или да влезеш в странноприемницата ([429](#)), или да минеш през селото и да продължиш пътуването си ([267](#)).

На горния край на стълбите има бронзова врата. Бутваш я и тя се отваря, откривайки широка стая с нисък таван. Стените и подът са облицовани с тъмносив мрамор, но таванът грее като жарава в огнище: тук-там са разположени черни петна, между които искрят ярки червени отблясъци. От време на време на пода падат буци от черна пепел. Те незабавно се превръщат в грамадни черни стоножки, които пропълзят в тъмнината.

Пристъпваш предпазливо напред и доближаваш голям подиум от черен мрамор, издигнат в средата на стаята. Върху него се издига ярък пламък. Докато гледаш, от мрамора се подават пипала, които обгръщат пламъка, хвърляйки игриви сенки по стените. Започваш да чуваш едва доловимо пронизително свистене.

Ако в отбора има Мъдрец, иди на **105**. Ако не, мини на **380**.

Изкрещяваш в агония, когато острите като бръсначи ножове, стърчащи от стените, разкъсват плътта на ръцете ти. Всеки играч, опитал да се хване за стената, **губи общо две точки издръжливост (доспехите не помагат)**. Макар че ще можеш да си превържеш ръцете, боравенето ти с оръжия ще бъде доста затруднено и затова **губиш една точка от бойното си майсторство за оставащата част от приключението ти.**

Иди на [431](#).

Тя се усмихва. Забелязваш, че не е една от онези стари и беззъби вещици, които обикновено гадаят бъдещето. Под набръчканата ѝ ореховокафява кожа можеш да различиш чертите на горда и красива жена.

Тя изважда малко гърненце от висящата около врата ѝ пътническа кесия.

— Това е билков мехлем — казва тя. — Старо лекарство, известно на горския народ.

Дали има предвид дървари или елфи? Понечваш да кажеш, че не можеш да го приемеш, но тя го набутва в ръцете ти.

— Ще видиш как облекчава болката при раняване — добави тя, като събира вещите си и след това се запътва към дърветата. — Дано добрият късмет да те придружава в мисията ти.

— Почакай!... — извикваш ти след нея. Хвърляш бърз поглед към гърненцето с мехлема, което държиш, после към дърветата, очертаващи края на поляната. Но гадателката вече е изчезнала.

Някой от отбора трябва да отбележи гърненцето с мехлема в [дневника си](#). То съдържа достатъчно за **петкратно използване**, като всяко използване ще възстановява **1 зар точки за издръжливост**. Можеш да го използваш еднократно или повече пъти по всяко време на приключението, освен когато се биеш, а играчът, който го използва, **хвърля 1 зар, за да види колко точки издръжливост си възстановява**. Не забравяй да зачеркваш всяко едно използване.

Сега продължи на [126](#).

(Мъдрец) Постигаш състоянието на „никаква мисъл“ и притваряш очи. Когато ги отваряш, виждаш, че се издигаш бавно нагоре. Другарите ти трябва да обърнат на **450**. Можеш да се присъединиш към тях **след три рунда**.

Оглеждаш оскъдните си и разнородни бойни сили. Скелетите далеч ги превъзхождат числено, но все пак горят от желание да се сражават за теб и поне ще ти спечелят време, за да можеш да достигнеш до самодоволно усмихващия се Цар на бродниците. Шансовете са съвсем минимални, но по-добре да се биеш и да загубиш, отколкото изобщо да не се сражаваш...

Извикваш на войските си да се строят и да атакуват. Хвърли един зар за хода на битката. **Прибави една точка към хвърления резултат, ако в отбора има Воин**, тъй като той или тя ще ръководи по-умело тактиката на армията. Ако ти се падне **1** или **2**, премини на **393**. Ако резултатът е между **3** и **6**, продължи на **374**. Ако ти се падне **7**, иди на **216**.

Търговците се побутват един друг, докато ти се насочваш към тях, и изведнъж настъпва суматоха, тъй като те започват да разопаковат кутиите си и да излагат най-добрите си стоки.

— Погледни! — казва един, вдигнал наметало от снежен леопард. — Най-фините и топли кожи от тази страна на жлеба. Това ще те предпази от студените пръсти на зимата.

Друг търговец се бута напред, държейки в една ръка малък метален мангал.

— Наистина, твърди се, че тази зима ще бъде най-суровата от незапомнени времена насам. Ето защо ще имаш нужда от нещо, в което да разпалваш огъня си и на което да грееш ръцете си!

След известно пазарене установяваш цените на различните предлагани стоки:

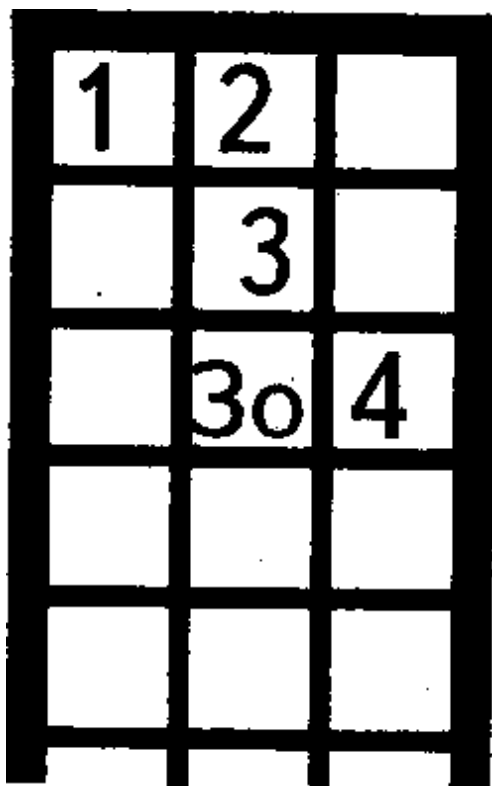
- *дебели кожени наметала, по 10 жълтици всяко*
- *неприкосновени запаси от храна (за една седмица), по 2 жълтици всеки*
- *ръкавици, по 2 жълтици чифтът*
- *спални чували, по 5 жълтици всеки*
- *мангал (с гориво), по 7 жълтици всеки (ако се закупи мангал, една бройка ще стигне да топли цял отбор Приключенци)*

Купи каквито искаш и приспадни парите от [дневника си](#). Ако искаш да продължиш разговора с търговците, иди на [234](#). Иначе можеш да поговориш със свещениците, ако още не си го направил ([83](#)), или със собственика, ако вече не си го сторил ([515](#)), или можеш да напуснеш странноприемницата и да побродиш из града ([306](#)).

Даваш заповед за атака и твоята армия се спуска напред, за да нападне изчадията на Царя на бродниците. Твоята армия е разнородна, но мощна и скелетите нямат никакъв шанс срещу нея. Първата вълна на атаката разкъсва редиците на не-мъртвите и само след броени минути виждаш как биещите се тъпчат старите кости. Един череп, подет от върха на копие, литва във въздуха и пада в краката ти. Ритваш го встрани и се отправяш към подиума, върху който стои Царят на бродниците.

Придвижи се на **300**.

Предишният ти спътник не притежава нито едно от уменията, които е владял като жив. Той е само една бездушна обвивка, която сега те напада, движещо се мъртво чудовище, създадено от трупа на твоя приятел.



Зомби

Бойно майсторство: 6
Щети за удар: 1 зар
Психически способности: 6
Нюх: 3
Доспехи: клас каквито е носил приживе
Издръжливост: 30

Ако унищожеш тази подигравка на твоя стар другар, иди на [50](#).

361

Имаш ли дъска и пулове за дама? Ако имаш, премини на **384**. Ако
нямаш, иди на **99**.

452

Налага се да ускориш крачка, докато накрая почти тичаш, но двамата красиви младежи си остават пред теб. Най-накрая спират, завършвайки танца си, и ти бързо се приближаваш, докато те приключват песента...

Последните звуци заглъхват. Чува се само безнадеждният вой на нощния вятър. Момичето и юношата повдигат осветените си в червено лица и ти се усмихват. Прехвърли се на [309](#).

Неспокойно си проправяш път през мрачната гора. Въздухът е мразовит. С изключение на тънката лента на пътеката, която следваш, всичко е потънало в дълбокия мрак на дърветата. През надвисналите клони виждаш Синята луна да плува като скъпоценен камък по звездното небе. След едночасово мъчително промъкване през гората достигаш до една поляна. Спираш да си поемеш дъх и отново вдигаш очи към синьото кълбо. Докато гледаш, от него изведнъж изскача сноп светлина. За момент се вираш в пълен мрак, после очите ти различават малко петънце от синя светлина, падащо към земята. В началото голямо колкото светулка, то бързо увеличава размерите си. Пронизително свистене прорязва неподвижния нощен въздух.

Ако има Магьосник, който желае да направи нещо, иди на **33**. Ако Мъдрец и/или Тарикат поиска да изстреля стрела към пламтящото петно, преди то да достигне земята, премини на **437**. Ако просто предпочетеш да се оттеглиш от поляната, прескочи на **397**.

Един обикновен сламеник на пода на общата стая ти дава възможност да поспиш *поне* малко, защото често се будиш от пияниците, които се спъват в теб или от високото пеене на моряците, пиещи на бара. Всеки играч, избрал да си почине по този начин, ще си **възстанови една точка издръжливост**. Почивката е по-добра на сламеника край огнището; тя ти позволява да си възстановиш **половината от първоначалните си точки за издръжливост според ранга (със закръгляване)**. Не забравяй, че **издръжливостта ти не може да надхвърля началното си равнище**, докато не се повиши твоят ранг (т.е. *не* и по време на приключението!). Закуската се оказва безвкусна овесена каша, но ако я изядеш, ще си възстановиш още една точка издръжливост, ако си бил ранен. Всеки играч, който е не имал пари да заплати на странноприемницата, е прекарал една неприятна нощ на улицата и не си е възстановил никакви точки от издръжливостта.

Докато привършваш със закуската, един моряк с белег на лицето влиза, клатушкайки се, от улицата и поздравява собственика. Набързо обръща три чаши от местната „огнена вода“, силен алкохол, произвеждан от водорасли. След това угощение той оглежда общата стая с ококорени, налети с кръв очи и погледът му случайно се спира върху теб.

— Аха, май сте от тези, дето обичат да пътешестват, ако не греша — излайва той. — Може би търсиш някаква работа, а?

Ако искаш да му кажеш, че *наистина* търсиш работа, мини на **232**. Ако отговориш, че не се интересуваш никак от негово предложение, прехвърли се на **237**.

Бързаш към голите сиви скали, очертаващи крайбрежието на Уирд. Усещаш, че ледът под краката ти потреперва. Поглеждаш надолу и през дебелия, изкривяващ слой от потъмнял лед виждаш едно светещо червено око. Косата ти настръхва от този зловец поглед.

Внезапно ледът се пропуква на осем места, образуващи кръг около теб и се появяват осем огромни пипала, изхвърляйки наоколо фонтан от ледени парчета. От гигантските вендузи се стича вода, докато пипалата се мятат из въздуха, а сетне се насочват съгласувано към мястото, където ти стоиш.

Ако желаеш да използваш някакъв предмет, продължи на [549](#). Ако предпочетеш да се затичаш към брега, прехвърли се на [316](#). Ако решиш да останеш и да се сражаваш, обърни на [457](#).

Живата червена плът изчезва, оставяйки само купчина стари кости там, където падат вампирите. Засъхнала кръв покрива костите като ръжда.

Изморено се запътваш към подножието на скалата и тежко се отпускаш да починеш. С опънати нерви и мускули, които те болят от изтощение, скоро потъваш в дълбок сън.

Звездата, наричана Червената смърт, се движи високо в небето, пращайки към теб злокобната си светлина. Простенваш в съня си и се обръщаш.

Всеки играч, ранен от снежните вампири, освен играча, притежаващ ножницата на Кървавия меч, трябва да мине на **558**. Ако няма ранени в битката с вампирите играчи (или е бил ранен единствено този, който носи ножницата), иди на **91**.

Вървиш по калдаръма, застлан с окапали листа. Слаб сух бриз прошумолява тайнствено в тях. За твой ужас те се издигат бавно и се слепват, образувайки смътна форма, напомняща висок прегърбен човек в дълъг плащ. Това изпитание са листата на възпоминанието, които изтръгват спомените от съзнанието...

Ако имаш кехлибарена кутийка с огниво или кълбо на огъня, можеш бързо да предизвикаш магически пламък. Сухите листа пламват за секунди, издавайки глух вопъл, докато изгарят, а ти можеш да продължиш необезпокояван нататък. Ако си използвал огнивото, то си остава у теб, но ако си задействал кълбото на огъня, трябва да го зачеркнеш от [дневника си](#), тъй като сега то е прекалено горещо, за да можеш да си го вземеш обратно.

Без огнивото или кълбото не можеш да спреш листата, които се завихрят около теб. Всеки играч губи всички спомени за предишния си живот и умения, което го превръща в герой от втори ранг във всяко отношение.

Можеш да навлезеш още по-навътре в клироса, към петото и последно изпитание ([527](#)), или отново да минеш покрай служителките на забравата ([188](#)).

(Тарикат) Осъзнаваш, че бързината на вълната — което я прави толкова опасна — може да се обърне и в твоя полза. Ако те удари, ще те помете от моста, но при нейната скорост, ако скочиш нагоре, тя за миг ще премине под теб.

Трябва точно да прецениш момента на скока. Съсредоточаваш поглед върху един от премятащите се черепи (дали някога и той не е бил Приключенец като тебе?). Когато той се приближи дотам, че да можеш да го докоснеш, това ще бъде моментът да скочиш нагоре...

Хвърли два зара. Ако получиш сбор, равен или по-малък от нюха ти, правиш предно салто над вълната от кръв и човешки кости, приземявайки се успешно. **Ако получиш резултат, по-голям от нюха ти,** не си преценил добре скока и вълната те помита от моста към неизбежна смърт в зеещата далеч долу бездна.

Премини на **430**.

(Магьосник) Развиваш килима, бързайки отчаяно, докато вълната от кръв шеметно те приближава. У теб ли е амулетът от бял камък, който носеше Огъстъс?

Ако да, прехвърли се на **551**. Ако не, няма да можеш да управляваш килима, дори ако си успял да го развиеш навреме. Пометен си от моста и падаш към смъртта си. Ако има останали живи играчи от отбора, те трябва да продължат на **430**.

Лордът на елфите постепенно става неспокоен и нерешителен. Изглежда, никак не може да реши как да се справи с твоята тактика. Най-после, когато крайната редица на грижливо построените ти пулове достига до неговите, той се признава за победен.

Като събира пуловете, той навежда гордия си поглед и говорейки спокойно, казва:

— Ти ме надигра, смъртни човече. Оказа се по-добър. Можеш да навлезеш в Трънливия лес, ако наистина искаш да отидеш там, макар че опасностите, които дебнат на това място, са зловещи и жестоки. Из драката бродят Уодуоси, а нощем по петите ти като кучета ще те следват Итейни. Досадно ми е да ти разправам за останалите заплахи, така че няма да споменавам за таласъмните, червеите и мразовитите хрътки, за които също ще бъдеш желана плячка. И за най-безстрашния смъртен не би било срамно, ако се откаже сега. Никой честен човек не би укорил някого за това, че се е изгубил кураж пред тази безпощадна гора.

Ти свиваш рамене, събирайки вещите си.

— Може и да е така, но за мен е невъзможно да се върна назад. Благодаря за играта.

Хвърляйки предпазлив поглед към стоящите в очакване елфи воини, минаваш покрай тях и навлизаш в Трънливия лес. Мини на **501**.

Прокрадваш се надолу по стълбите с цялата ловкост, на която си способен. Озоваваш се в огромна зала с гигантски мраморни колони и чудати сводове, чезнещи високо горе в мрака. Наблюдаваш, докато светлините от процесията изчезват, след което се насочваш в противоположната посока.

Продължи на [547](#).

(Магьосник) Очите на Огъстъс се изцъклят, когато твоята магия започва да действа. Той е човек с могъща воля и ти усещаш как той се бори, за да се освободи от властта ти. Без да губиш време, ти му казваш да пропъди Водния дух. Лицето му се напруга и зъбите му скърцат от усилието да ти се противопостави, но въпреки това той вдига ръце и извиква: „Върви си!“

Поглеждаш към мястото, където огромният юмрук на Водния дух се носеше главоломно към кораба. Примигваш, сетне отново поглеждаш — сега там от него няма и следа. Не е останала дори малка вълничка на повърхността, която да показва, че той въобще е съществувал.

Над теб Огъстъс изръмжава, освободил се най-сетне от заклинанието. Продължи на [328](#).

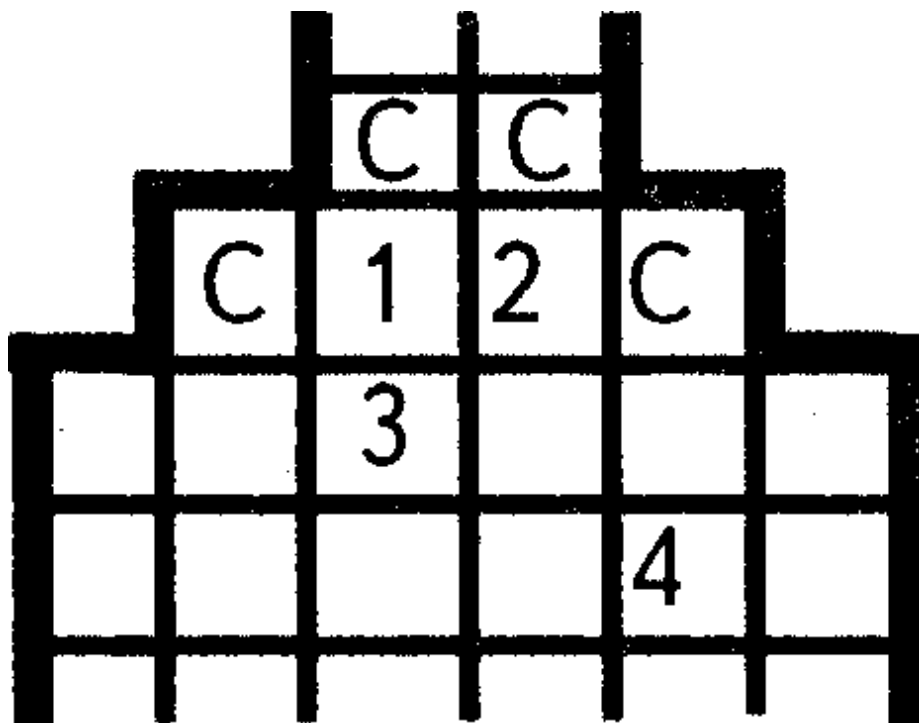
(Магьосник) Огъстъс носеше амулет от бял камък, с помощта на който може би е управлявал килима. Но у теб ли е сега този амулет?

Ако го притежаваш, иди на **23**. Ако си го оставил да падне заедно с тялото му, прехвърли се на **287**.

Твоите войски се опитват да пробият път през ордата на скелетите, така че ти да можеш да стигнеш до Царя на бродниците. Но врагът ти схваща маневрата и заповядва на елитните си телохранители да ти препречат пътя. За да стигнеш до Царя на бродниците, трябва първо да преодолееш тази малка армия от скелети.

Скелети пазачи

Бойно майсторство: 9
Щети за удар: 2 зара
Психически способности: 9
Нюх: 9
Доспехи: клас 3
Издръжливост: първи — 21, втори — 21, трети — 21, четвърти — 21



При натиска от водещата се битка, няма къде да *избягаш*. Ако успееш да си пробиеш път покрай тях или да ги разгромиш, премини на **300**.

Стоиш като насън, явно изправен пред неизбежна смърт и все пак непоколебим, когато фаталният удар се спуска... За момент ти се виждаш раздвоен, след това двете ти „аз“ се сливат отново.

Сблъскал си се лице в лице със собствения си страх от смъртта и си го преодолял. **Бойното ти майсторство се увеличава с една точка,** и то за постоянно. Сега държиш потъмнял сребърен ятаган. Гравирани по острието му знаци разкриват, че това е оръжието „*Призрачна секира*“. Задръж го, ако желаеш.

Чуваш рев в тъмнината пред теб и решаваш, че нещо не е доволно от закъснението с жертвоприношението. Не желаеш да откриеш какво точно е то, затова се обръщаш и се отправяш в другата посока.

Продължи на [547](#).

С кой предмет ще опиташ? Сребърното разпятие (189), ножницата на Кървавия меч (227) или двата сини скъпоценни камъни очи (323)?

Приклякаш ниско, за да избегнеш стрелите, и се хвърляш към вратата. Почти си я достигнал, когато подът се разтваря под теб и ти пропадаш в този трап (при отбор с повече от един играч, първите двама попадат в дупката).

Ако в отбора има само един или двама играчи, премини на **213**.
Ако в стаята са останали други играчи, те трябва да отидат на **39**.

(Воин) Бавно изваждаш меча си и се приготвяш да нападнеш Огъстъс. Извиваш острието така, че той вижда само острия му ръб.

— Защо не взема да срежа килима и да видя как ще ти хареса падането от хиляда метра височина? — казваш ти.

— Блъфираш — отвърща той притеснено. — Нали и ти ще умреш!

На твоя блъф той също отговаря с блъф. Какво ще направиш сега? Ако искаш да нарежеш килима на ивици, прехвърли се на **402**. Ако решиш да нападнеш Огъстъс, продължи на **522**. Ако смяташ да се предадеш, иди на **44**.

(Тарикат) Знаеш, че планът ти е рискован, но какво е животът без пикантността на риска? Хващаш една нишка, провиснала от килима, поемаш си дълбоко въздух...

...и скачаш в пространството!

Нишката се разплита бързо, но все пак те задържа малко и забавя падането ти. (Съотборниците ти, ако има такива, последват примера ти и също предпочитат да се вкопчат всеки в по една нишка, вместо да останат на бързо смаляващия се килим.)

Ледът обаче се приближава бързо. Трябва да се пуснеш и при падането да се претърколиш. **Хвърли два зара; ако резултатът е равен или по-малък от нюха ти, губиш издръжливост само 1 зар при падането върху леда. Ако резултатът е по-голям от нюха ти, губиш 2 зара издръжливост. В случая доспехите не те предпазват. Ако си оцелял след падането, премини на [344](#).**

Свистенето ѝ става все по-силно и силно, докато накрая е вече непоносимо. То преминава в пронизителен писък, от който те заболяват зъбите. Запушваш уши, но звукът прониква като игла направо в мозъка ти.

Внезапно свистенето преминава в глухо пъшкане. Вслушваш се и разбираш, че звукът напомня дълбоко дишане. Някакво движение от другата страна на стената ти дава да разбереш, че вече не си сам. Резките сенки са придобили плът и сега се спускат към теб като гигантски прилеп. Тънък гласец се размива в стаята:

— Дотук успя да дойдеш! Дотук! Но сега трябва да погледнеш в лицето на Мрака, онази сянка, от която се страхуват всички... Умборус, излез, за да убиеш в името на твоя господар!

Пред тебе изниква висока безформена сянка. Тя има очи, изпускащи искри като далечни светкавици, прикрити зад тъмни буреносни облаци. Към теб се протягат безмилостни нокти като назъбени черни ножове...

Ако някой от играчите притежава „*Призрачния ятаган*“, иди на [34](#). Ако никой не разполага с това оръжие, прехвърли се на [532](#).

(Тарикат) Постоянно местещият се мост е достатъчно голям проблем и без кристалните черепи, които профучават покрай теб, стараяйки се да те извадят от равновесие. Решаваш, че най-добрият начин да решиш един проблем е, като го комбинираш с друг. Хвърляш се и сграбчваш един от най-близките черепи, увисвайки с все сили на него. Свръхестествена енергия едва успява да поддържа собствения му и твоя полет, но черепът се мята лудо в зигзаг към портата от другата страна на моста. Точно преди да се блъсне, разбивайки се на хиляди кристални парченца, ти се пускаш и ловко се претъркулваш през портата.

Ако има още някой, който трябва да прекоси, обърни на [240](#). Ако всички останали живи са преминали, продължи на [35](#).

(Тарикат) Не, просто не можеш да проумееш защо имаш усещането, че нещо не е наред с тази хижа. Оставаш нащрек и неспокоен, когато вратата се отваря и в полумрака на вътрешността ти съзираш седнала фигура.

Премини на [256](#).

(Мъдрец) О, не! Масата ти е нараснала прекалено бързо и ти започваш да падаш с тревожно ускорение! Стоварвайки се върху леда, **всеки играч, който е бил на килима, губи издръжливост от 4 зара, като доспехите не защитават от удара.** Оцелелите играчи са изхвърлени върху леда, а килимът отскача отново нагоре на първоначалната си височина. Ако си останал жив, премини на [344](#).

Лордът на елфите е изкушен от твоето предложение. Като повечето феерични създания елфите много обичат игри и главоблъсканици. Останалите елфи свалят лъковете си и се приготвят да гледат, докато ти бързо нареждаш пуловете.

Лордът на елфите сяда в снега и извърта дъската.

— Ти ще бъдеш с черните — казва ти той. — Аз вземам белите.

Изсумтяваш уклончиво. Все пак изборът на цвят е негово право като предизвикан играч. Той те изчаква да седнеш срещу него, после прави първия ход.

Реши кой ще играе срещу него. Ако това е Тарикатът, който ще се опита да играе с измама, мини на [296](#). Ако решиш да играеш честно (*единствено* Тарикатът има правото да мами!), иди на [546](#).

Плочата продължава да се спуска за един момент, после спира. Играчите върху плочата сега не могат да станат, за да помогнат на другарите си, тъй като разстоянието до стаята е недостижимо дори за заклинанието **незабавно спасение**. Ако обаче Мъдрец поиска да левитира нагоре, той или тя може да опита, като избере да продължи *или* на **512**, *или* на **356**. Ако върху плочата няма Мъдрец (или ако Мъдрецът не желае да използва левитация), прехвърли се на **450**.

(Магьосник) Умът ти навлиза във видения за бъдещето; пред теб преминават безчислени възможности в искрящ поток от образи. *[Внезапно образите спират и за миг ти гледаш ухиленото лице на скелетоподобно чудовище. То бавно протяга към теб безплътните си, костеливи пръсти. Нещо ти подсказва, че в тези пръсти се крие смъртта...]*

След това образът изчезва и ти оставаш, вперил очи във все по-приближаващия се син пламък. Едва имаш време да се дръпнеш от поляната, преди светкавицата да удари в земята. Прескочи на [397](#).

Палачът пада на земята, покрит от надипления му черен плащ. Когато ритваш дрехата настрани, от него не е останало нищо освен купчинка бяла пепел. Носачите около носилката с твоя другар се дръпват в сенките и изчезват, докато той се свестява с пъшкане! Като отхвърля покрива, покриващ тялото му, той слиза от носилката. Върни му дневника. Преизпълнен си от радост от чудотворното му възвръщане, но нямаш много време да изживееш радостта си. Смразяващ кръвта писък отеква в тъмнината пред теб. Отстъпваш назад и поемаш в противоположната посока.

Придвижи се на [547](#).

(Играч на пост) *[Взираш се в мрака на края на гората. Не виждаш нищо, което би могло да изплаши заека. Връщаш се обратно на поляната и отиваш при дървото. Точно когато стигаш до него, усещаш студен дъх във врата си и като се обръщаш, заставаши лице в лице срещу Сталкера! Кокалестите му пръсти се заключват около гърлото ти, докато ти издаваш един последен отчаян писък... Умиращ! Връчи книгата на оцелелите твои съотборници и им кажи да обърнат на **67**]*

Опитваш се да измислиш други начини за спускане, но нищо не ти хрумва и разбираш, че сериозно си прикован за килима. Ледените ветрове вият около теб и ти става ясно, че след няколко часа ще си мъртъв от измръзване. Това е краят на приключението ти.

Палачът вдига косата си победоносно нагоре. Всред пристъпи на страховит смях, бликащи от изгнилото му гърло, той изчезва в мъглата, която е всичко, останало от твоя другар. **(Играчът, който изчезна, сега трябва да играе чудовищата. Засега обаче запази неговия или нейния дневник!)**

Наблюдаваш изчезващите снопчета мъгла, после се отърсваш от тъжните мисли и тръгваш нататък. Влизаш в дълга тиха галерия. Поглеждаш надясно и съзираш редица от големи огледала, окачени по стената. В тях освен собственото си отражение виждаш и отраженията на странни портрети, които, както изглежда, висят на лявата стена. Когато се обръщаш обаче, установяваш, че и върху *лявата* стена са окачени огледала, отразяващи редица портрети, окачени на *дясната* стена. Намираш всичко това за много объркващо, което само засилва и без това тревожните ти мисли.

След доста време достигаш края на галерията. Тук тя се пресича с подобен на пещера тунел, който напомня по-скоро широка алея с високи стени, тъй като виждаш отгоре да проблясват звезди. Галерията е на по-високо ниво от тунела, до който можеш да стигнеш по широко стълбище.

Долу до стълбите забелязваш странна процесия: качулати фигури, носещи големи сини свещи и покрито с покров тяло върху носилка. Те минават по алеята с бавна и безшумна стъпка.

Ако се прокраднеш по стълбите, за да погледнеш по-отблизо, обърни на [177](#). Ако изчакаш в сянката, докато те отминат, премини на [500](#).



(Мъдрец) С помощта на паранормалното си зрение можеш ясно да видиш кога всяко стъпало се появява или изчезва. Това ти помага донякъде да предвидиш къде да стъпваш. Кристалните черепи обаче продължават да се опитват да те избутат от моста. За да определиш дали ще можеш да преминеш безопасно__, хвърли 2 зара – 1, чиито резултат трябва да е равен или по-малък от нюха ти__. Ако не успееш, падаш и се разбиваш във вътрешния двор долу. Ако успееш, достигаш без произшествие до другата страна.

Щом определиш дали си преминал или не, мини на [240](#), ако все още има някой, останал от другата страна на моста. Ако всички оцелели играчи са прекосили, обърни на [35](#).

(Тарикат) Стъпваш върху моста. На какво ще се опланияш, за да преодолееш Силфите: на майсторството си с меча или на хитрина?

Ако решиш да се биеш с меч, придвижи се на **100**. Ако предпочетеш хитрината, мини на **123**.

Царят на бродниците е призовал огромна орда от не-мъртви воители, за да те унищожат. С всяка минута от земята излизат все нови попълнения, увеличаващи редиците им. Срецу такива превъзхождащи сили твоята малка група от неустрашими бойци няма никакъв шанс. Скелетите напредват със злокобни усмивки, принуждавайки те да се оттеглиш до самата стена на арената. Поглеждаш назад, търсейки отчаяно път за бягство, но стената до седящите места е отвесна. Дори и да можеше да се покатериш по нея, остриите ръждясали копия отгоре няма да ти позволят да избягаш.

Първите редици на армията от скелети разкъсва редиците на твоите сили и достига до теб. Гледаш копията им с мрачна решителност. Време е да се мре.

Изоставяш Варадаксор на съдбата, която му е отредила Дамата в сиво, и се измъкваш от кулата. **Всеки Воин от отбора трябва да извади 150 точки за опитност от своята награда в края на приключението** за тази недостойна постъпка. Не ти се иска да обясняваш на стареца какво се е случило в селото, затова се насочваш директно на изток и се отправяш към крайбрежието. Прехвърли се на [116](#).

— Царство Уирд — казва той, поклащайки глава от една страна на друга, като се подсмива под мустак... — Няма как да се стигне дотам чак до следващата пролет. По това време на годината цялото крайбрежие около него е покрито със здрав вековен лед. Разбира се, можеш да се отправиш на север и да минеш *пеша*, ако толкова държиш, хаха. — Той се изплюва в канавката и отминава, смесвайки се с тълпата.

Стоиш близо до страноприемница, носеща името „Костите на Улрик“. Ако желаш да влезеш, обърни на **17**. Ако предпочиташ да тръгнеш на изток по булевард „Пристанищен“, премини на **306**.

Провери дали си отбелязал номера на главата, която четеше. **Трябва да хвърлиш 1 зар**, за да видиш кой от различните дарове, предлагани от кълбото, ще получиш.

1. Живот	Възкресява убит другар, ако тялото му е налице. Броят на точките за издръжливост, които играчът получава в такъв случай, се определя с хвърляне на 1 зар.
2. Здраве	Всички играчи, които са били ранени, си възстановяват 2 зара издръжливост .
3. Сила	Един играч (определен от най-високия резултат при хвърляне на 1 зар, ако в отбора има повече от един играч) прибавя за постоянно 1 точка към бойното си майсторство.
4. Съобразителност	Един играч печели една постоянна точка за нюх.
5. Талант	Един играч печели една постоянна точка за психически способности.
6. Проклятие	Всеки играч от отбора губи за постоянно една точка от едно свое умение (по негов/неин избор).

След като дава своя дар, кълбото изчезва. Върни се на главата, която четеше преди това.

Скрит в хрсталаците около поляната, наблюдаваш как синята светкавица се сгромолява през дърветата около поляната и избухва в сноп сини искри в средата ѝ. Пронизителното свистене внезапно престава, но сега чуваш съскаш звук от мястото, където светецото тяло е срещнало земята и откъдето сега се издига пара. Всред парата виждаш черен камък и докато гледаш, той се разпуква на две като яйце. От него като тъмна локва се разстила черен облак. След това от сянката се измъква прегърбена фигура, която сякаш се оформя, излизайки от самата земя. Това е скелет, облечен в черен разпокъсан плащ. Очите му са два светеци сини кристали. Той като че души въздуха, докато се оглежда наоколо.

Ако Мъдрец пожелае да опита заклинание за **изгонване на духове**, мини на **131**. Ако Мъдрец и/или Тарикат иска да изстреля по него стрела, прехвърли се на **491**. Ако Магьосник реши да го прогони с магия, иди на **68**. Ако предпочиташ просто тихичко да се измъкнеш, без да привличаш вниманието му, обърни на **492**.

Докато отваряш вратата, по стените се запалват магически факли. Целият под на тази квадратна стая е покрит с шахматно разположени бели и черни квадрати. Върху каменен цокъл в средата на стаята стои бронзов сандък.

Ако в отбора има Магьосник, който иска да направи нещо, продължи на **192**. Ако Мъдрец би искал да опита някакъв ход, премини на **494**. Ако има *и* Воин, *и* Тарикат, готови да действат, прескочи на **569**. Иначе можеш просто да отидеш до сандъка (**331**), да излезеш от стаята и да опиташ другата врата (**200**) или въобще да напуснеш кулата (**406**).

Пред тесния вход на пещерата виси кожа, пропускаща само лъч светлина навън. Лъчът лежи като светло копие върху снега, посочвайки ти пътя към безопасността. Поне светлината и тесният проход ще ти дадат някакво преимущество пред дяволските кучета...

Всички тези мисли изчезват, когато се хвърляш през входа на пещерата. Зад провесената кожа попадаш на смайваща гледка. Виждаш да гори огромно огнище, където върху буйните цепеници съблазнително къкри гърне със задушено. Подушваш печено месо и виждаш златни отблясъци върху бутилки с вино и медовина. Плътта ти, измъчена от студа навън, сега възвръща топлината си.

На стол край огнището седи жена. Тя вдига поглед с гостоприемна усмивка и очите ѝ заблестяват от огъня.

— Здравейте — казва тя. — Моля, влезте.

Вдигаш ръка, предупреждавайки я да стои тихо, и се връщаш към входа на пещерата. Не чуваш нищо отвън. Представяш си кучетата, струпани около входа на пещерата и чакащи в зловещо мълчание. Но когато отмяташ кожата и поглеждаш навън, виждаш само танцуващите снежинки и неподвижната трънена гора.

— Вълците или кучетата, или там каквото са — казва жената, — няма да влязат тук. Мисля, че не обичат топлината.

— Коя си ти? — запитваш я, оставяйки се да те заведе до огнището. Нормалният ти инстинкт е да си винаги подозрителен, но сега си наистина твърде уморен и измръзнал, за да се държиш нащрек. Нахвърляш се лакомо върху храната и питието, които тя ти поднася.

— Време е за сън — казва тя кротко. Макар и възрастна, тя е с красиви черти. Намираш думите ѝ за успокояващи и те постепенно те унасят в дрямка...

Усещаш как кафявите ѝ старчески ръце те завиват с одеяло. За момент ти се струва, че виждаш лицето ѝ да те гледа. Сега изглежда по-млада, а лицето ѝ сияе с достойнство и мъдрост. Роклята ѝ от бял брокат свети на златната светлина на огъня...

Премини на [403](#).

Секирата **увеличава с 1 точките ти за бойно майсторство**, когато я използваш. Запомни, че ако случайно вече притежаваш едно магическо оръжие, не можеш да го използваш едновременно с тази секира!

Секирата действа само за теб, законния ѝ притежател. Ако те убият, следващият, който я докосне, става новият ѝ собственик. В този случай трябва да му кажеш какво може да прави тя. (**Ако този играч е Воин, той или тя трябва да прочете глава 130, тъй като секирата действа по различен начин в ръцете на Воин.**)

Сега иди на **226**.

Вдигаш сините скъпоценни камъни към очите си. Хващайки се за отчаяната надежда, че те ще ти дадат чудотворно зрение или може би ще ти покажат някакъв начин да избягаш. Тази надежда обаче е скоро разбита. Камъните ти предоставят само един изкривен и оцветен поглед на масивните пипала, докато те се мятат, за да ти нанесат удар. **Всеки играч губи 2 зара издръжливост**, когато пипалата нанасят удар, чиято сила разклаща дори зъбите в устата ти. Сините скъпоценни камъни падат върху леда, плъзгат се в една пукнатина и изчезват в студеното море отдолу.

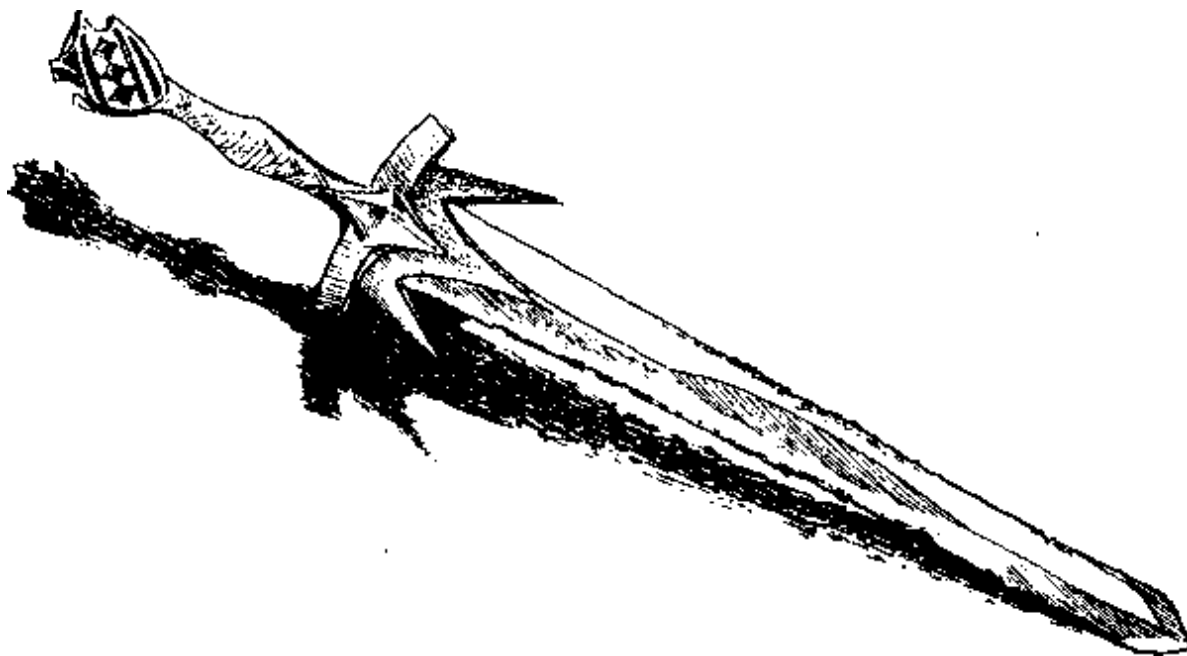
Продължи на [457](#).

(Воин) — Всички трябва все някога да умрем — отговаряш ти равнодушно, замахвайки с меча си към килима.

— Не! — изкрещява Огъстъс. — Ще те сваля на самите брегове на Уирд!

Усмиваш се подигравателно на малодушието му. Знаеш, че всички магьосници са страхливци, но Огъстъс със сигурност печели първото място. Като го побутваш с меча в кръста, накарваш Огъстъс да те превози досами мрачните брегове на царство Уирд. Той те спуска долу, където ти слизаш, а той бързо се издига, отдалечавайки се. Скоро килимът изчезва зад хоризонта.

Премини на [117](#).



Събуждаш се стреснат. Жената си е отишла. Не си сигурен колко дълго си спал, но се чувстваш напълно възстановен. Ако си ранен, можеш да възвърнеш издръжливостта си до нормалното ѝ равнище.

С укрепнал от почивката дух събираш вещите си, за да поемеш отново на път. Между тях намираш дар, който явно жената ти е оставила: кехлибарена кутийка с огниво. **Отбележи си я в дневника, ако желаеш да я запазиш.**

Измъкваш се от пещерата. Би трябвало вече да е съмнало, но гората е потънала в сивкава светлина, непозволяваща да се отгатне времето. Тръните изглеждат наежени и зли в здрача, докато ти със съжаление тръгваш от пещерата по пътя, който води на север.

Прехвърли се на **104**.

С приближаването ти до крайбрежието вечният лед отдолу, изглежда, изтънява. Вече не се виждат онези високи и чудновати островърхи ледени хълмове, а на места забелязваш пукнатини в леда, стигащи до ледените сиви вълни на морето отдолу.

Намираш се на малко повече от километър от крайбрежието, когато забелязваш облечена в кожи фигура, лежаща върху леда. Човекът не помръдва. Ще ти се да се придвижиш възможно най-бързо, за да стигнеш до твърда земя, преди падането на нощта, но това едва ли ще е възможно, ако се отбиеш да видиш дали този странник е жив.

Ако се притечеш на помощ на този странник, прескочи на [465](#). Ако решиш, че не можеш да губиш време за някой, който вероятно вече е мъртъв, иди на [365](#).

Дори неустрашимият селентянски имперски Първи легион не може да се надява да победи сам безбройните не-мъртви воители на Царя на бродниците, които той е призовал изпод земята.

За щастие, изглежда, че те няма да се сражават сами. Сърцето на Мрака започва да тупти в ръката ти, изливайки черна кръв по пясъка до краката ти. Постепенно от кръвта започва да се носи отвратително зловоние, а самата тя се втвърдява и придобива формата на яки войници в самурени наметала. Батальонът на Сянката е готов да получи твоите заповеди.

Отбележи си, че сега имаш на своя страна Батальона на Сянката. Зачеркни Сърцето на Мрака от [дневника си](#), след това се върни на [178](#).

Веднъж излязъл от кулата, Варадаксор бръква в торбата на седлото си и изважда сребърно разпятие.

— Този предмет е свещена реликва — обяснява ти той. — В него е скрита кост от пръста на Свети Ашанакс. Вземи го и нека всички светии да бдят над теб през пътуванията ти.

Приемаш подаръка__. (Ако в отбора сте повече от един човек, решете помежду си кой точно да го получи.)__ Като се усмихва кротко на себе си, старият рицар подкарва коня си на север.

Ако в групата има Мъдрец, прехвърли се на [286](#). Ако не, мини на [444](#).

(Магьосник) Гледаш смайващото появяване и изчезване на стъпалата, кристалните черепи, които са вече застрашително близо, и дълбоката пропаст, от която ти настръхват косите... Прекалено много са нещата, с които трябва да се съобразиш! Правиш заклинанието **незабавно спасение**, като телепортираш всички през пропастта до портата. Иди на [35](#).

Отвесната плоча се плъзва и затваря отвора, тъкмо преди изчадието да те достигне. Успяваш само да зърнеш черното му, изпъстрено с петна лице, и да го чуеш да рече от гняв, докато удря по плочата. Усмиваш се на бягството си, но тогава земята под краката ти внезапно се отваря и ти пропадаш надолу в силно наклонен тунел...

Приземяваш се с тежко тупване на мраморна плоча, леко зашеметен, но без наранявания. Намираш се в огромна леденостудена стая, осветена от лъчи синя светлина, която огрява мястото, където лежиш. Едва различаваш отдалечените стени на стаята, но успяваш да видиш, че в нея има стотици плочи, наредени в безупречни редици. Всяка плоча представлява квадрат с повърхност три метра и е отдалечена от другата на разстояние два метра. В пространствата между плочите подът е покрит със сивкава мъгла. Някаква сива фигура като сянка се движи между плочите и бавно клати насам-натам богато украсена кадилница. От нея излиза мъгла и се разстила по пода. Когато сянката се приближава, виждаш, че този, който кади, е облечен в дрехи от колосан брокат, раменете на които се разширяват нагоре като криле. На главата си носи висока двувърха шапка, която скрива лицето му. От време на време той се навежда над някоя плоча и напрегнато разглежда онова, което лежи върху нея, но ти не успяваш да видиш какво точно заради мрака и мъглата.

Плочата, на която се намиращ ти, изведнъж започва да пропада в пода. Всички играчи трябва да решат дали да скочат от нея в потъналата в мъгла стая, или да останат върху плочата и да видят къде ще ги отнесе. Нямах време да се съветваш за това с другарите си (ако има такива). Когато всеки играч си запише дали иска да слезе от плочата, или да остане на нея, иди на **60**.

(Тарикат) Ти си прочут както със сръчността си, така и с бързото си мислене. Кое ще те спаси сега? Сръчността (368) или бързото мислене (112)?

Челюстта на скелета се отваря и ти чуваш смразяващ глас да отговаря на въпроса ти.

— Магът Тор ме изпрати. Онзи, който е от истинското и законно потекло на Тор. Онзи, който преживя Взривяването. Сега той иска да те убие. Само чрез мен можеш да се надяваш да предотвратиш съдбата си...

Ако го попиташ как би могъл да предотвратиш това, което ти е писано, иди на **158**. Ако не желаеш да се бавиш повече и убиеш изчадиято сега, прехвърли се на **303**.

Пристъпваш към свода. В този миг се разнася слаб и тънък гласец, нарушавайки абсолютната тишина на катедралата на Смъртта. Поглеждаш нагоре и виждаш един фолтин, който виси в клетка от една греда.

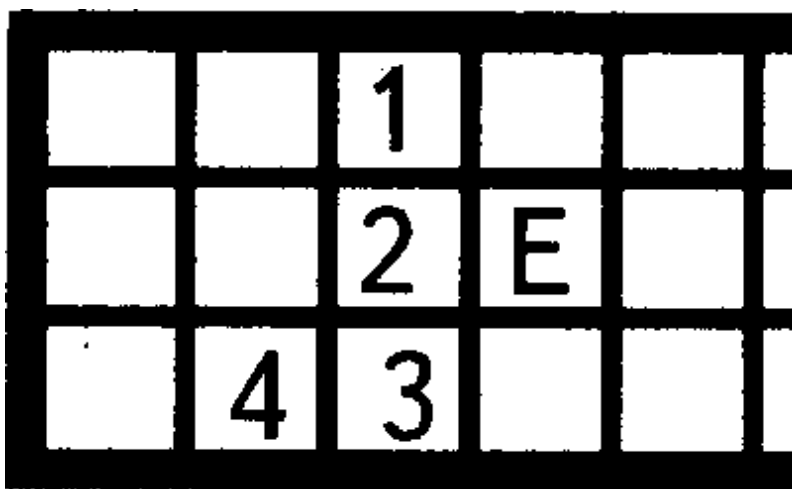
— *Почакай* — извиква той немощно. — *Освободи ме и аз може би ще ти помогна...*

Ако се съгласиш да се опиташ да му помогнеш, премини на **314**. Ако не му обърнеш внимание и минеш под свода, иди на **40**.

С мощта на Мъдреца силите на ужасния мрак бяха разпръснати. Оставаш един момент в тишина. Може би наистина е вярно онова, което учат Мъдреците, че от всички сили на Средната земя, никоя не може да се сравни с тайните на човешкото съзнание.

Зората обагря небето в мразовита сивкава светлина. **Всеки играч, който има провизии, може да приспадне една дневна дажба за закуската си. Играчи, които се останали без провизии, трябва или да поискат от другарите си, или да останат гладни (губейки една точка издръжливост).** Продължи на [422](#).

Отвратителното създание се приближава, за да се бие с теб, ломотейки нечестиви думи на радост при мисълта как ще разкъса плътта ти.



Елесгонт

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 2 зара + 3
Психически способности: 7
Нюх: 7
Доспехи: клас 3
Издръжливост: 35

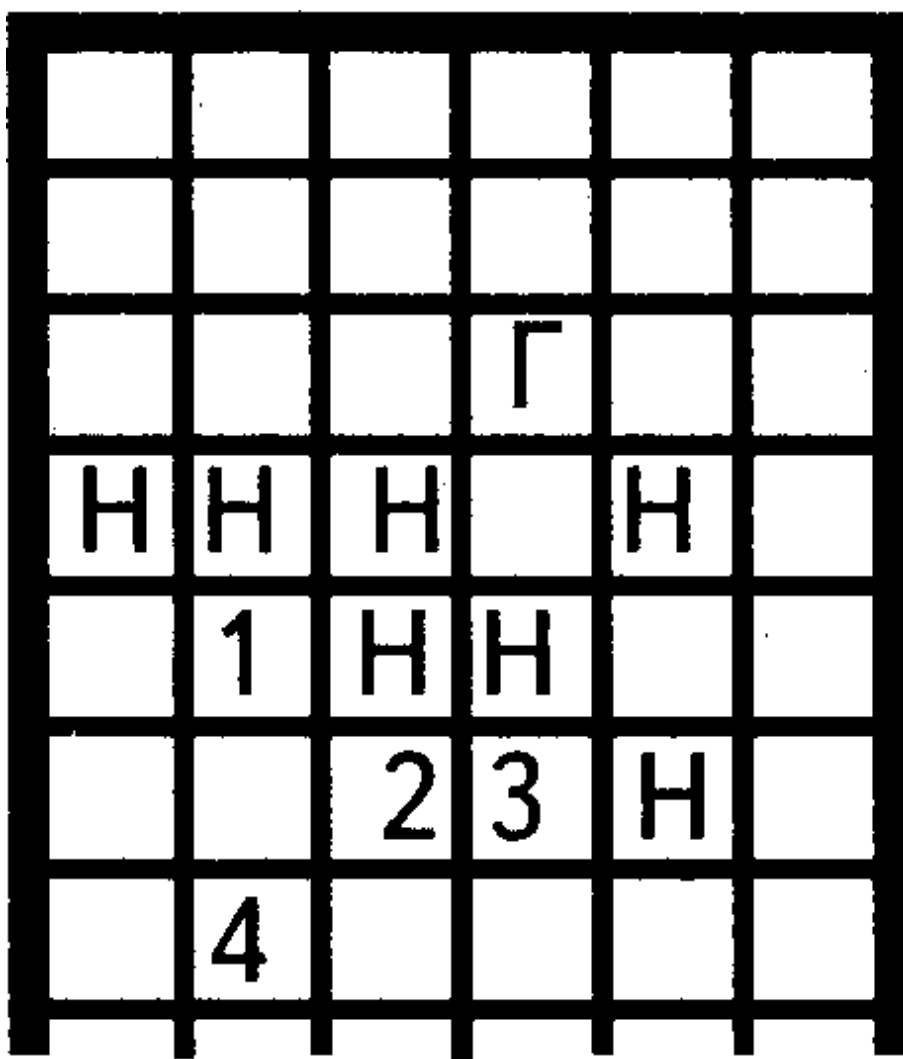
Ако победиш, а зад вратата има други играчи, мини на [342](#). Ако победиш, но други играчи не са скочили зад вратата, обърни на [223](#). Ако загубиш, но има други останали живи играчи (зад вратата), те трябва да идат на [540](#).

Поглеждаш ужасен лицето на преследвача си. Това е доскорошният ти спътник, който изчезна, когато ви нападна палачът. Но сега той не ти отправя думи на приятелски поздрав, нито другарска усмивка, а само жестоката усмивка на един от ходещите мъртви. Превърнал се е в зомби с оцъкдени очи и пепелявосива кожа, което се прокрадва, за да те нападне; зомби, създадено от тялото на стария ти другар!

Прехвърли се на [360](#).

(Магьосник) Какво заклинание искаш да използваш? **Призрачно докосване (173)**, **тигрово око (82)** или **незабавно спасение (215)**?

Нямаш интерес да приемеш предизвикателството на този опиянен от битки луд. Виждайки, че го пренебрегваш, той те гледа за момент, смаян от гняв, после изревава някаква заповед на своите наемници. Те се надигат от масите, като те гледат навъсено, и се приближават към теб с вдигнати секири.



Главатар

Бойно майсторство: 8

Щети за удар: 2 зара +1
Психически способности: 6
Нюх: 7
Доспехи: клас 1
Издръжливост: 30

Наемници

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 1 зар + 2
Психически способности: 6
Нюх: 6
Доспехи: клас 1
Издръжливост: първи — 18, втори — 18, трети — 18, четвърти — 18, пети — 18, шести — 18, седми — 18

Един бегъл поглед из залата ти показва, че няма накъде да избягаш. Ако победиш, продължи на **334**.

Тръгваш по мостика на най-близкия китоловен кораб, „Търсещото чудовище“. Екипажът те гледа мрачно, докато пристъпваш на хлъзгавата, покрита с китова мас палуба. Капитанът, чието лице очевидно е било смачкано при някакъв инцидент така, че напомня натъртен пъпеш, се насочва, накуцвайки, към теб, а в погледа му проблясва странно пламъче.

— А, да — изръмжава той. — Не се съмнявам, че си готов за малко лов на китове. Ела с мен да те впиша в екипажа.

Той посочва към кабината си на кърмата и ти го последваш. Когато минавате край трюма, той прави жест на особено задоволство.

— Ей тук долу складираме месото и китовата кост — казва ти той, кискайки се. — След като стопим мазнината и осолим това, което остава за ядене. Скоро ще научиш кое как става...

Ако преди това си се бил и си избягал от Джадак Беязания, премини на [250](#). Ако си го убил или пък никога не си се срещал с него, обърни на [473](#).

Представлението започва с описание на легендарното време, когато целият свят е бил зает от потоп, което кукловодката изобразява чрез развяващи се сини и зелени ленти. В пиесата хората са принудени да живеят под водата като риби. После от небето слиза Спасителят и той пресушава водите (лентите се махат). Но по света остава още много вода, падаща на потоци от небето, и когато Спасителят осъзнава това положение на нещата, той поставя горе чеп, за да предотврати нов потоп. Тънички копринени ленти показват, че сега само незначителни количества вода достигат долу: сезонни дъждове, които в своята мъдрост Спасителят се е досетил да разреши.

След като Спасителят си заминава, във водното царство се появяват петима благородници. Всеки от тях е облечен в ярко оцветен плащ. Те се напъват мъжествено да извадят чепа, но въпреки всичките си усилия да го помръднат, те не успяват да осъществят намерението си да удавят отново света. Сега в дъното на куклената сцена се появяват техните земни пратеници, които дърпат канапа, висящ на чепа.

На този етап излиза и народният герой на пиесата. Той е странствуващ певец, който търси приказния меч, с помощта на който той ще може да победи петимата зли благородници. Покритата с лак кукла се мята напредназад из сцената, но всеки път, когато той е на път да намери меча, публиката го предупреждава с гръмки викове, че пратениците се канят да изтеглят чепа. При това той неизменно се спуска назад към канапа тъкмо навреме, за да предотврати нещастieto, но с това загубва и шанса си да намери меча.

Най-накрая един от благородниците на небето — този, който е облечен в син дълъг плащ — изпраща двама убийци, облечени във вълчи кожи. Те нападат и убиват арфиста, докато спи. Това събитие като че бележи края на пиесата. Кукловодката, която, както сега забелязващ, е слаба възрастна жена, с леко учудена усмивка, започва да прибира декора, докато публиката аплодира и хвърля монети пред нея.

Ако искаш да си отидеш сега, когато пиесата е свършила, прехвърли се на [306](#). Ако пожелаеш да говориш с кукловодката, иди на [79](#).

Носиш се в пространство, в което не съществува време. Обгражда те вечният Космос, нещо, което няма дълбочина, цвят или форма. Цари пълна тишина.

От колко време си тук? В това студено, празно пространство времето не означава нищо, но последните ти спомени на смъртен са свързани с изгубването на покритата със скъпоценни камъни ножница на Кървавия меч.

Гигантският образ на ножницата плува в мрака пред теб. Наоколо отеква подигравателен смях и постепенно изпълва празнотата с усещане за време и зашеметяващо пространство.

Образът на изгубената ножница изчезва. Появяват се пет величествени благородници. Те са огромни и могъщи, а тяхното присъствие завладява сетивата ти. От тях се излъчва светлина. Всеки е облечен в един единствен цвят, блестящ и толкова наситен, че очите те заболяват и се замъгляват. От едната си страна съзираш благородник в аленочервено, от другата — в небесносиньо. Третият е облечен в изумруденозелено, следващият — в златно. А последният от тези вдъхващи страхопочитание владетели носи ослепително бели дрехи. Червеният благородник проговаря:

— Там, където гласове на смъртни хора, макар и могъщи владетели, говореха с тези, които решават съдбините на хората, това място на езика на смъртните се нарича Спайт.

— Стените на Спайт се издигаха високо — продължава синият благородник, — защото още не бе настъпило времето, когато вражди пропукаха крайгълните камъни, а опустошителният пламък докосна крепостните стени.

— Това продължи дълго — казва благородникът в зелено. — Онези, които биха могли да говорят за първите дни на Средна земя, предадоха своите знания на смъртните. Думи на смъртни, макар и мъдро изречени от владетелите, бяха предавани от бряг на бряг като ненарушими заповеди.

Сега идва ред и на облечения в златно:

— Звярът, който живее в мрака на алчността, се раздвижи тогава, прокълнатото създание, което принуждава другар по клетва да воюва с другаря си, онази адска омраза, която разяжда от вътре.

— Вече от три десетилетия само петима очакват деня, който приближава — казва белият. Образите стават смътни. — Ще напуснем това гибелно място и преодолявайки ужасяващата стабилност на празното пространство, ще се върнем в земята на смъртните. В Средна земя вече няма какво повече да ни се противопостави...

Петимата благородници изчезват и ти оставаш сам в празнотата.

Събуждаш се със сподавен вик. Тялото ти е плувнало в студена, лепкава пот. Оглеждайки се наоколо, виждаш, че поляната е празна, като се изключат телата, вперили невиждащи очи в бледото кълбо на Синята луна, която се кани да залезе зад издигащите се на югозапад борове. Значи кошмарът ти не е бил реален, но тялото ти още те боли от раните, нанесени насън от зомбитата. Продължи на [539](#).

Очите ѝ блясват от силен гняв.

— *Така да бъде!* — изръмжава тя по телепатичен път.

Двата празни комплекта бронирани доспехи край трона внезапно повдигат копията си, след което тръгват с дрънчащи стъпки напред, за да те нападнат.

Бронирани доспехи

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 9
Нюх: 4
Доспехи: клас 5
Издръжливост: първи — 21, втори — 21

Варадаксор не може да помръдне. Нито пък Дамата в сиво, но макар че ти можеш да насочваш към нея заклинания и удари, тя е добре защитена от магическите си стражи.

Дама в сиво

Психически способности: 9
Доспехи: клас 4
Издръжливост: 20

		Д	В		
			Б		
		Б	1		
		2	3		
			4		

ИЗХОД

Ако направиш *каквото и да е* заклинание срещу нея, мини веднага на [514](#). Ако я убиеш, иди на [9](#). Ако *избягаш*, прескочи на [193](#).

Ако си очаквал, че замръзналата повърхност на морето на Мистрала ще бъде равна и гладка, скоро разбираш грешката си. То представлява вълнообразна равнина от покрит с ями лед, син и твърд като желязо. Саван от искрящ сняг покрива вкаменения морски пейзаж, а ледът на места стърчи нагоре в барокови островърхи хълмове и ледени планини, изваяни от вятъра. Нестихващ, виещ вятър фучи от север, прониквайки през дрехите ти и смразявайки те до мозъка на костите.

Дни и нощи минават, приближавайки те все повече до целта. Денем се чувстваш като прашинка, увиснала в неумолимата бяла светлина, а нощем — като котва, заседнала в безграничната пустота. Общо прекарваш три дни върху леда... и студът взема своята дан. **Всеки играч губи по 5 точки издръжливост за всеки ден**, със следните корекции:

една точка по-малко загуба за всеки ден, ако си облечен с кожено наметало;

една точка по-малко загуба за всеки ден, ако имаш дажби храна;

една точка по-малко загуба за всеки ден, ако имаш спален чувал;

една точка по-малко загуба за всеки ден, ако отборът притежава мангал.

Освен това играч, който няма ръкавици, ще пострада от измръзване и трябва да намали бойното си майсторство с една точка до края на приключението.

Всички играчи, които оцеляват след тридневното изпитание, най-после съзират земя. Това са бреговете на Уирд. Прехвърли се на **404**.

(Магьосник) Белите квадрати на пода блестят ярко от магическа енергия. Предпазливо решаваш да ги избягваш, докато се придвижваш по черните квадрати към сандъка и отваряш капака му. Обърни на [294](#).

Летите на хиляда метра над морето. Рибарските лодки не са по-големи от дребни петънца.

— Вместо дните, които нормално би ти отнело пътуването до Уирд — казва Огъстъс, — сега ще стигнеш до целта си само за няколко часа.

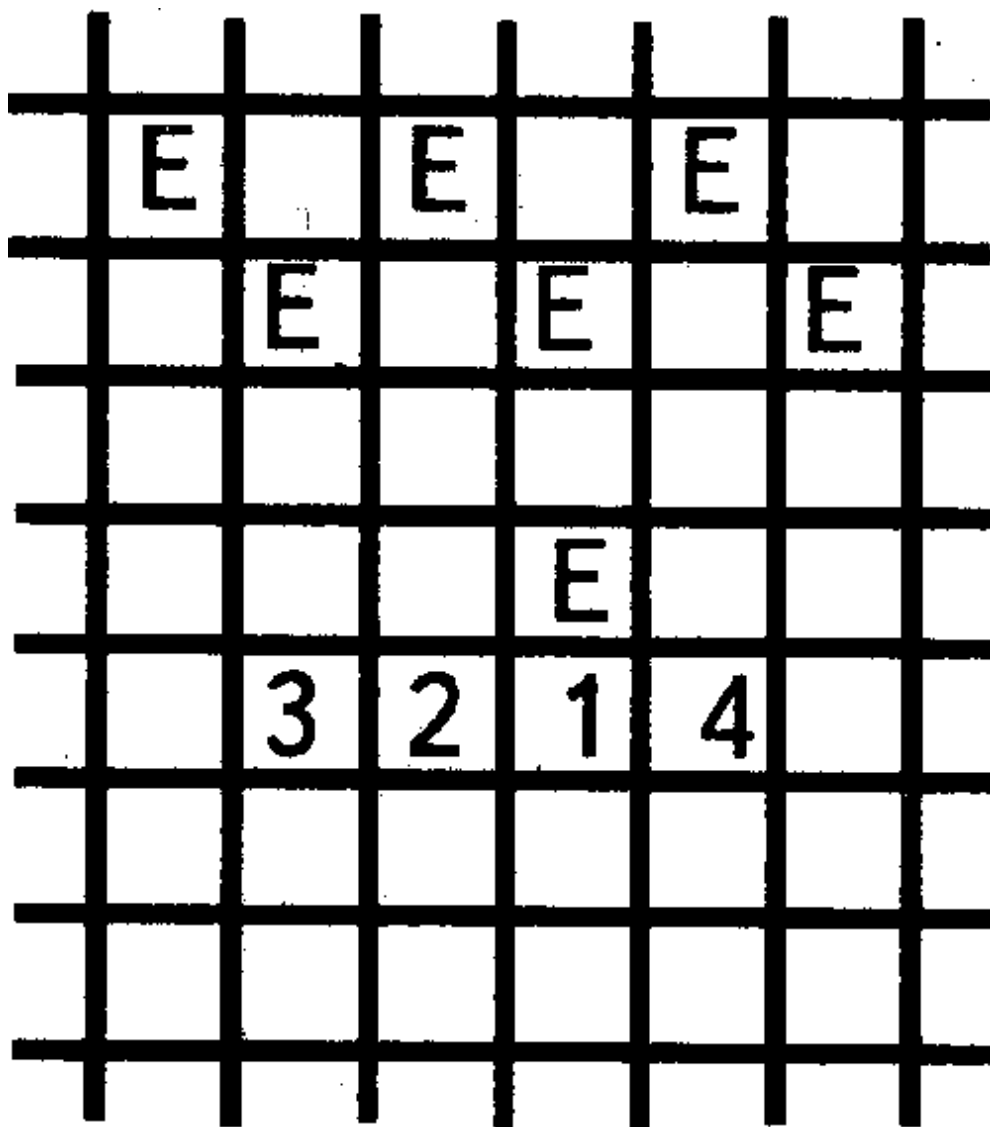
С ликуващ вик и развят от свирепият вятър плащ, той те понася над морето с все по-голяма и по-голяма бързина. Свиваш се колкото можеш по-ниско. Въпреки възбудата от полета вятърът те смразява до мозъка на костите. Скоро виждаш отблясък на бяла светлина, отразена в леда, сковал северния океан. На запад различаваш тънката сива линия на крайбрежието. Вече виждаш огромните айсберги, носещи се във водата, и с изненада поглеждаш надолу към синьото море. Огъстъс промърморва нещо и докосва своя амулет от бял камък. Килимът започва да завива остро на изток.

Възнамеряваш ли да възразиш срещу тази внезапна промяна на посоката? Ако да, мини на **16**. Ако предпочиташ да си замълчиш, придвижи се на **65**.

Елфите са решени да не ти позволят да използваш пътя през Трънливия лес... Те пристъпват напред с мрачни усмивки, докато ти се приготвяш за битка.

Елфи

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 1 зар + 1
Психически способности: 8
Нюх: 8
Доспехи: клас 1
Издръжливост: първи — 22, втори — 22, трети — 22, четвърти — 22, пети — 22, шести — 22, седми — 22



Забележка: Ако някой играч държи разпятieto на Свети Ашанакс, елфите няма да могат да се *придвижават* върху квадрат (избран от играча), съседен на играча. Това се обяснява с факта, че той може да насочва към тях разпятieto, а те — като бездушни създания — трябва да се отдръпнат. Играчът трябва да отбележи в началото на всеки рунд към кой от съседните нему квадрати е насочил разпятieto за този рунд. Той може също да използва разпятieto, за да накара определен елф, към когото се *придвижва*, да се отдръпне с едно квадратче.

Във всеки рунд, в който елф не се намира в съседство с играч, елфът ще *изстрелва* стрела. Това е точно като действието *стрелба* при Мъдреца или Тариката и изисква обичайното хвърляне на **2 зара** с

резултат, равен на или по-малък от точките за бойно майсторство. Ако уцели, стрелата, изстреляна от елф обаче, нанася щета 1 зар + 1 върху издръжливостта (намалени, разбира се, с класа доспехи).

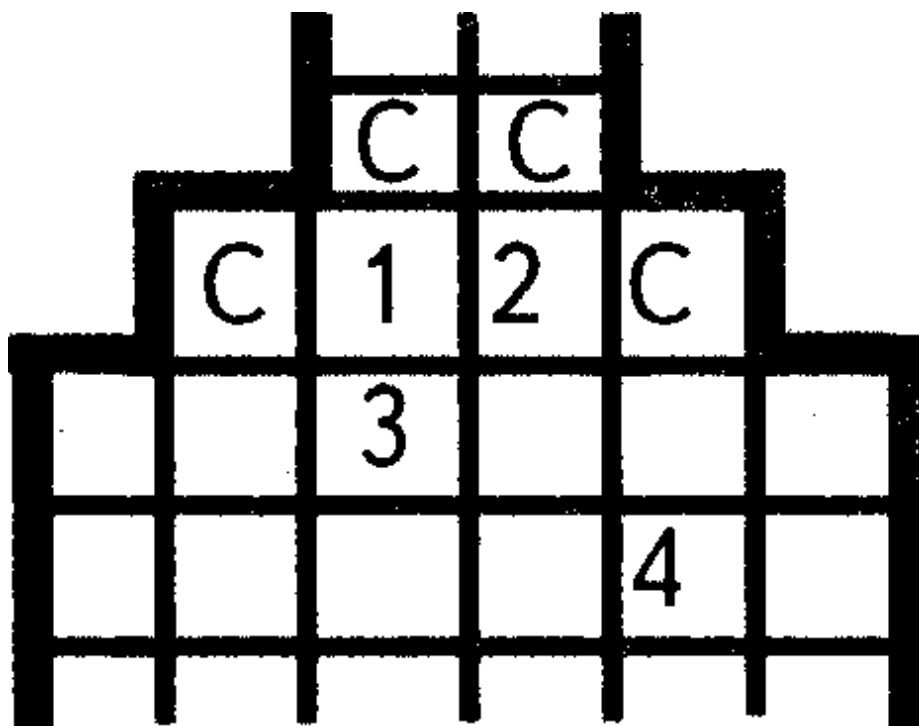
Не виждаш смисъл да се опитваш да избягаш покрай елфите. По всяка вероятност те познават всички горски пътеки и скоро ще те настигат и ще те улучат със стрелите си.

Ако победиш, прехвърли се на **289**.

Скриваш се в сенките в дъното на стълбището, докато процесията отминава, и успяваш да разгледаш фигурата, лежаща върху носилката. Отдръпваш се в ужас, когато виждаш, че лицето на трупа е идентично с твоето собствено, а очите му са изцъклени с невиждащия поглед на смъртта. На всеки от четирите ъгъла на носилката е прикрепен по един фенер, а „твоего“ тяло е увито в бял покров. Качулатите фигури, носещи носилката, не са те забелязали.

Какво искаш да направиш? Ако ще ги нападнеш, иди на [3](#). Ако искаш да използваш някакъв предмет, мини на [109](#). Ако предпочиташ да почакаш, докато те отминат, и после да се отправиш в обратната посока, придвижи се на [547](#). Ако решиш да проследиш процесията, следвайки я отдалече, обърни на [281](#).

Разполагаш войските си в клин, възнамерявайки така да си пробиеш път през скелетите воители и да достигнеш до Царя на бродниците. Тактиката ти успява. Превъзхождащото майсторство и брой на твоята армия изтиква скелетите настрани. Почти си стигнал кралския подиум, когато група скелети успява да се изтръгне от общото меле. Царят на бродниците неспокойно им заповядва да го защитят. Ако си пробиеш път през тях, ще можеш да се приближиш, за да се биеш с него.



Скелети

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 1 зар + 1
Психически способности: 7
Нюх: 6

Доспехи: клас 0

Издръжливост: първи — 8, втори — 8, трети — 8, четвърти — 8

Ако победиш или успееш да си пробиеш път край тях, премини на **300**.

Дори далечната музика спира. Няколко мига чакаш в пълен мрак и тишина, сетне сивкаво проблясване осветява частично тъмнината. Виждаш, че се намираш в помещение с осем много високи стени. Пред тебе има врата. Тя е осветена от четири свещи, поставени на пода. Отиваш при свещите и забелязваш, че те са свързани с линии от сребърен пращец, съединяващи се в квадрат, в който са издраскани рунически знаци. Ако желаеш да вземеш свещите и/или пращеца, можеш да го сториш. Запиши ги при другите предмети в [дневника си](#). Продължи на [543](#).

Собственикът те поздравява шумно, когато отваряш ниската врата, водеща към главната стая на страноприемницата.

— Стаите струват по една жълтица — съобщава гордо той. — Обедът е също една жълтица.

Ако можеш да отделиш две жълтици, иди на **80**. Ако нямаш пари за стаята и храната, продължи на **103**.

Един от играчите в отбора или е успял да преодолее кървавия поток, или е бил пометен, намирайки ужасната си смърт в пропастта далеч долу. При отбор с повече от един играч, сега може да е ред на друг играч. Това трябва да се определи според установения боен ред.

За да определи Магьосникът дали е преживял вълната, ще трябва да иде на **186**. За да определи това Мъдрецът, ще трябва да мине на **561**. За да определи това Воинът, той ще трябва да обърне на **74**. За да определи това Тарикатът, ще трябва да продължи на **409**. Когато всички останали живи играчи са в безопасност, продължи на **35**.

Приземяваш се тежко върху купчина слама, пълна с въшки. **Всеки играч губи 1 зар издръжливост за падането или 1 зар – 1**, ако се е опитал да се задържи за стените. **Доспехите предпазват играчите от тези поражения** както обикновено.

Озоваваш се в дървена с тая с висок таван. Гредите са осветени с тлееща червена светлина, като че всеки момент ще пламнат. Червенобради воители, чиято кожа има оттенъка на пламъци, седят и пият медовина на големи глътки край дълги маси, наредени из залата.

В дъното на помещението виждаш камина и огънят в нея хвърля трептяща светлина върху едрите форми на Главатаря. Той е висок над два и половина метра, а секирата до него не е по-къса. Застанал е до позлатен съкровищен сандък, който макар и по-голям от всеки друг, който си виждал, не е толкова широк, колкото неговите рамене.

— Аз съм Борс — изревава той на мерсаянски език, — главатар на таз банда!

Думите му може да не са съвсем разбираеми, но тонът не може да бъде сбъркан. Той отправя предизвикателство за смъртоносна битка.

Ако пристъпиш напред да се биеш, иди на **92**. Ако откажеш предизвикателството, премини на **416**.

Коя порта ще предпочетеш, за да влезеш в двореца? Портата на Клането (528), портата на Объркването (199) или портата на Страх (313)?

Докато бавно обикаляш стаята, **шест стрели** излитат от бойниците в стените. **Разпределяш ги между всички присъстващи, като определиш с хвърляне на зар кой получава повече от една стрела. Всяка стрела причинява щети 1 зар при обичайна защита от доспехите.** Ако останеш жив след това нападение, си даваш сметка, че по-нататъшното оставане в тази стая не е добра идея, затова се спускаш към залостената врата пред вас... Премини на [377](#).

Трябва да решиш каква стратегия ще използваш срещу елфа, като имаш предвид, че той — като създание без душа — може би ще бъде методичен, но не и вдъхновен играч.

Ако използваш централните си пулове като клин, за да проникнеш в неговата защита, иди на **56**. Ако решиш да придвижваш пуловете си през дъската, наредени в строг ред, мини на **370**. Ако приложиш блъф и оттеглиш назад централните си фигури, а след това обградиш неговите пулове със своите крайни, прескочи на **138**. Ако решиш от време на време да правиш случайни движения, за да го объркаш, прехвърли се на **542**. Ако играеш нормално, без излишни стратегически тънкости, прехвърли се на **147**.

(Магьосник) Сграбчваш вълшебния камък и концентрираш цялата си воля, за да го задействаш. Усещаш магията в него като психически капан, който трябва да обезвредиш. Със сетивата си на Магьосник го сондираш, използвайки собствената си енергия, за да насочиш тайнствените сили, които ще го активират.

Разнася се звук на гръмотевица. Пред теб застава сияеща синя фигура, увиснала в празното пространство край килима. Вълшебният камък се превръща в прах, който вятърът издухва от ръката ти.

— Ако желаеш да достигнеш земята, аз ще те пренеса там в пълна безопасност — казва джинът. — Защото бях затворен в този камък сто хиляди дни и нощи, а сега съм свободен в резултат на твоите действия.

Той разперва ръце и вятърът се превръща във вихрушка. Ти (и другарите ти, ако има такива) слизате долу върху леда. Джинът се покланя и отлита нагоре, загубвайки се от погледа в сивите облаци.

Най-после осъзнаваш цената за активирането на камъка: част от собствената ти духовна енергия е предоставила силата, от която се е нуждаел джинът, за да се освободи. Загубваш за постоянно една точка от психическите си способности.

Прехвърли се на [344](#).

(Мъдрец) Съсредоточаваш съзнанието си върху място извън мисълта, извън материалната реалност. Внезапно главата ти се изпълва с най-различни и странни усещания и образи. Отчетливо чуваш една ръка да пляска в пространството... виждаш цвета на гръмотевицата... и още хиляди противоречиви неща.

Ако желаеш да се освободиш от тези образи, продължи на [43](#). Ако се опиташ да останеш при тях, прехвърли се на [279](#).

(Мъдрец и/или Тарикат) Хвърли зар, за да удариш. Ако успееш, прехвърли се на 271. Ако не успееш, наблюдаваш как пламъкът се удря в земята в средата на поляната: прескочи на 180.

В мига, в който Огъстъс е убит, чуваш стон на недоверчива радост да излиза от моряците, събрани до перилата. Водният дух е изчезнал, като че никога не е съществувал. Може и наистина да е бил само някаква злокобна илюзия, предизвикана от заклинание на вълшебника.

Наблюдаваш как тялото му се прекатурва от килима и изчезва под вълните. Тънка ивица от кръвта му попада в килватерната струя на кораба и се завърта в малък розов водовъртеж, докато вие отплавате всред всеобщо ликуване на екипажа. От ръка на ръка се подава кана с джин, но ти оставаш сам на кърмата и наблюдаваш как издигацият се килим изчезва в далечината. Той ще отбелязва за вечни времена мястото, където тялото на господаря му е паднало в морето...

Иди на [565](#).

— Така да бъде — казва вълшебникът Огъстъс, скръствайки ръце.
— Тогава ще умреш!

Водният дух връхлита безмилостно към теб. **Имаш на разположение три рунда**, преди той да достигне кораба. Това значи, че всеки играч може да извърши три действия. Възможно е да *стреля* със стрели по Водния дух, или да *изрече* заклинание (макар че духът не се влияе от психични магии). Може би ще успееш да го унищожиш навреме...

Воден дух

Доспехи: клас 0

Издръжливост: 65

Или може би ще предпочетеш да насочиш атаките си към самия Огъстъс. Той е в обсега на стрелите и заклинанията, но изстреляните срещу него стрели ще летят срещу силен вятър, така че хвърлянето за *първи изстрел* на всеки играч трябва да бъде **2 зара + 2**, доколкото се налага компенсиране на скоростта на вятъра (*вторият изстрел* ще бъде **2 зара + 1** и т.н.).

Огъстъс

Психически способности: 9

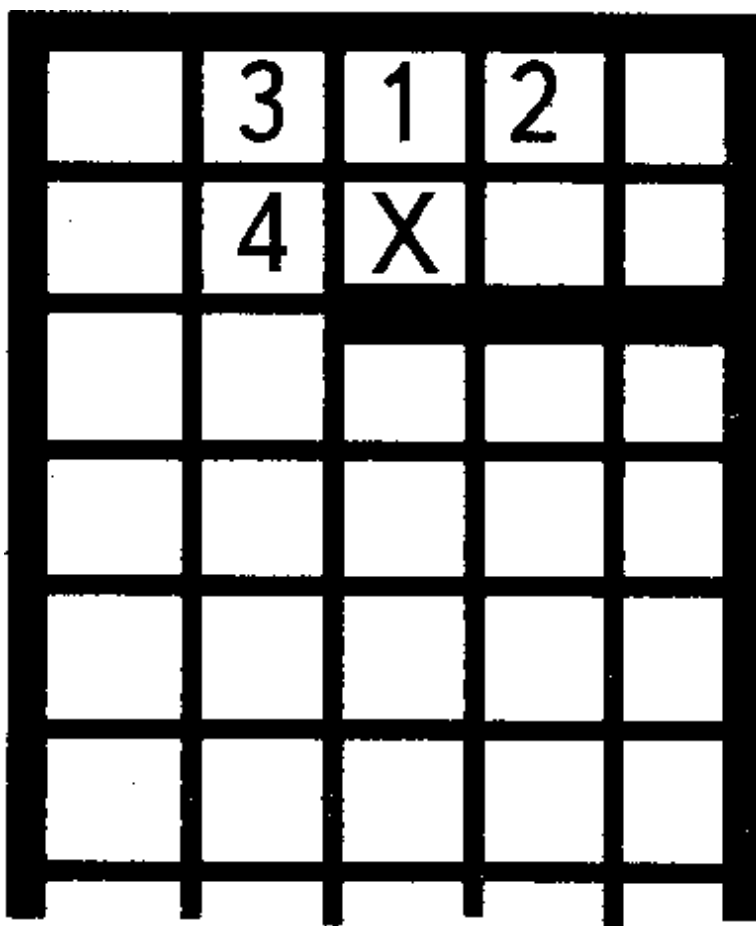
Доспехи: клас 0

Издръжливост: 40

Ако убиеш Огъстъс, премини на **438**. Ако го подчиниш със заклинанието **робско смайване**, прехвърли се на **372**. Ако убиеш или подчиниш Водния дух, обърни на **6**. Ако за **три рунда** не успееш да се справиш нито с единия, нито с другия, иди на **89**.

Пропълзях зад украсения параван, но въпреки цялата ти предпазливост чудовището е чуло приближаването ти. Това е хидра. Обикновено тези страшилища са много опасни противници, но това тук е вече тежко ранено. Очевидно воините от залата са продали скъпо живота си, тъй като повечето от главите на хидрата висят осакатени и раздрани. От огромните рани в люспестите му хълбоци струи кръв. Вероятно е пропълзела тук, в музея, за да умре.

Независимо от това тя е готова да се бие до самия край. Огромната ѝ змийска опашка потреперва и се навива на пръстени, за да прегради пътя ти за бягство. Това е битка, от която не можеш да избягаш.



Хидра

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 2 зара + 2
Психически способности: 9
Нюх: 7
Доспехи: клас 3
Издръжливост: 8

Забележка: Две от главите на хидрата са още живи. Това означава, че във всеки рунд тя може да нанася удари върху кои да са *двама* играчи, намиращи се в съседни квадрати.

Ако я убиеш, премини на **506**.

Прекъсваш мелодията на арфата, обяснявайки, че не можеш да свириш на музикален инструмент. Човекът изобщо не ти обръща внимание и ти отминаваш. Внезапно чуваш дълбокия му, звучен глас да се преплита със звуците: той разказва за легендарен меч, разглобен на три части при Взривяването, унищожило древния град Спайт, и тези части са били разпръснати по света, а ножницата на меча е попаднала в скромни ръце, по думите на някои — в ръцете на странстващ певец... Думите на песента стават все по-неясни, докато ти се отдалечаваш.

Чувстваш се вече много изморен. Искаш ли да си починеш? Ако да, придвижи се на [486](#). Ако желаш да отидеш и да погледаш играта на дама, продължи на [554](#).

Стоиш до носилката, върху която лежи твоят приятел. Можеш или да претърсиш тялото (**вземи всяка вещь, представляваща интерес, която откриеш в дневника му**), или ако си склонен, можеш да се помъчиш да измислиш начини да го възкресиш.

Нещо ти подсказва, че ако би могъл да запалиш фенерите, разположени във всеки ъгъл на носилката, искрата живот, таяща се в приятеля ти, би се разгорила. Ти знаеш обаче, че обикновен пламък няма да бъде достатъчен... Ако притежаваш кълбо на огъня или кехлибарена кутийка с огниво, можеш да ги използваш за запалване на фенерите. (**Ако използваш кълбото, не забравяй, че то действа само веднъж и после следва да го зачеркнеш от дневника си.**) Възможно е да имаш и друг предмет, като например магически скарабей, който също позволява възкресяване.

Ако не възкресиш другаря си, в допълнение към вещите, отбелязани в дневника му, можеш да вземеш също потъмнелия сребърен ятаган, оставен от качулатите фигури върху гърдите на тялото. Върху този ятаган е гравирано името „*Призрачна секира*“; отбележи го в [дневника си](#).

Ако възкресиш приятеля си, премини на [197](#). Ако не го сториш, иди на [174](#).

(Мъдрец) Намръщваш се, опитвайки се със силата на *волята* да полетиш, но за нещастие нищо не се случва. Приливната вълна те достига и те помита от моста към смъртта. Оцелелите играчи могат да идат на **430**.

Гледаш как Варадаксор се отдалечава на коня си, след това се обръщаш на изток.

Обърни на **116**.

(Мъдрец) Нямах представа как да управляваш вълшебния килим, но може би парапсихичните ти познания биха могли да ти послужат да решиш проблема по някакъв начин.

Ако поискаш да опиташ левитиране, премини на **333**. Ако желаеш да прогониш злите духове, мини на **458**. Ако не желаеш да си послужиш с нито едно от тези средства, върни се на **133** и направи друг избор.

(Воин) Огъстъс премигва веднъж, крайно недоверчиво, преди хвърленият от теб меч да го обезглави. В мига, в който той умира, вик на неописуемо вълнение се изтръгва от гърлата на моряците, събрани около перилата. Водният дух е изчезнал, като че никога не го е имало. Може и наистина той да е бил някаква смъртоносна илюзия, предизвикана от магията на Огъстъс.

Наблюдаваш как тялото му се претъркулва от килима и изчезва всред вълните, за съжаление отнасяйки със себе си и твоя меч.

Плюеш в сивото море, после капитанът идва и слага ръка на рамото ти.

— Ти спаси кораба ми! — казва ти той, почти просълзен. — И живота на всички ни. Вземи моя меч. Това е най-малкото, което мога да направя, за да ти се отблагодаря.

Вземаш меча — стар и леко ръждясал ятаган. Както той казва, това е най-малкото, което би могъл да направи за теб. Отбележи го в [дневника си](#) вместо загубеното оръжие, след това се прехвърли на [565](#).

Мразовитите хрътки упорито те преследват по петите. Усецаш ледения им дъх по гърба си и чуваш неумолимото скърцане на снега под бягащите им лапи. Към глутницата се присъединяват още хрътки, дочули отвратителния вой на събратята си. Краката ти започват да се уморяват, а дъхът ти започва да излиза на пресекулки...

Лудо тичаш по пътя. Отпред той се разделя на две. С един поглед възприемаш подробностите: дясното разклонение продължава докъдето стига погледът, но лявото води към вход на една пещера, от която приканващо проблясва светлината на огън. Пещерата би могла да ти даде убежище и сигурност... или да те доведе до задънена улица, от която няма спасение.

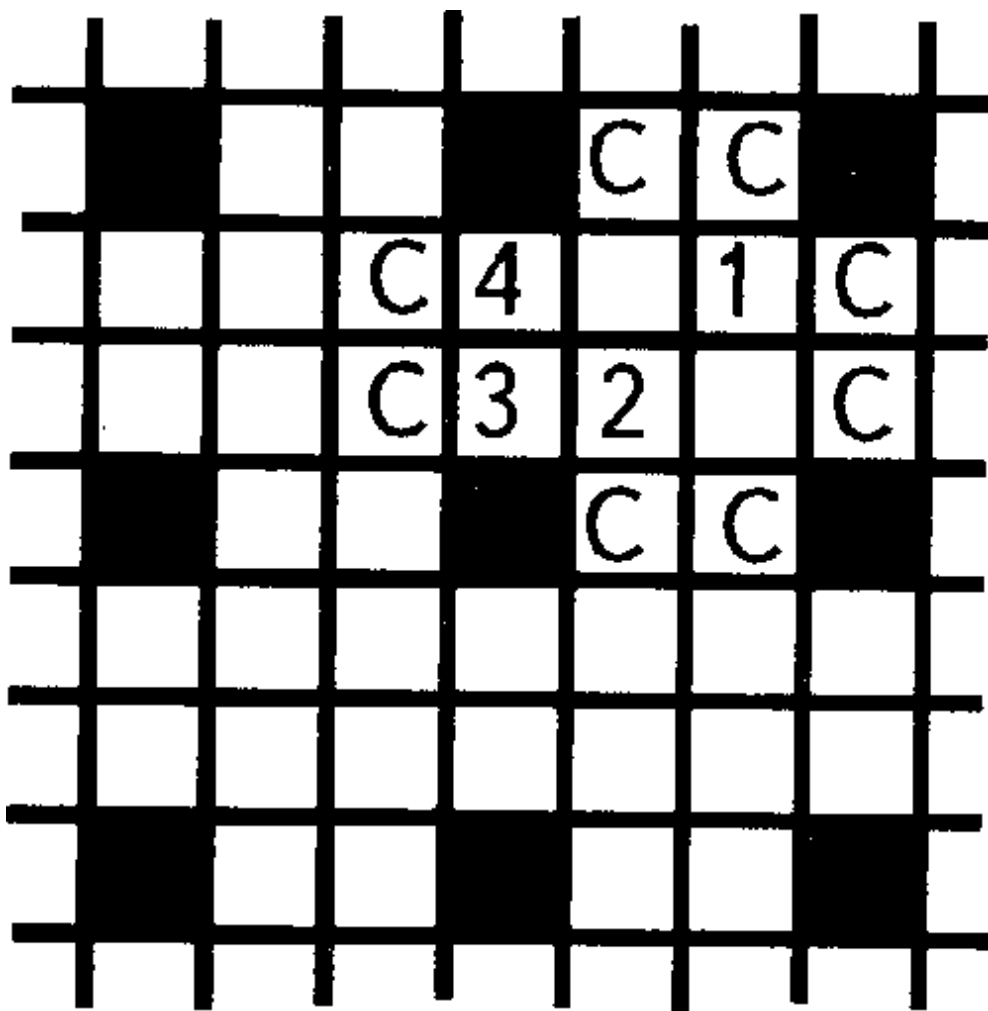
Ако решиш да влезеш в пещерата, премини на **399**. Ако продължиш да бягаш по пътя, иди на **61**.

С внезапна убеденост ти хрумва, че трябва да запалиш фенерите на носилката, върху която лежи другарят ти, за да го спасиш. Има два предмета, чийто пламък би могъл да направи това.

Ако решиш да използваш кълбото на огъня, продължи на **461**. Ако използваш кехлибарената кутийка с огниво, прескочи на **195**. Ако не разполагаш с тези предмети (или сега не желаеш да ги използваш), върни се на **45** и направи друг избор.

Кой предмет ще използваш? Сребърното разпятие (38), ножницата на Кървавия меч (32) или двата скъпоценни камъни очи (323)?

(Играч/и в стаята) Човекът с кадилницата те забелязва. Той е млад, съвсем юноша, с едва набол мъх по бузите. Това откритие те изненадва за момент, защото, съдейки по движенията и стойката му, го мислеше за много по-стар. Докато се колебаеш, той прави жест към плочите, крещейки заклинания с писклив глас. Под негова команда се надигат няколко тракащи с кости скелети. Надигайки се, тези скърпени гротескни чудовища скачат от плочите, за да се бият.



Скелети

Бойно майсторство: 6
Щети за удар: 1 зар +1
Психически способности: 6
Нюх: 6
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 7, втори — 7, трети — 7, четвърти — 7, пети — 7, шести — 7, седми — 7, осми — 7

Докато безплатните бойци те обкръжават, забелязваш, че човекът с кадилницата побягва. Той очевидно съвсем не е изпълнен с доверие в победата на подчинените му изчадия.

Ако желаеш да *избягаш*, като скочиш долу на плочата при приятеля (приятелите) си, **загубваш точки издръжливост, равни на 1 зар** от падането и после отиваш на **183**. Ако победиш скелетите, продължи на **472**.

Отвърщаш поглед от трупа, избърсвайки потта от очите си в задушаващата горещина, и заставаш готов за бой срещу наемниците на Главатаря. Вместо да те нападнат обаче, те надават рев на одобрение. Един от тях се надига и залита пиянски към теб, мушвайки ти в ръцете рог за пиене от слонова кост, преди да се тръшне обратно на стола си.

Впиши в [дневника си](#) рога за пиене, ако искаш да го запазиш, след това се придвижи на [334](#).

(Магьосник) Огъстъс очевидно принадлежи към различна от твоята магическа школа. Заклинанията, които използва, не приличат на никои от тези, които си срещал. Но щом той може да управлява този килим, чувстваш се сигурен, че би трябвало да съумееш и ти! Напрягаш мозъка си. Обикновено изключителните магически предмети като летящите килими са свързани с някакъв магически предмет, някакъв контролиращ талисман като кълбо на огъня (529), бял амулет (373) или син вълшебен камък (435). Ако не притежаваш никои от гореспоменатите предмети или ако не си убеден, че те биха могли да помогнат, върни се на 133 и направи друг избор.

Из стаята са разпилени различни странни вещи. Между тях забелязваш мангал, комат сух хляб, някаква течност в сиво шишенце, сребърна плочка с начертана върху нея пентаграма и свитък с позлатени ръбове. След като решиш кои предмети (ако има такива) би желал да вземеш, ги впиши в [своя дневник](#) и след това обърни на [455](#).

Ако Воин е взел секирата, прескочи на **130**. Ако я е взел друг Приключенец, мини на **400**. Ако никой не я е взел, обърни на **226**.

От предметите, които може да си взел или да не си взел:

Мангалът се оказва без приложение за момента.

Коматът хляб може да се изяде по всяко време на приключението освен посред битка; отбележи си коя глава четеш, когато го изядеш, после премини на **327**.

Течността в сивото шишенце може да се изпие във всеки момент освен по време на битка; отбележи си коя глава четеш, когато я изпиеш, след което иди на **262**.

Ако си взел сребърната плочка със символа пентаграма, премини на **497**.

Свитъкът може да бъде прочетен по всяко време, включително и по време на битка. Отбележи си глава **278** и премини към нея, когато го четеш. Ще трябва да си отбележиш и на коя глава си бил преди това, тъй като глава **278** няма да те върне към нея.

Ако не си взел никой от гореизброените предмети, продължи на **470**.

Двойникът ти изчезва. Сам си в просторния коридор с колони. В краката ти лежи покривът, който може да вземеш, ако желаеш.

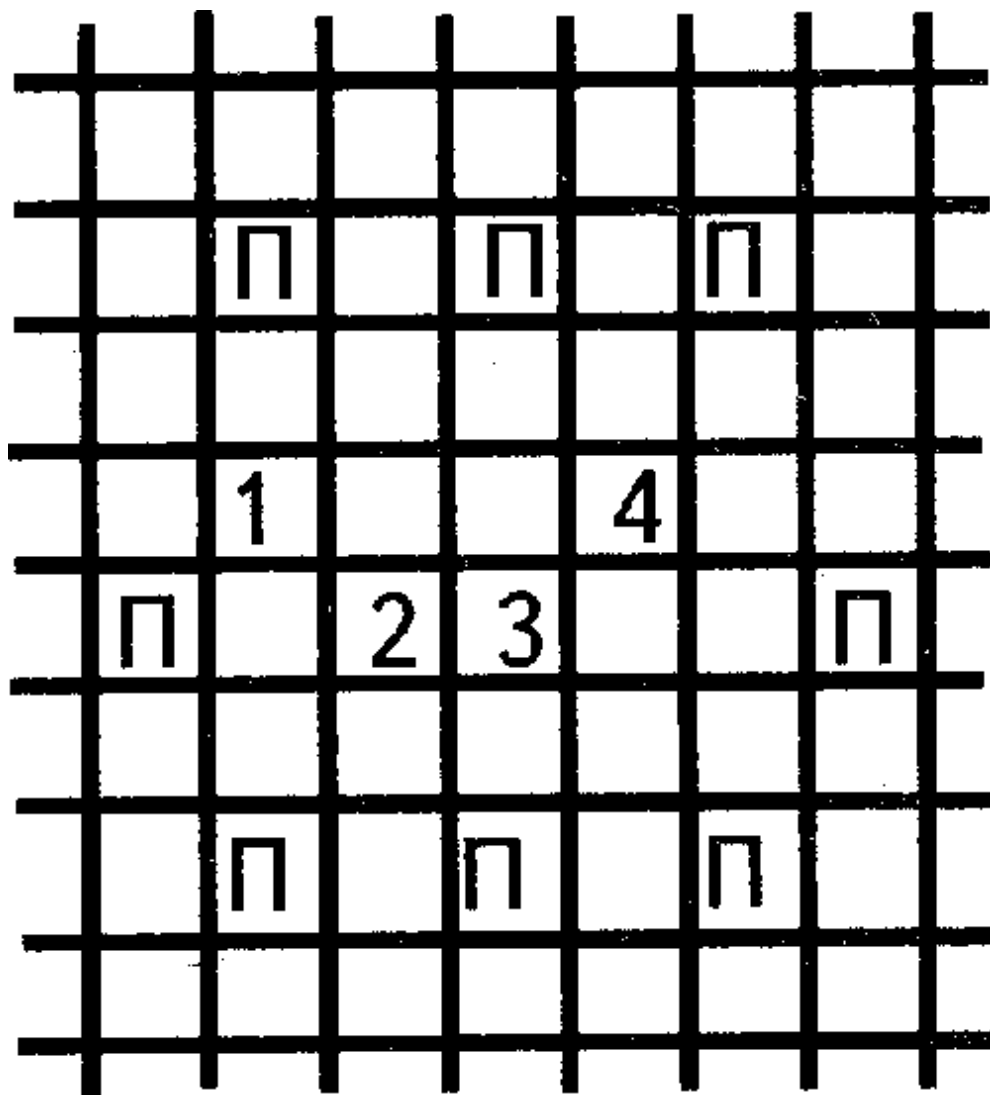
Откъм тъмнината пред теб се разнася гневен крясък. Дали някакво същество не е вбесено от забавянето на процесията? Не чакаш да разбереш, а се отправяш в противоположната посока. Прехвърли се на [547](#).



Движиш се бързо, оглеждайки се наляво и надясно. Трябва да си нащрек за признаци за предстоящо нападение от някое или от всичките осем пипала.

Айслакен

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 2 зара
Доспехи: клас 2
Нюх: 7
Издържливост: първо — 11, второ — 11, трето — 11, четвърто — 11, пет — 11, шесто — 11, седмо — 11, осмо — 11



Имай предвид, че се биеш с осемте пипала на Айслакен, като че са осем отделни чудовища. За да се *биеш* с пипалото, първо трябва да се *придвижиш* до някоя от дупките, през която то се показва от леда. Тъй като пипалата могат да се протягат далеч от дупките, те могат да се *бият* с всеки от играчите, без значение къде е застанал. Изчадиято не се влияе от **психически** магии.

Щом успееш да унищожиш шест от пипалата, премини на [525](#).

(Мъдрец) Възможно е летящият килим да съдържа уловена в капан демонична сила. Тези духове не са съвсем като не-мъртвите, които обикновено ти съумяваш да прогониш. Желаш ли да се опиташ да неутрализираш този дух чрез прогонване? Ако да, иди на **28**. Ако не, прескочи на **133** и направи друг избор.

Извикваш на своите войски да сгъстят редиците и да атакуват. Те са повече от скелетите, но последните имат преимущество, че не изпитват страх, умора или болка. Въпреки всичко, когато двете армии се сблъскват, ти си убеден, че твоята страна ще победи през този ден.

Хвърли един зар за изхода на битката. Прибави едно към резултата, ако в групата има Воин, тъй като той или тя е по-подготвен (а) да ръководи тактически войските ти. Ако хвърлиш 1 или 2, прехвърли се на **374**. Ако имаш 3 или 4, иди на **216**. При 5 или повече продължи на **427**.

Размахваш камбанката. Царят на бродниците свива устни в презрителна усмивка, но когато започваш да звъниш, изражението му се променя в ужас. С всеки отекващ звън по неговия кристален трон се появяват дълбоки пукнатини.

— Престани! — изпищява той, като скача на крака.

Хиляди образи се въртят във въздуха около теб като призраци, излитащи от разрушаващия се трон. Разтърсваш желязната камбанка с цялата си сила...

Внезапно Царят на бродниците пада на хълбок и те поглежда примирено.

— Всичко свърши — казва той. Кристалната корона на главата му се пръска на хиляди парченца...

Мини на [62](#).

Захвърляш кълбото през широкото пространство на катедралата, произнасяйки в същото време заповедната дума. То избухва върху стъпалата на олтара, превръщайки се в огнена топка, от която тутакси изскачат пипала от пламък и се насочват — сякаш от невидима ръка — към фенерите в четирите ъгъла на носилката. Някои от качулатите фигури избухват в пламъци, останалите побягват в паника. Мини на [197](#).

462

Изправен пред двете врати, се чудиш през коя да минеш.

Ако избереш лявата врата, прехвърли се на **398**. Ако предпочетеш дясната, иди на **200**.

564

(Воин) Не можеш да видиш Силфите, но виждаш алебардите. Насочваш удара си към оръжията, надявайки се да обезоръжиш невидимите същества. За да обезоръжиш Силф, трябва да направиш успешно хвърляне за *битка* с **2 зара** + **3**. Докато не бъде обезоръжен, всеки Силф ще ти нанася по един удар във всеки рунд (Силфите имат бойно майсторство **7** и нанасят щети **1 зар** + **3**). В тази битка *бягството* не е възможно. Когато обезоръжиш и двамата, придвижи се на **350**.

Бодваш един от трупите и кожата му хлътва навътре като тънка ледена корица. Кръв — или може би тъмна ледена вода!? — започва да струи от крехките вени. Тялото постепенно се покрива с искряща паяжина от скреж.

Няма да лагеруваш тук при никакви обстоятелства! Събираш екипировката си, разпръсната при сблъсъка, и потегляш по пътя. Гората тъне в страховита тишина. Нервите ти са опънати, предусещайки опасност. Изваждаш оръжието си. На известно разстояние вляво от теб се разнася ръмжене и в същия миг зърваш две тъмни фигури да се прокрадват вдясно от пътеката. Дяволските изчадия те обкръжават.

Ускоряваш крачка. Те също. Хукваш да бягаш. Продължи на [447](#).

Стигаш до непознатия и го обръщаш. Не него, а *нея*. Това е млада девойка с гарвановочерна коса, облечена в селска домашно тъкана дреха под груба наметка. Тя е напълно немощна и плътта ѝ е бяла като алабастър, но все още е жива.

Ако Мъдрец поиска да я излекува, той трябва да хвърля зар по обичайния начин и щом тя си възстанови поне една точка издръжливост, да обърне на [48](#).

Ако в отбора няма Мъдрец, но има мангал *и* продоволствени дажби, които си готов да споделиш с нея, иди на [533](#). Ако нямаш и това, продължи на [59](#).

Докато разказваш какво ти е казал капитанът, очите на помощника се изпълват с ужас.

— В името на кървавата паст на Кот и на деветнадесетте същества на бурята! В името на всички очи и крайници на Набръчкания Чанаволджу...

Както и предполагаше, списъкът на проклятията му е безкраен. Накрая той се обръща отново към теб:

— Капитанът трябва да е по-луд от пъклен демон... Да преследва Всемирния змей... Момчета! Момчета! — Той се втурва по палубата. Другите моряци се сбират около него, слушайки с нарастващ ужас разказа за това, което си му казал.

Прескочи на [231](#).

(Мъдрец) Отчаяно се мъчиш да избегнеш летящите черепи, които се опитват да те изблъскат от моста, като същевременно се опитваш да предскажеш къде ще се появи следващото сигурно каменно стъпало. Нещата изглеждат безнадеждни, но ти се струва, че ако използваш паранормалното си зрение, ще успяваш да забелязваш къде ще се появят следващите стъпала. Ако желаеш да направиш това, премини на **391**. От друга страна можеш да опипаш левитация в случай, че кракът ти стъпи в празно пространство, или ако те изблъскат от моста. Ако желаещ да прибегнеш до това, продължи на **526**.

Решаваш, че тук *определено* има нещо нередно. Но какво?
Ако искаш да почакаш и да видиш какво ще се случи, иди на [144](#).
Ако предпочиташ да действаш веднага, мини на [172](#).

Първият помощник, Вилдад, се приближава към теб и те дръпва на една страна.

— Забелязвах, че говориш с капитана — казва той с подигравателна безцеремонност. — За какво ли ще да е било? За времето може би? Но днес в него няма нищо особено, освен благоприятния вятър, а вие разговаряхте дълго... За какво тогава? Трябва да е било нещо наистина много важно, тъй като при скучно пътуване като нашето няма какво толкова да се обсъжда.

Внезапно той се обръща към теб с пронизващ поглед.

Ако му отговориш, че онова, за което сте разговаряли с капитана не е негова работа, прехвърли се на [336](#). Ако му кажеш за какво ти е говорил капитан Лазаръс, мини на [466](#).

Ако още не си го сторил, сега можеш да изследваш най-горната галерия (252), средната галерия (140), или най-долната галерия (524).

След като си изследвал всичките три галерии (или тези, които си избрал да изследваш), можеш да слезеш в залата и да напуснеш кулата; придвижи се на 548.

(Мъдрец) Учил си логика и разбираш, че Дамата в сиво е оставила тази главоблъсканица, за да обърка враговете си дори след като самата тя е мъртва. За щастие разбираш също, че тази гатанка, заложена върху ковчежетата, няма решение и ти би се бавил тук до края на дните си, опитвайки се да разрешиш една неразрешима задача. (На пръв поглед гатанката се базира на истинни стойности, но всеки специалист по логика знае, че без твърда отправна система подобна главоблъсканица е само сбор от изявления, несвързани от понятия за истина или лъжа. Подобна гатанка не може да се реши, а само смело да се отрече, както стори ти!)

Придвижи се на **291**.

Плочата отново се издига в стаята, събирайки членовете на отбора. От кадилницата още се разнасят отделни облачета дим. Можеш да я вземеш, ако искаш.

Премини на [493](#).

Обясняваш на капитана, чието име е Лазаръс, че твоята мисия изисква да пътуваш до царство Уирд.

— Не е място, което държа да посетя! — възкликва той, пипвайки наболата си брада. — Все пак ще плаваме през морето на Мистрала седмица, или две, след което ще се отбием в Дауърхейвън, за да разтоварим стоката си. Малко по на север морето ще е замръзнало във вечни ледове. Можеш да преминеш по него до Уирд, ако имаш куража за подобно пътуване. Таксата до Дауърхейвън е петнадесет жълтици на пътник.

Ако му платиш тази сума, премини на [247](#). Ако му кажеш, че не можеш да си го позволиш, иди на [293](#).

(Мъдрец) Гледаш небето, припомняйки си географските и морските карти, които си разглеждал толкова грижливо на млади години. Особено се напругаш, за да си спомниш подробностите от едни стари астрономически текстове, събрани в академиите на Опалар. Северната звезда виси като ярка играчка в прозрачното синьозелено небе. Докато здрачът отстъпва пред нощта, ти успяваш да начертаяш маршрута си до Уирд, като наблюдаваш кривата, по която се движи звездата, която в Крарт наричат Червената смърт.

Късно и студено е. Сега трябва да спиш, събирайки сили за мъчителното пътуване, което ти предстои.

Премини на **246**.

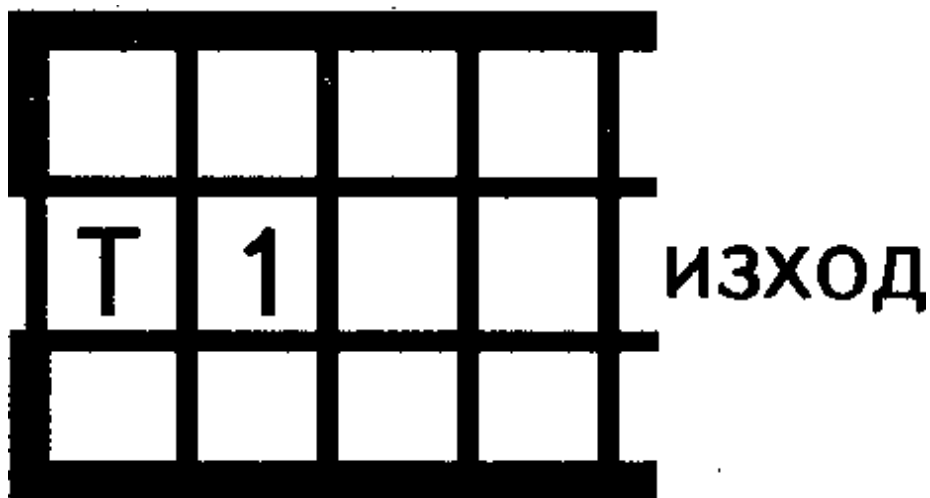
Когато отваряш кутията, откриваш, че капакът ѝ е покрит с особено отвратителен вид пиявици, чиито смукала тутакси започват да източват прясна кръв от ръката ти. Усещаш се отпаднал. Тази слабост не изчезва с времето: загубил си за *постоянно* една точка от бойното си майсторство. Най-накрая надутите от кръв пиявици падат от теб и ти ги размазваш върху каменния под на стаята. Ако вече си отворил всички ковчежета, иди на [291](#). Ако не си, сега можеш да отвориш каменното сандъче ([511](#)) или дървеното ([154](#)).



(Воин) Разцепваш няколко от тях на дребни кристални парченца, но в този момент стъпалото, на което стоиш, тръгва да изчезва. В съседство трябва да се появи друго стъпало, но сега черепите са струпани плътно около тебе и ти не можеш да го видиш. Докато падаш към жестоката си съдба, чуваш звънящия смях на черепите над теб...

Ако е останал още някой, който ще се опита да преминава, той или тя отива на **240**. Ако всички останали живи играчи са прекосили, продължи на **35**.

(Дуелиращ се играч) Тръгваш напред, приемайки предизвикателството на Танатос. Ако си придружен от другари, те са спрени от невидима силова стена и не могат да се намесят в битката. Могат само да наблюдават и да очакват изхода от двубоя.



Великанът Танатос

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 4 зара
Психически способности: 8
Нюх: 7
Доспехи: клас 2
Издръжливост: 45

Забележка: Амулетът череп, ако го притежаваш, осигурява известна защита срещу Танатос, който черпи своето могъщество от Чернобог, бога на не-мъртвите. **Ако носиш този амулет, можеш да прибавиш 7 към класа на доспехите си и към точките си за щети само за времетраенето на двубоя.**

Ако победиш Танатос, обърни на **111**. Ако *избягаш* обратно в листата на възпоменанието, иди на **367**.

Палубата на китоловния кораб сега представлява сцена на по-голямо клане, отколкото преди битката. Главорезите лежат наоколо в локви кръв, примесена със съсирената китова кръв от последното нарязване на улова.

— Възхитително майсторство — произнася глас, идващ отгоре. — И не си губи времето да изпитваш угризения. Всички те бяха мародери и главорези, способни да убият и майките си при кръчмарска свада.

Поглеждаш нагоре, примигвайки срещу белия студен блясък на небето. Над палубата виси летящ килим!

Облеченият във виолетови дрехи човек върху него се навежда и ти подава ръка, помагайки ти да се качиш.

— Битката е привлякла вниманието на градската стража — казва той — и аз ги виждам вече да се насочват насам. Няма значение, за магическия килим на Огъстъс това не е проблем. Издигни се, о килим, и ни отнеси от тук! На север и изток, време е.

Килимът се извърта, после се издига с главозамайваща скорост във въздуха. Гледаш как „Търсецото чудовище“ се смаява, докато накрая става дребна тресчица далеч, далеч долу в океана.

Мини на [424](#).

„Огън“ *не* е бил правилният отговор! Демонът внезапно изважда острите си нокти и се хвърля върху теб.

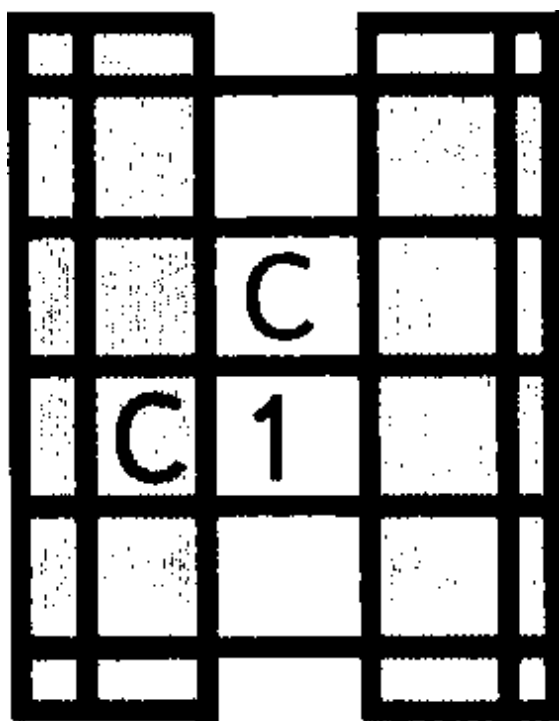
Иди на [69](#).

Дерзу ти препоръчва една странноприемница, на име „Буре джин“, която се намира до самия бряг. Едно легло там струва една жълтица за през нощта. След като си заплатил, тръгваш да скиташ из улиците на града, после се връщаш за нощуване. След като се напиш, **ще възвърнеш половината от първоначалните си, според твоя ранг, точки за издръжливост (дробите се закръглят). Ако вземеш и закуска (една жълтица), ще си възстановиш още една точка издръжливост (не забравяй, че в никакъв случай не можеш да надхвърлиш началната си издръжливост, записана в [дневника](#)).**

Ако имаш другари, които са отседнали в странноприемницата „Костите на Улрик“, те могат да проверят на [205](#) какви точки ще получат за преспиването. След това иди на [4](#).

(Мъдрец) Постепенно ти става ясно, че си направил погрешен ход в тактиката си. Очите ти съзират една алебарда, която е на път да ти нанесе удар, докато в същото време вътрешното зрение ти подсказва, че това е само лъжливо движение. Слисан, чувстваш как свръхестествените ти усещания се губят.

Трябва да разчиташ на обикновеното зрение, за да се сражаваш с тези невидими същества; хвърляй 3 зара за *битката*.



ОТТЕГЛЯНЕ

Силфи

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 1 зар + 3
Психически способности: 8

Нюх: 8
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 14, втори — 14

Не можеш да се придвижиш по моста, тъй като един от Силфите ти прегражда пътя. Ако отстъпиш назад, иди на [226](#) и направи друг избор. Ако убиеш и двамата силфи, можеш да продължиш по моста: премини на [350](#).

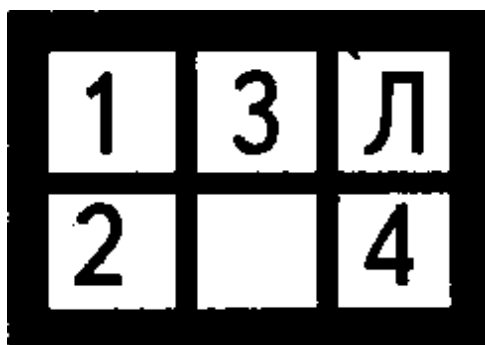
Минават часове, а ти продължаваш да гребеш по сивите води. Почти нямаш представа накъде си се насочил, но поне се стопляш от движенията...

Внезапно Лазаръс, който през цялото време седи свит и отчаян на носа, се изправя на крака и размахва ятагана си.

— За всичко си виновен ти! — изкрещява той. — Заради теб загубих кораба си!

Лазаръс

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 1 зар + 2
Психически способности: 6
Нюх: 6
Доспехи: клас 0
Издръжливост: 14



Ако го победиш, прескочи на [153](#).

Тя затваря очи и обмисля въпроса. Чувството, че тя наднича в собственото ти бъдеше, е странно...

— Търси светлината — казва тя рязко. После, забелязвайки твоята озадаченост, добавя: — Ще разбереш, когато я намериш.

Благодариш на Ураба за помощта ѝ и се сбогуваш с нея. Провери дали си записал желязната камбанка, която тя ти подари, после продължи на [520](#).

(Мъдрец) Съсредоточавайки умствената си енергия, ти се включваш в мисловната система на изчадието. Внезапно то се завърта, махайки с ръце във въздуха, като че е нападнато от рой жилеци насекоми. Сините му очи светват и то тръгва, залитайки, към мястото, където стоиш ти.

Ако искаш да излезеш от прикритието си и да побегнеш, прехвърли се на [492](#). Ако предпочиташ да продължиш психичната си атака, иди на [41](#).

Почти веднага осъзнаваш, че си направил ужасна грешка. Гробовен синьосив отблясък обвива тялото. Изръмжавайки безгласно, той отхвърля покрива и се надига с вдървени движения. Лицето му е сковано в страховито и намръщено изражение. Той се втурва напред, наострил като звяр нокти, с явното намерение да те убие.

Характеристиките му са същите, каквито са били твоите в началото на приключението. Той не използва оръжие обаче, затова **трябва да намалиш точките му за бойно майсторство и за щети с — 2.** Какъвто и да е твоят приключенски тип, той може да напада само с физически средства.

Знаеш, че не можеш да избегнеш тоз и двубой. Ако победиш, придвижи се на **456**.

Лягаш върху одеялата, които си постлал на поляната. Над гората скоро пада здрач, а след това с последната песен на птичките настъпва и най-тъмна нощ. Вслушваш се известно време в тъжната мелодия на музиканта в другия край на поляната, във веселото бърборене на дърварите, докато приготвят вечерята си, и забелязваш, че търговците остават в тесен кръг около дъската за дама, сякаш омагьосани от играта.

Продължи на [24](#).

Импулсивно разхвърляш зъбите на хидрата върху пясъка на арената. Отстъпваш назад, тъй като въздухът се изпълва със съскащ звук. Зъбите изпускат зелено излъчване, което постепенно се усилва, превръщайки се в множество човекоподобни фигури. Когато излъчването намалява, откриваш, че между теб и скелетите стоят стотина жилави създания. Тези създания имат зеленикавобяла кожа и въпреки че са с човешки тела, от раменете на всяко от тях се показват девет змийски глави.

Отбележи, че сега на твоя страна са *Воините на Зъба*. Задраскай зъбите на хидра от [дневника си](#), след което иди на **178**.

(Магьосник) Изваждаш рога от раницата си и се втренчваш глупаво в него: от каква полза може да ти бъде сега един рог за пиене? Изведнъж една от алебардите замахва и избива рога от ръката ти, пращайки го в пропастта долу (зачеркни го от [дневника си](#)). Другата алебарда ти нанася удар, преди да успееш да се защитиш, нанасяйки ти **щети 1 зар + 3**.

Ако останеш жив, премини на **100**.

Човекът с кадилницата не те е забелязал. Затова сега е толкова стреснат от бързината и ожесточеността на нападението ти, че изтървава кадилницата си и побягва в сляпа паника.

Спираш до кадилницата, тъй като не виждаш никакъв смисъл да се изморяваш в преследване, когато не човекът с кадилницата, а Царят на бродниците е истинският ти враг.

Кадилницата продължава от време на време да изпуска кълба дим. Можеш да я вземеш, ако желаш.

Прехвърли се на [493](#).

Очите им светват. Нищо не е по-скъпо за моряшкото сърце от този бурен тахак. Всички агресивни мисли незабавно се изпаряват, моряците втъкват ятаганите обратно в поясите си и вадят глинените си лули. Пускаш кесията да се предава от ръка на ръка и те жадно натъпкват гадно миришещата билка в лулите си. Приклякайки на палубата, те започват да пуфкат, загледани замечтано в морето през плуващите наоколо облаци дим, които скоро ги обгръщат. Всяка лула е изработена като глава на ухилен морски демон от митологията на Крарт, така че през мъглата дим всъщност виждаш по две грозни лица: на моряка, и на глинената му лула.

— В крайна сметка ти не си толкова лош — казва един от моряците, когато тахакът започва да постига упойващия си ефект.

— Настина не е — добавя друг кротко. Забелязваш, че му липсва едното ухо, а на окото си има кожена превръзка. — Мисля да композирам песен, възпяваща твоите добродетели.

— Песента ще бъде дълга, защото те са безброй! — провиква се трети, когото познаваш под името Хакрон Изкормвача.

Очевидно тахакът е бил една от най-удачните ти покупки. Наблюдаваш как матросите потъват в пълно вцепенение, после повеждаш половин дузина от най-кръвожадните водачи към спасителната лодка. Те се хият глупаво и въобще не протестират, когато ги качваш вътре и пускаш лодката в морето.

Когато другите се съвземат от въздействието на тахака, ти им изтъкваш, че от екипажа сега липсват само няколко причиняващи неприятности индивида. Онези, които са останали, ще трябва да работят два пъти по-усърдно. Усещайки заплахата в тона ти, те се запътват да вдигнат платната. Забелязваш, че треперят от махмурлука, причинен от тахака, и се засмиваш със задоволство. Прехвърли се на [499](#).

(Мъдрец и/или Тарикат) Имаш на разположение **два рунда**, за да изстреляш стрелите си, преди то да е стигнал до теб. **Хвърли зарове**, за да му нанесеш щети по **обичайния начин**. **Скелетоподобното** изчадие има доспехи клас **1** и издръжливост **30** точки. До теб ще достигне след **два рунда**. Иди на **276**.

Бързаш да се отдалечиш от мястото, където падна скелетоподобното чудовище. Под краката ти хруцят заскрежени клонки. Студеният диск на Синята луна свети през горския свод като око от паяжина.

След известно време вече си се отдалечил от привидението и рискуваш да спреш, за да се ослушаш. Гората тъне в мъртва тишина.

Ако желаеш да лагеруваш тук, мини на [225](#). Ако решиш да продължиш нататък през гората, иди на [162](#).

Бързо минаваш по изпълнените с мъгла пътеки между плочите, старайки се да не обръщаш внимание на фигурите, които лежат опънати върху тях. Накрая стигаш изхода от залата и излизаш в свежия и студен вечерен въздух. Вдишваш дълбоко няколко пъти, преди да поемеш към тъмните порти, които съзираш в другия край на вътрешния двор. Мини на [35](#).

(Мъдрец) Нещо в пода не ти харесва и те кара да се чувстваш напрегнат. Решаваш, че ще е най-добре да левитираш над него. Знаеш, че това може да бъде опасно, тъй като не използваш много често това умение.

Ако пожелаеш да поемеш риска и да използваш левитиране, мини на **236**. Ако решиш да не рискуваш, върни се на **398**, където ще трябва да направиш друг избор.

(Мъдрец) Запокитваш кълбото към мраморния подиум, като в същото време извикваш на висок глас командната дума, която го активира: „Пожарище!“ Кълбото се удря и избухва в бели огнени пръски, които угасяват слабото пламъче, горящо върху подиума. Сетне огънят на кълбото замира и в стаята настъпва пълен мрак. Сенките изчезват и пипалата потъват обратно в камъка. Мини на [145](#).

След като се сбогуваш със собственика, нарамваш вещите си и потегляш. Скоро тесните калдаръмени улици и високите черни стени на Дауърхейвен остават далеч зад гърба ти. Въздухът е студен и щипещ, но ти си в добро настроение, докато си пробиваш път през дебелия сняг, покриващ склоновете.

Късно следобед забелязваш скалата, за която ти каза собственикът. Тъй като не желаеш да прекараш нощта върху вековния лед, си устройваш лагер от подветрената страна на хълма. Угасващата дневна светлина напуска небето, когато започваш да се унасяш...

Към полунощ те разбужда сладкогласно пеене. Далеч на изток забелязваш три фигури с цвета на рубин, които танцуват върху снега.

Ако искаш да разузнаеш какво става, мини на **201**. Ако решиш да се върнеш към съня си, иди на **91**.

(Играч, взел предмета) Това беше грешка. Както повечето магьосници, и Огъстъс е маниак по отношение на магическите си тайни. Дори тук, в неговата буквално непревземаема крепост, той е поставил клопка за крадци. И ти попадна в нея.

Пентаграмата върху плочката се завърта пред очите ти. Тя сякаш те всмуква неумоливо в себе си. **Хвърли 3 зара. Трябва да получиш сбор, равен или по-малък от психическите си способности, за да устоиш на мощта на пентаграмата.**

Ако съумееш да ѝ устоиш, изпускаш плочката и побягваш от лабораторията разтърсен, но невредим. Ако не устоиш, започваш да се смаляваш, докато ставаш не по-голям от муха, след което попадаш в силовото поле, възникнало около плочката. Ако с теб има другари, те са безсилни да ти помогнат, трябва да те изоставят, затворен завинаги в орбитата на плочката, и да продължат мисията си. Оцелелите играчи минават на [470](#).

За да слезе долу невредим, **всеки играч трябва да хвърли два зара и да получи сбор, равен на или по-малък на нюха си**. Неуспехът означава, че за момент играчът се е разсеял и се е подхлъзнал. Падането ще му причини **щети 2 зара (доспехите не осигуряват защита)**. След като всички слязат, продължи на **344**.

Корабът се носи по океанските течения с часове. Най-после долавяш лек порив на вятъра и платната започват да плющят от все по-засилващия се вятър. Облаците се разнасят и откриват поглед към следобедното небе. Капитанът скача на руля и насочва кораба по вятъра. С изтощени, но радостни викове моряците се залавят за въжетата и скоро корабът се понася напред през вълните.

Иди на [298](#).

Слизаш по стълбите и наблюдаваш процесията, докато тя заобикаля ъгъла на алеята. Скоро дори отблясъкът на свещите се скрива в мрака. Решаваш, че ще е най-добре да тръгнеш в обратна на тяхната посока, така че свиваш наляво. Продължи на [152](#).

Нощ е, небето е катранено черно, но снегът, изглежда, излъчва собствено слабо сияние. Оплетените бодливи храсти, които са по-високи от теб, образуват черна паяжина на фона на белия сняг.

Ботушите ти скърцат по пухкавия сняг. Сега вятърът е стихнал, което прави лютия студ малко по-поносим. Започваш да обмисляш устройването на лагер за пренощуване. В този момент до ушите ти достига слаб звук „туптуптуп“ на прокрадващи се стъпки, хрущящи в снега.

Ако желаеш да спреш тук и да лагеруваш, иди на [233](#). Ако решиш засега още да не спираш, мини на [338](#).

Музикантът не е стар човек, но косата му е бяла, сякаш покрита със сняг. Когато се приближаваш, той вдига очи; те са с цвета на синьото небе над гората. Без да прекъсва да подръпва струните на арфата, той ти се усмихва и казва:

— Акомпанирай ми, ако знаеш как. — После се съсредоточава отново върху странната тъжна мелодия, оставяйки те да размишляваш върху думите му.

Ако си Тарикат, значи умееш да свириш и можеш да му акомпанираш; придвижи се на [203](#). Ако си Магьосник и желаеш да се включиш в мелодията, иди на [20](#). Ако не си нито Тарикат, нито Магьосник, значи не умееш да свириш на никакъв музикален инструмент; обърни на [441](#).

— Закопчалка с формата на вълча глава — казва Царят на бродниците неочаквано. — Едно от дребните евтини украшения на мага Тор, струва ми се. Нека ти покажа какво мога да направя от него.

Той затваря очи и кристалната корона, която носи, започва да блести слабо. Неочаквано закопчалката изскача от ръката ти. Тя започва да нараства и да се променя, превръщайки се в гигантски сребърен вълк с криле като на прилеп. Металните му очи искрят, когато се спуска върху теб.

— Надявам се, че се наслаждаваш на кошмара си — излайва Царят на бродниците с рязък смях. — Би трябвало да е така, защото всичките му съставки са плод на собственото ти въображение!

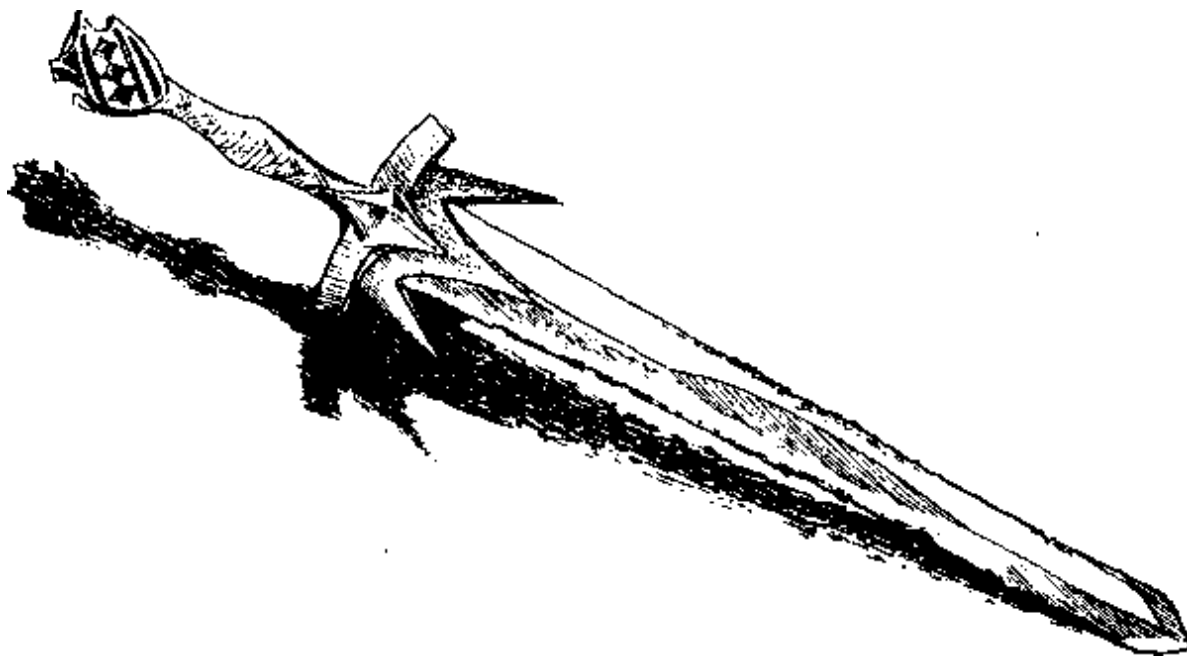
Премини на **304**.

— Вероломно куче такова! — изръмжаваш ти на Огъстъс. — Такива като теб никога няма да получат ножницата на Кървавия меч.

Огъстъс се усмихва хладно и оставя протегнатата си за ножницата ръка да се отпусна край тялото му.

— Много добре — казва той. — Ще се приземим ей там, в моя замък, където тъмничарите ми ще проведат интересни експерименти с теб, докато аз ликувам, че съм завладял ножницата за моя господар.

Ще му позволиш ли да се приземи в замъка? Ако да, мини на [208](#). Ако желаш да се биеш с него сега, продължи на [536](#).



Свиваш се в снега, още треперейки от ужасите на кошмара. Откъслечи от призрачния свят на сънищата продължават да се мяркат в периферията на зрението ти, правейки невъзможен по-нататъшния сън. Най-после слънцето изгрява, обагряйки в кървавочервено небето на изток. Вековният лед под тебе е здрав, а суровият замръзнал пейзаж не се е променил от вчера. Сънят ти е бил само едно ужасяващо видение, без връзка с реалността...

И все пак, докато се приготвяш да напуснеш лагера, нещо ти припомня една стара поговорка от Та'ашим: „Сънят е голото лице на истината.“

Прехвърли се на [422](#).

Тялото на Хидрата се разпада в зловонна зелена пепел и когато, без да искаш, вдишваш от изпаренията, усещаш как започва да ти се повдига. Скоро остават единствено остриите ѝ зъби, лежащи в краката ти. Ако искаш да ги вземеш със себе си, можеш да го сториш. Всички зъби заедно се броят като един предмет от товара ти. Продължаваш през вратата, която съзираш в дъното на музея. Премини на [318](#).

На следващия ден ставаш призори. **Всеки играч ще си възстанови една точка издръжливост, ако точките му са под максимума.** Някои от моряците са хванали катерички в гората, опасваща крайбрежието, и сега правят яхния на лагерния огън. Можеш да хапнеш малко на закуска и **да си възстановиш една точка издръжливост.**

Скоро се качвате на кораба и гребейки срещу вълните, разбиващи се при устието на малкото заливче, се насочвате в открито море. Постоянният вятър продължава да ви носи на север.

Към пладне забелязваш необичайна гледка: далеч на юг от самия хоризонт се появява малко петънце и нараствайки за секунди, то се спуска към вас. Успяваш да видиш, че това е човек, летящ върху килим. Скоро той увисва над палубата и ти вперваш поглед в него. Той се взира в теб, без да обръща внимание на останалите моряци:

— Ако си на път за Уирд, както ми се струва — казва мъжът, — може би ще предпочетеш да пътуваш с по-удобно превозно средство?

Той посочва с ръка килима и виолетовият му плащ се развява. Ако желаеш да приемеш предложението му, прехвърли се на **299**. Ако откажеш, иди на **55**.

Арената е окъпана в тайнствена зеленикава светлина от редицата фенери, прикрепени на греди по стените. Нетърпеливите тълпи, наклевали по редиците седалки, изглеждат неприятно безчовечни и приличат по-скоро на огромни насекоми, увити в тъмни наметала, които потриват тънките си ръце и провлачено скандират да се пролее твоята кръв.

Докато скандирането заглъхва в зловещо мърморене, ти се обръщаш с лице към кралския подиум, разположен над арената. Там стои изправен възрастен мъж, човек с подигравателно изкривена уста и зъл поглед. Той повдига светец жезъл, сиянието на който го откроява рязко на фона на околната смътна и неясна картина. Върху набръчканото му сиво чело забелязваш корона от лед или кристал.

Стържещият му глас накарва и последните шепоти на тълпата да замрат.

— Това е царство Уирд, където аз управлявам от векове, — извиква той, сочейки към теб. — А ти си се осмелил да нахлуеш в моята суверенна територия. Вмъкнал си се в моя дворец на Вечния мрак с надеждата може би да ме убиеш...! — Той снижава глас и се втренчва в теб. — Каква глупост! Нима мислиш, че и други не са се опитвали да ме убият? Един справедлив управник винаги има неприятели. И къде са тези възможни убийци сега, тези кучи синове, които се надяваха да забият ножовете си в моето кралско сърце? Е, те са тук... сега ще дойдат, за да ти дадат урока, получен от самите тях...!

Той се намръщва и разперва ръце. На известно разстояние пред теб изниква нещо от земята. Това е костелива бяла ръка, която с потрепване търси опора, за която да се залови. На други места също се образуват купчинки земя, докато отдавна погребани тела пробиват с нокти почвата. После сухата пръст на арената се разцепва и на повърхността изскачат скелети, облечени в ръждясали брони. Още и още от тях извират навън, докато се събира неизброима орда от изчадия, които се отправят мрачно напред, за да те нападнат.

Ако имаш бойното знаме на селентянския Първи легион, мини на **25**. Ако не, прескочи на **137**.

(Магьосник) Крачиш смело напред. Една от алебардите се премества, за да ти прегради пътя; другата още виси на мястото си. Знаеш, че Силфите, които са духове на въздуха, не могат да бъдат засегнати от оръжия, летящи по въздуха, към които се причисляват всички твои заклинания, с изключение на **призрачно докосване!**

Ако желаеш да изтеглиш меча си и да се биеш, иди на **100**. Ако искаш да използваш заклинание, продължи на **415**. Ако предпочетеш да си послужиш с някакъв предмет, мини на **14**. Ако решиш да се оттеглиш, прехвърли се на **226** и направи друг избор.

Металносивото водно пространство започва да ври и кипи. На повърхността се показва огромна маса от мускулеста плът, а предизвиканата вълна рязко накланя „Търсещото чудовище“ на една страна. След това високо над главната мачта се издига огромно пипало, образувайки арка с размерите на моста Радърбоск над Жлеба. Виждаш едно око, голямо колкото лодка. То примигва веднъж, след което пред очите ви се появява и чудовищната маса на главата на Всемирния змей. Пастта му зейва широко, изригвайки огромен поток солена вода. Корабът без затруднение би могъл да мине между огромните зъби на създанието, всеки голям колкото най-високото дърво.

Всемирният змей Джормънганд поема въздух. Всяко вдишване се разнася като вой над вълните и издува платната. Безпомощен, корабът се всмуква все по-близо. Пипалата с трясък ви повличат и смачкват, после чудовището се потапя, навярно дори и незабелязало писъците на дребните човечета или разбитите трески върху вълните.

Вкопчваш се в останките на мачтата и някакво течение те повлича на запад. Изглежда, само ти си успял да избегнеш смъртта. Но изпитанието не е приключило, съдбата ти все още виси на косъм в смразяващата ледена вода. **Всеки играч губи издръжливост 1 зар + 1, като в случая доспехите не помагат.**

Ако оцелееш, най-сетне с облекчение съзираш кораб на хоризонта. По чудо те забелязват и прибират. Треперейки, седиш, стиснал бутилка ром, и разказваш историята си на капитана.

— Тъжна работа — изрича той накрая. — Но сега съдбата е избрала да ти се усмихне. Ние отиваме в Дауърхейвън и се надявам да пристигнем там, преди да падне нощта.

И наистина, здрачът едва е плъзнал по небето, когато зърваш обграденото със скалисти хълмове пристанище на Дауърхейвън. Докато корабът хвърля котва и екипажът се заема с разтоварването, капитанът се приближава към теб.

— Мога да ти препоръчам странноприемница „Фимбълунтър“, ако нямаш къде да отседнеш — казва той, кимвайки към кея. — Тя е в

края на тази улица. По пътя ще минеш покрай магазина на търговеца, който снабдява корабите, и от там ще купиш каквото ти трябва.

Благодариш му и слизаш по мостика към брега.

Ако искаш да отидеш направо в странноприемницата, мини на [75](#).
Ако желаеш по пътя да се отбиеш в магазина, обърни на [288](#).

От сандъчето излита сянка и каца поред върху главите на всички играчи от отбора. Засегнатите се оказват със замъглени от сянката мозъци и **губят по една точка нюх**. Ако си отворил и трите ковчезета, прехвърли се на **291**. В противен случай сега можеш да отвориш металното (**475**) или дървеното сандъче (**154**).

(Мъдрец) Бил си прекалено напрегнат и не си постигнал състоянието „без мисъл“, необходимо за да левитираш. Мини на **450**.

(Воин) Мускулите ти се напрягат. С мощен рев, който накарва дори офицера да се отдръпне в уплаха назад, събираш всичките си сили и завърташ силно двамата стражи, които те държат. Главите им се чукват една в друга и те с охкане се свличат в безсъзнание на калдъръма. Продължи на [253](#).

Тя създава психичен щит, за да се защити от твоята магия. Магическата енергия рикошира, без да ѝ навреди, но в усилието си да я отклони, тя е отвлякла вниманието си от вкамененото тяло на Варадаксор. Освободен от магическото вцепенение, старият воин се възползва бързо от ситуацията. Острият му като бръснач меч се спуска към Дамата в сиво, а тя е безсилна да се защити. Ударът на Варадаксор отделя главата от раменете ѝ и тя пада с тъп звук на каменния под. При удара главата се разцепва и ти виждаш, че от кръвоносните ѝ съдове вместо кръв се изсипва прах.

Бронираните доспехи стават неподвижни, тъй като движещата ги сила е унищожена. Продължи на **108**.

Най-накрая откриваш собственика, едър мъж с плувнало в пот червендалесто лице. Той се движи насам-натам, обслужвайки клиентите.

— Няма свободни стаи — казва той, хвърляйки презрителен поглед към износените ти от пътуването дрехи. — Сламеник в общата стая струва една жълтица или две, ако искаш да е до огнището. — Той протяга месестата си ръка. — Парите в аванс, ако обичаш!

Нямаш друг избор, освен да му платиш, тъй като не знаеш колко време ще ти трябва, за да си осигуриш койка на някой кораб. **Зачеркни парите от дневника си.** Между впрочем край огнището има само един сламеник, така че при отбор с повече от един играч, трябва по някакъв начин да се реши кой ще го вземе.

Докато говориш със собственика, свещениците се надигат и излизат. Ако още не си го сторил, сега можеш да заприказваш търговците на бара; прескочи на **358**. Иначе можеш да се поразходиш из града: придвижи се на **306**.

Носещите носилката не се опитват да се бранят, когато връхлиташ при тях. Вместо това вдигат горящите сини свещи към лицата си, а ти пребледняваш, защото онова, което виждаш, прилича на най-лош кошмар. Мъртвешки студ сковава сърцето ти. За да преживееш този ужас, **трябва да хвърлиш 1 зар + 1 и да получиш резултат, равен или по-малък от ранга ти.**

Във всеки рунд ще убиваш по едно от тези създания (необходим е само един удар с оръжието ти, за да ги унищожиш), но във всеки рунд ще трябва отново да

повтаряш хвърлянето или да умреш от страх.

Ако убиеш всичките *пет* носачи, иди на [194](#). Ако избягаш обратно по пътя, по който си дошъл, прехвърли се на [547](#).

Минавайки между черните дънери на няколкото разпръснати дървета, слизаш в долината и прекосяваш снежните преспи, за да стигнеш височината, на която е разположено селото. Надвиснало над малко замръзнало езеро и поточе, то се състои от една — единствена голяма дървена къща с островърх сламен покрив, заобиколена от четири или пет малки каменни хижи, по всяка вероятност складови помещения.

Димът, който видя, се издига от отвор в покривана централната сграда. Насочваш се към нея, треперейки от внезапен порив на безмилостния вятър. Вътре излайва куче. Това предупреждава хората за твоето присъствие, така че е излишно да проявяваш по-нататъшна предпазливост. Протягаш ръка и почукваш на вратата.

Тя се отваря и към теб се насочва фенер. Не можеш да видиш човека, който го държи, заслепен от неочаквано облялата те светлина. Закриваш очи с ръка. Заедно с топлия въздух от задимената вътрешност на къщата се носят и разни благоухания: на задушена яхния, на варено месо и на картофен спирт. А също и воня на човешка и животинска пот.

— Какво искаш? — пита мъжът на вратата.

— На първо място, подслон — отговаряш. Когато очите ти свикват със светлината, различаваш подробностите на лицето на мъжа. Той е полуплешив, кривоглед човек, мършав като болен петел. Изглежда стар. В Уирд, където дълголетие е рядка и не много завидна съдба, това вероятно означава, че е около двадесет и пет годишен.

— Кой си ти? — пита той с подозрение. — Не си от Уирд, виждам това. — Млъква, след което, изглежда, взема решение. Отваря вратата и отстъпва назад — Заповядай, влез.

— И по-бързо! — отсича клекналият край огъня беззъб старец. — Вмъкне ли се студът вътре, ще излезе чак през пролетта! — Той се ухилва на остроумието си, после пак се обръща и се втренчва в горящия торф.

Къщата е пълна с хора и животни, главно прасета, пилета и кучета, макар че забеляваш и две мършави крави, притиснали се до

стената в дъното. Навярно цялото село и всичкият му добитък се наблъскват през зимата в тази сграда.

Следвайки мъжа с фенера, си пробиваш път между тях към огнището. Месото, което си подушил при влизането си, се оказва пиле. Когато вижда, че го гледаш, една жена край огнището ти хвърля гневен поглед и трясва капака върху тенджерата.

Мъжът се обръща и те поканва да седнеш на чергата до него. Той повиква едно момче, което дотичва с дървени купи, пълни с гореща овесена каша. Човекът ти налива и канче прясна вода и докато се храниш, ти разказва за селото.

— Казвам се Шан'ханс и съм старейшина на това село. Обикновено не смеем да приемаме чужденци, но снегът ни откъсна от главните пътища. Едва ли в близките месец — два ще видим наоколо пазители на закона.

Ти отпиваш голяма глътка вода.

— Как може да се отиде до двореца на Вечния мрак? — запитваш ти.

Той те поглежда право в очите за миг, после се обръща и извиква на група хора от другата страна на огнището:

— По-добре ли е бебето?

Едно високо дългокрако момиче на около тринадесет години става на крака и идва към вас. Изучаваш останалите хора от групата. Няколко жени са се навели над детска люлка с лица, опънати от тревога.

— Не е по-добре — казва тихо момичето на Шан'ханс. — Страхувам се, че няма да преживее нощта. Шан'ханс поклаща печално глава и те поглежда.

— Тази сутрин заляха бебето с вряла вода. Ужасно е попарено. — Той навежда очи към пода. — Смъртта ще е милосърдие за него.

Ако в отбора има Мъдрец, който желае да излекува детето, иди на **5**. Ако решиш да го цериш с лечебна течност или мехлем, задраскай една доза от лекарството в **дневника си** и мини на **564**. Ако не можеш да помогнеш, прескочи на **84**.

Ураба сбръчква нос и за момент хвърля кос поглед към небето.

— Гристун е мощен, но глупав. Не прахосвай силите си да се биеш с него, само се затичай покрай него към портите. Съществуват порта на Клането, порта на Объркването и порта на Страха. Избери онази, чието изпитание се чувстваш най-пригоден да издържиш.

Благодариш на Ураба за помощта и се сбогуваш с нея. Провери дали си вписал в [дневника си](#) желязната камбанка, която тя ти подари, после продължи на [520](#).

Извикваш на войските си да стегнат редиците си и да нападнат. Те са почти равни по брой на скелетите и горят от нетърпение да се впуснат в бой. Но скелетите, разбира се, имат редица предимства като това, че не са подвластни на страх, умора и болка. Наблюдаваш как битката бушува напред и назад из арената, извиквайки от време на време заповеди на войските си.

Хвърли един зар за военен успех. Прибави 1 към получения резултат, ако в отбора има Воин, тъй като той или тя ще съумее по-добре тактически да ръководи войската ти. Ако хвърлиш от 1 до 3, обърни на 374. Ако хвърлиш от 4 до 6, иди на 216. При 7 мини на 427.

Поемаш на север под небе, натежало от сняг. Където можеш, се движиш под прикритието на борове, тъй като арктическият вятър свири около теб и пари кожата ти. Всяко издишване замръзва на ледени кристалчета, фина бяла вихрушка от снежен пращец, носен от бриза.

Около средата на следобед, когато приближаваш гора от оплетени черни тръни, започва да пада гъст сняг. През трънака се вие нещо като пътека, но когато се насочваш към нея, пред тебе се появява група високи същества, облечени в сиво и зелено. Те носят дълги лъкове и тънки сребърни саби.

Водачът на тези елфи пристъпва напред и застава с лице към теб, пресрещайки предизвикателния ти поглед със студените си зелени очи. След това проговаря:

— Сега лошото време от целия свят се събужда из тези земи. Облаци хвърлят остър студ, силни пориви на вятъра, идващ от север, карат човешката плът да трепери. Вилицата шибва всички живи същества; свирещият вятър плющи откъм хълмовете, изпълвайки с дълбоки преспи доловете.

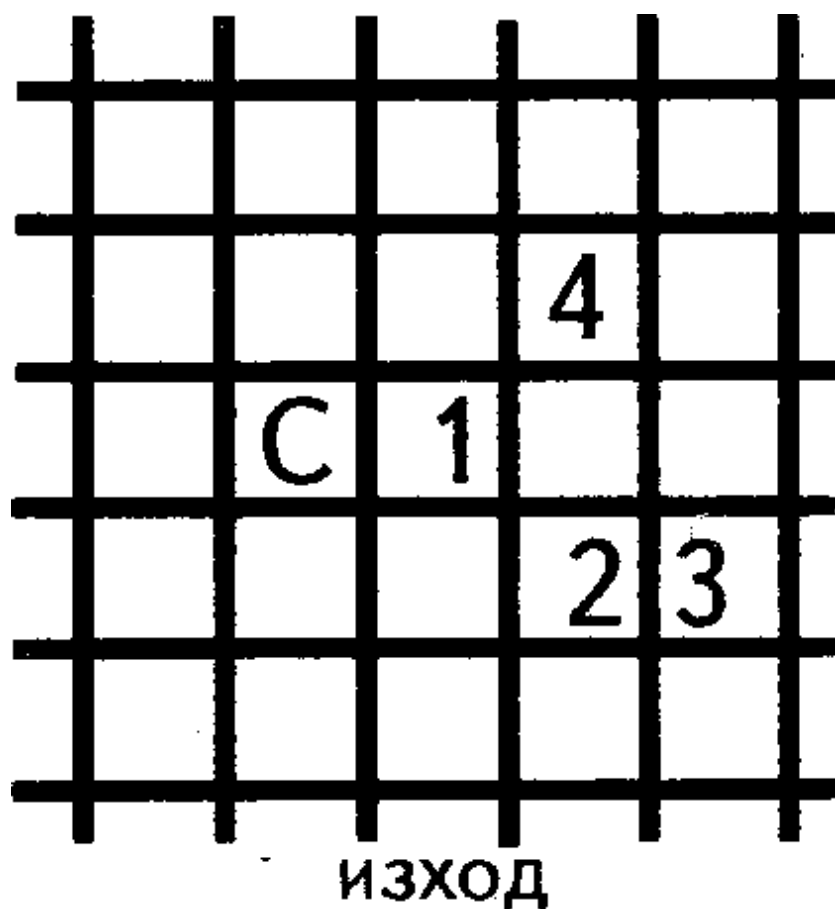
Той млъква, но продължава да те разглежда с бездушните си светли очи.

— Пътят напред е наш, а таксата, която изискваме, е кръв на смъртен. Няма да ти дадем достъп до тези гори. Махни се оттук! Върни се назад по собствените си следи през снега. Няма да минеш.

Типичен елф — казва всяко нещо най-малко по три пъти. Издържаш на погледа му, докато обмисляш какво да предприемеш.

Ще предложиш ли да решите въпроса с една игра на дама? Ако да, продължи на [361](#). Ако предпочиташ да се биеш с тях, прехвърли се на [425](#).

Изчадието изскача на поляната, докато ти изваждаш оръжията си. Непокритите му с кожа челюсти зейват, разпилявайки гробна пръст в краката ти. Яркосините му очи светят. То сякаш става все по-силно с всяка минута, получавайки енергия от някакъв свръхестествен източник; дори и да си го ранил преди, сега то е по-силно от всякога.



Сталкер

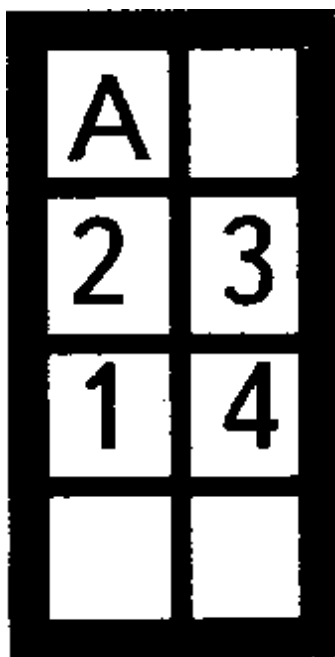
Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 3 зара
Психически способности: 9
Нюх: 8

Доспехи: клас 2

Издръжливост: 40

Ако го унищожаш, премини на **303**. Ако *избягаш*, иди на **204**.

Поддържайки равновесие върху летящия килим на повече от хиляда метра над замръзалото море, ти се готвиш за битка с вълшебника Огъстъс.



Огъстъс

Бойно майсторство: 8
Щети за удар: 2 зара + 2
Психически способности: 9
Нюх: 7
Доспехи: клас 0
Издръжливост: 40

Забележка: Огъстъс използва три заклинания и може да нанесе удар, използвайки странна двувърха кама, която изважда изпод наметката си. Хвърляй зарове за неговото действие във всеки рунд.

1 или 2 Нанася удар с камата.
3 до 6 Подготвя/ изрича заклинание

Заклинанията му са:

Паровиден змей (Степен на трудност 2) **Психическа** магия, засягаща един обект, който губи **2 зара + 2** издръжливост, ако не съумее да намери начин да ѝ устои.

Обърканост (Степен на трудност 2) **Психическа** магия, която, ако успее, засяга един обект и го принуждава да хвърли оръжията си (виж стр. 12); след 4 рунда заклинанието се изчерпва, при което играчът трябва да използва един рунд, за да вземе отново оръжията си.

Разбиване (Степен на трудност 2) **Поразяващо** заклинание, което може да бъде насочено срещу един-единствен противник, причинявайки му **загуба 3 зара** издръжливост (доспехите осигуряват защита).

Огъстъс използва трите заклинания без определен ред (освен ако някой от играчите не е поел неговата роля, в който случай стратегията се определя изцяло от него или нея).

Ако успееш да подчиниш Огъстъс с магията **робско омайване**, прехвърли се на **224**. Ако го убиеш, продължи на **241**.

(Магьосник) Телепортираш се покрай невидимите създания. Ако все още има твои другари, на който предстои да минат покрай тях, те трябва да направят своя избор на глава [226](#). Ако си сам или никой от другарите ти не успява да премине моста, мини на [350](#).

Изследваш вратите, извеждащи от най-долната от трите галерии. Отначало заключаваш, че това са стаи за гости. После забелязваш, че всички врати могат да бъдат заключени с катинар отвън. Не намираш нищо интересно в стаите. Премини на [470](#).

През леда отеква гъргорещ рев. Чудовището решава да се откаже. Пръскайки мръсна черна кръв от многобройните си рани, то отдръпва оцелелите си пипала обратно във водата. Под ледения пласт, върху който си застанал, виждаш окото да примигва веднъж загадъчно, после да потъва в дълбините.

Продължаваш през сгъстяващите се нощни сенки по пътя си към крайбрежието. Обърни на [117](#).

(Мъдрец) Хвърли 2 зара + 1. Ако сборът е равен или по-малък от нюха ти, преминаваш без проблеми през портата... Ако резултатът е по-голям, си стъпил в празно пространство и падаш. Ако това сполучи, хвърли 1 зар; при резултат от 1 до 3, не успяваш да левитираш и падането ти е смъртоносно; от 4 до 6, левитираш и увисваш във въздуха, докато под теб се появи каменно стъпало, след което отново трябва да хвърлиш зарове с резултат, равен или по-малък от нюха ти, както по-горе. Ако този път успееш, значи си преминал без произшествие.

Щом преминеш, или умреш, всеки от останалите, които чакат да минат по моста, трябва да обърнат на **240**. Ако всички оцелели играчи са прекосили, иди на **35**.

Намираш се в края на клироса. Пред себе си виждаш свод, но пътят е преграден от гигантски воин. Грамадното му тяло е обгърнато от огромна ризница, изтъкана от виолетови скъпоценни камъни и абаносови плочки. В дълбините на мъртвешкия му шлем зърваш костелива усмивка.

Ръцете му, облечени в черни метални ръкавици, почиват върху дръжката на меч с назъбено острие. Върхът на острието е опрян в пропуканите плочи на пода. Краката му тънат в купчини прах, натрупан през вековете, през които той е стоял на стража тук, пред сводестия вход.

— Аз съм Танатос — изрича той с тътнещ глас, наподобяващ приближаваща гръмотевица. — Готов съм да се срещна в бой с всеки, който би искал да мине отвъд това място — в единоборство или срещу група нападатели, ако те са прекалено страхливи, за да се бият на дуел.

Ако желаеш да се оттеглиш през листата на възпоминанието, продължи на [367](#). Ако един от играчите пристъпи напред, за да се сражава с Танатос, мини на [477](#). Ако двама или повече играчи искат да го нападнат заедно, иди на [71](#).

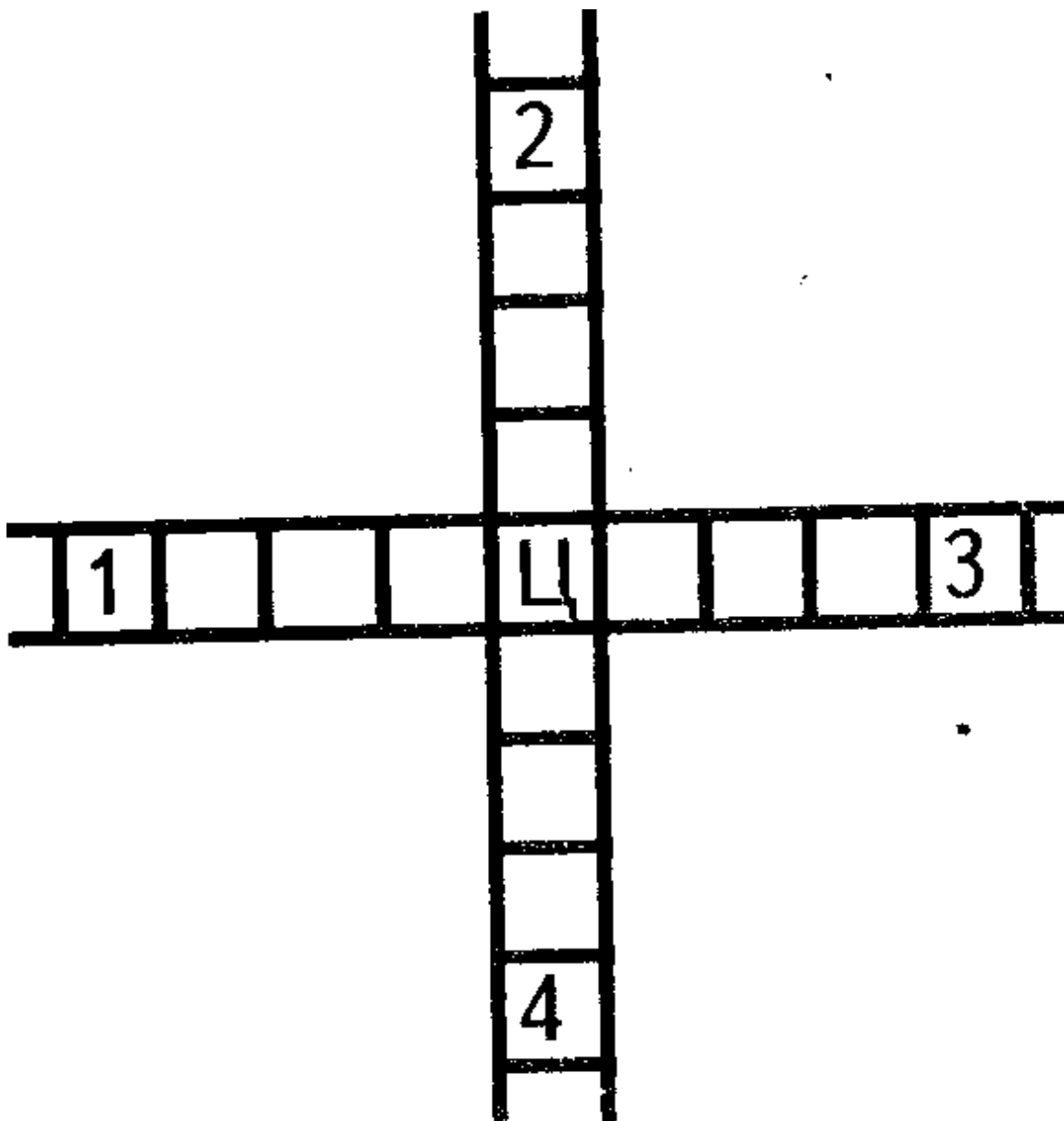
Острите като бръснач шипове в долния край на подвижната решетка на портата на Клането са изцапани с човешка кръв. Под нея лежат разтрошени скелети, а ръждясалите им бронирани доспехи са пробити от смъртоносните остриета. Разбираш, че ако искаш да избегнеш подобна участ, ще трябва да се втурнеш бързо в помещението, което виждаш от другата страна на портата. Взел си вече решение, когато чуваш рева на Чудовището пазач точно зад теб. Без повече суетене се хвърляш към помещението, а решетката шумно пада зад теб, отделяйки те от изчадието. От пастта на звяра текат лиги и той плюе през решетката, но ти внимаваш да си извън обсега на киселинните му слюнки. Минаваш през потънала в полумрак стая със стени, покрити с плесенявали гоблени и с разпадащи се мебели, които стават на прах веднага щом ги докоснеш. Накрая стигаш до входа на кръгла стая с висок сводест таван. Поглеждаш вътре и виждаш, че в стената на височината на човешка глава са изрязани процепи за стрелба със стрели. В отсрещния край на стаята се намира тежка залостена врата.

Продължи на [157](#).

(Магьосник) Кълбото на огъня се нажежава, когато произнасяш командната дума, за да го активираш. За секунди става прекалено горещо, за да бъде държано. Изтърваваш го с вик на болка. То пада до краката ти на килима и избухва в пламъци. Внезапно осъзнавайки опасността, ти се мъчиш да го изриташ от килима...

Много е късно. Огънят лиже краката ти, поглъщайки гладно влакната на летящия килим. Плътта ти гори, но нямаш време да мислиш за болката, докато се хвърляш във въздуха към ужасна смърт върху твърдия като скала лед долу.

Да се промъкнеш по паяжината към него ще бъде бавна и трудна задача. **Във всеки рунд можеш да се придвижваш с по едно квадратче. В началото на всеки рунд, преди ти да действаш, той изпраща импулс от пукаща енергия по нишките на паяжината, мъчейки се да те изблъска. Поради това всеки играч губи 2 зара (издръжливост; доспехите не защитават).**



**Царят на
бродниците**

Доспехи: клас 2

Издръжливост: 16

Не забравяй, че тъй като висиш на гигантските нишки на паяжината, не можеш да *изричаш* заклинания, да *хвърлиш* секира или да *стреляш* със стрели. За да се биеш с него, трябва да стигнеш до трона. Ако в отбора има Мъдрец обаче, той или тя може да използва

левитация, за да увисне във въздуха, докато изстрелва стрели. Помни обаче, че не можеш да се приближиш към него с левитиране. (Левитацията се задейства автоматически, щом пожелаеш. Странно, но светът на сънищата на Царя на бродниците, изглежда, засилва парасихичните способности на Мъдреца.)

Ако стигнеш до него, мини на [255](#).

Собственикът излиза и скоро се връща с големи халби с бира и вдигащ пара пудинг върху трошлив кейк от черна ряпа, който е специалитет на източен Крарт. Това е много вкусно и засищащо ястие и **всеки играч, който си поръча вечеря, си възстановява две точки издръжливост, ако е бил ранен.** Прехвърли се на [537](#).

Беззащитен си срещу демона на Царя на бродниците. Ледените му пръсти се забиват в плътта, а писъкът, който чуващ, е твоят собствен...

Всеки играч трябва да хвърли *три* зара с резултат, равен или по-малък от психическите си способности При неуспешно хвърляне играчът е унищожен, погълнат и телом и духом от кръвожадния демон. Дори ако хвърлянето е успешно, нападението не остава без последствия: играчът загубва за *постоянно* по една точка от бойното си майсторство, психическите си способности и нюха си.

След това Умборус се връща в подземния мрак, откъдето го е призовал лудият му господар. Останалите живи играчи, ако има такива, трябва да идат на [145](#).

Разпалваш мангала колкото можеш по-бързо и го доближаваш до момичето. Цветът се връща по бузите ѝ, но тялото ѝ остава отпуснато и студено. Тя издава слаб стон и ти започваш полека да я захранваш от дажбите си (**зачеркни една дневна дажба**), като ѝ сдъвкваш всяко парче, за да може по-лесно да го преглътне. После виждаш, че тъмносините ѝ очи потрепват и се отварят. Мини на **48**.

Пробиваш си път навътре в сушата, вървейки на север по брега на непокрита със сняг долина. Далеч долу виждаш меките трепкащи светлини от някакво село. Струйка дим от огнищата се издига в студения нощен въздух, карайки очертанията на боровете от другата страна на долината да се мерзелят и трепкат. Стъпките гни неволно се насочват надолу към селото. Привлича те мисълта за топлина и удобство. Но после друга мисъл те кара да спреш на място. Дали селяните биха приели странник от чужда земя?

Ако слезеш към селото, прескочи на [517](#). Ако го от минеш, иди на [81](#).

(Магьосник) Фолтинът ти се надсмива, когато му подаваш петте жълтици.

— *Твоята стиснатост ще ти струва скъпо* — ухилва се той неприятно. — *Както и да е... Сандъкът съдържа пет предмета, от които можеш да вземеш само един. Може би най-полезно ще ти бъде кълбото на огъня.*

С тези думи фолтинът изчезва. Сега можеш или да отидеш до сандъка (**331**), или да се върнеш на **398** и да направиш друг избор.

Огъстъс вдига заплашително ръце, когато се насочваш към него. Очите му проблясват, докато в него се съсредоточава магическа енергия.

— Наистина си глупав да се изправяш срещу мен при дадените обстоятелства — извиква той. — Дори да успееш да ме убиеш тук, на хиляда метра височина в небето, как би могъл да слезеш долу?

Той ти се изсмива. Килимът се накланя, като че по негова прищявка, и ти едва не загубваш равновесие.

Ако Воин пожелае да действа, продължи на [378](#). Ако не, все пак нямаш друг избор, освен да го нападнеш; мини на [522](#).

Нощта е спокойна. Независимо от това, че снегът започва да пада по-силно и скоро украсява тесните прозорци с бели цветя, собственикът поддържа огнището горещо като пещ. **Всеки играч си възстановява изгубени точки за издръжливост, равняващи се на половината от началното му равнище, като частите от цялото се закръглят.** Ставаш на размъване, освежен от съня, и извикваш на собственика да ти донесе закуска.

Докато чакаш, в общата стая, накуцвайки, влиза стара жена и хвърля наръч дърва в огъня. Тя ги е внесла от двора и дървата са още покрити със слой ледени кристалчета, които съскат и пращят, докато се подпалват. Взрян в скачащите пламъци, почти виждаш в тях картини: първо на някаква усмихваща се жена с добри очи, после на мъж с бледо лице и злобен поглед.

— А, да — промърморва старицата, едва вдигайки поглед, докато минава покрай теб. — Някои виждат мечтите си в огъня. Други в леда...

Обръщаш се да отговориш, но собственикът пристига със закуската и отвлича вниманието ти. **Закуската струва още една жълтица; играчи, които закусят, могат да си възвърнат още една точка издръжливост (разбира се, най-много до първоначалния брой точки).** Собственикът сяда за малко до теб, пушейки натъпканата си с тахак лула. Когато му описваш каква е мисията ти и къде трябва да отидеш, той ти дава съвет:

— Отправи се на север по крайбрежните чукари. До здрачаване ще стигнеш до една бяла планина, която през лятото е ориентир за крайбрежието. Погледната под определен ъгъл, тя прилича на майка, хванала в ръце детето си, и ако тръгнеш в посоката, в която е отправен погледът ѝ, т.е. на североизток, скоро ще се озовеш върху ледовете на океана. След дватри дни ще стигнеш до Уирд.

Премини на [496](#).

Впускаш се в атака. Щом се приближаваш, всяка от фигурите, без да бърза, вдига свещта си, осветявайки лицето под качулката... Това, което зърваш, е нещо неопишимо ужасно и смразява кръвта ти.

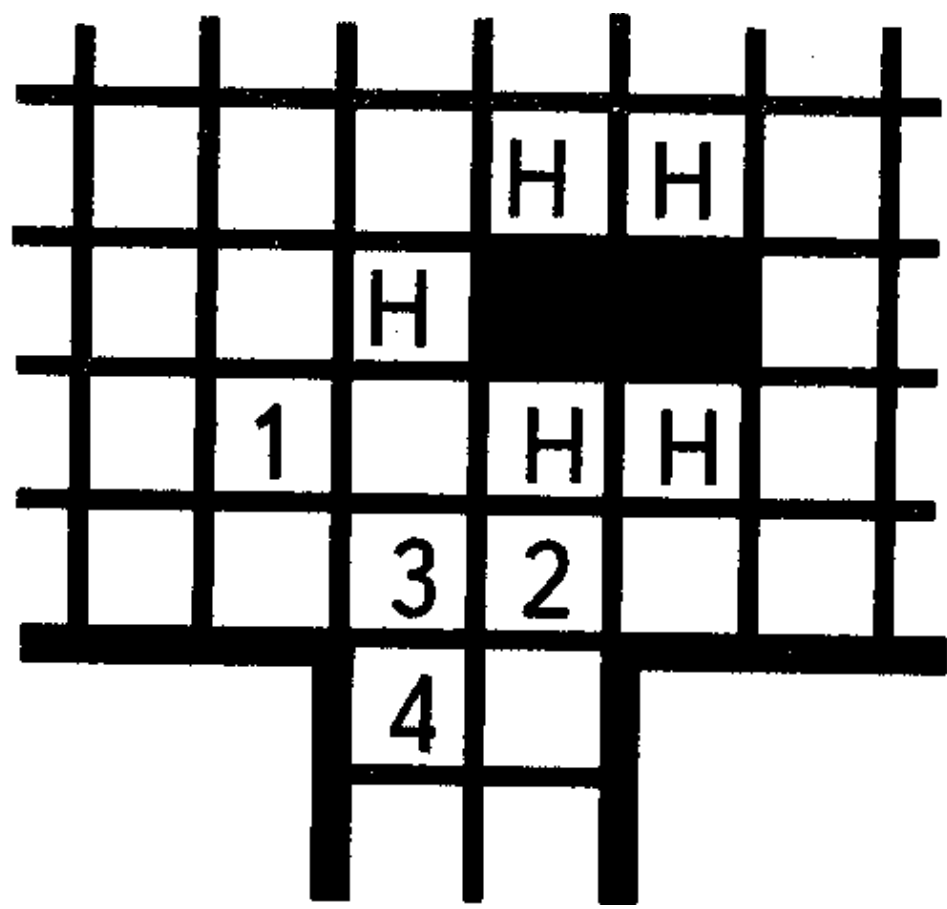
Качулатите фигури не правят опит да се бранят и един-единствен удар е достатъчен, за да свалиш всеки от тях. Но когато играч унищожаваш някой от носещите носилката, **той или тя трябва да хвърли 2 зара + 1 и да получи сбор, равен или по-малък от ранга си.** Неуспехът означава, че видът на тези същества буквално го е изплашил до смърт!

Носачи

Психически способности: 9
Доспехи: клас 0
Издръжливост: първи — 1, втори — 1, трети — 1, четвърти — 1, пети — 1

Ако ги убиеш всички, иди на [96](#). Ако *избягаш*, продължи на [152](#).

ИЗХОД



На горската поляна действа злонамерена магия. Дори сънищата ти са оживели и ти причиняват физически страдания. Разбираш, че не можеш да останеш нито миг повече на поляната. Събираш набързо багажа си и се отдалечаваш през хвърлящите мрак дървета, стараейки се да различиш тъмната пътека, под студената синя светлина, която идва отгоре. Обърни на **165**.

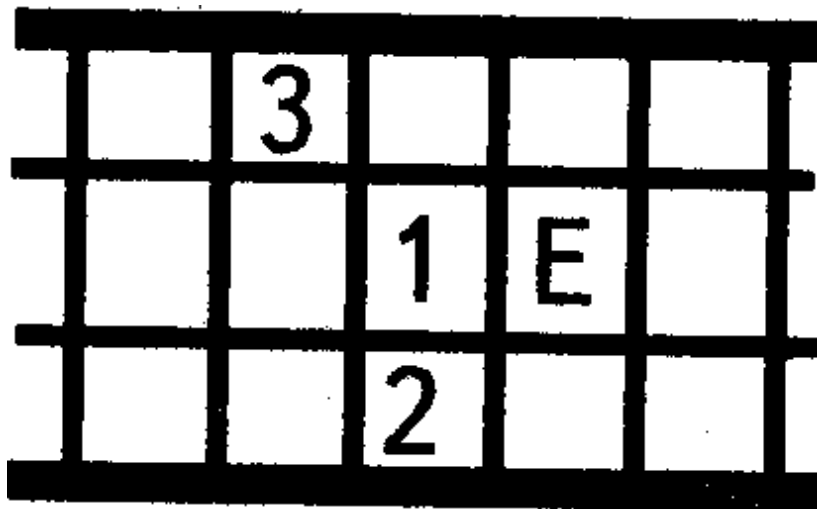
Вратата се хлъзва нагоре навреме, за да станеш свидетел на ужасната гледка. Елесгонтът пирува с жизнената енергия на твоя приятел(и). Напълно възстановен, той напада с нова мощ...

Елесгонт

Бойно майсторство: 7
Щети за удар: 2 зара + 1
Психически способности: 7
Нюх: 7
Доспехи: клас 3
Издръжливост: 35

Ако го убиеш, можеш да претърсиш, или (ако имаш подходящ, предмет) да възкресиш убития си другар(и). След това продължаваш навътре в двореца.

Прескочи на [219](#).



(Мъдрец) *[Рязко поемайки си въздух, разпознаваш, че това, което лежи пред теб, е прочутата секира на Хераклос! Знаеш, че тя притежава магическа сила и че тази сила ще действа в полза само на един човек чак до смъртта му. Решаваш, че брадвата ще бъде най-полезна в ръцете на Воин.]*

Сега трябва да се вземе решение кой играч ще вземе секирата. След това се прехвърли на [454](#).

Тактиката ти, изглежда, успява и пуловете на Лорда на елфите постепенно отпадат пред твоята атака. Това продължава до един момент, в който с последната си останала фигура той с помитащ ход взема всичките твои пулове наведнъж! Взираш се в дъската смаян. Как си могъл да бъдеш толкова глупав, та да наредиш пуловете си така, че да ги покоси по този начин? Дали той не си е играл с теб през цялото време? Лордът на елфите се надига.

— Играта свърши и ти загуби, Върни се в света на смъртните.

Ще си отидеш ли, както ти казва? Ако го направиш, това е краят на твоята мисия. Все пак ти се съгласи въпросът да бъде разрешен с игра на дама, а той наистина те победи...

Трябва да решиш дали да завършиш тук приключението с провал, или да се противопоставиш на Лорда на елфите. Ако се спреш на второто решение, иди на [211](#).

543

Ако участваш в отбор с повече от един играч, прескочи на **566**.
Ако играеш индивидуално, иди на **270**.

654

— Веднъж чух разказ, че той оформял цялата си магия от това, което вижда в нашите сънища и че... преди много години Уирд е бил светла и радостна земя... — Клепачите ѝ потрепват, а гласът ѝ става посилен. — ...Но сега... земята и сънищата ни... са скучни, сиви...

Продължи на **59**.

Хвърляш кълбото през пространството между теб и качулатите фигурите, като същевременно извикваш командната дума. То веднага избухва в пламъци и четири огнени струи се стрелват, сякаш насочвани от невидима ръка, и запалват фенерите на всеки ъгъл на носилката. Носачите на носилката, които не са погълнати от пламъците, надават вой на ужас и побягват в тъмнината. **(Зачеркни кълбото от дневника си, тъй като сега то е изчерпано.)** Обърни на **562**.

Трябва да решиш каква стратегия ще използваш срещу елфа, като имаш предвид, че като създание без душа, може да се очаква той да бъде методичен, но не и вдъхновен играч.

Ако използваш централните си пулове като клин, за да проникнеш в неговата защита, иди на **56**. Ако решиш да придвижваш пуловете си през дъската, наредени в строг ред, мини на **321**. Ако приложиш блъф и оттеглиш назад централните си фигури, а след това обградиш неговите пулове със своите крайни, прескочи на **138**. Ако решиш от време на време да правиш случайни движения, за да го объркаш, прехвърли се на **542**.

Минаваш между две извисяващи се колони от сивобял мрамор и влизаш в редица лабиринтоподобни помещения. Таванът тъне в мрак на стотина метра над теб. Странни кошмарни фигури и барелефи гледат от стените. Всичко е покрито с вековен прах, застлал пода на широки бразди — истински сух басейн, през който трябва да минеш.

След известно лутане намираш път, водещ към горния вътрешен двор на двореца. Откъртени плочи хлътват, когато стъпваш върху тях, принуждавайки подслонилите се там ларви и насекоми да се разбягат към по-сигурни скривалища.

Изкачваш се по изронено и обрасло с мъх стълбище. Надупченият камък има вид на прокажена кожа, а някога украсените с орнаменти перила са обвити в изсъхнал бръшлян. Върху листата виждаш молци с разперени криле, но когато понечваш да ги прогониш, те също се разпадат на прах... Придвижи се на [353](#).

Слизаш долу на приземния етаж на кулата и с голямо усилие отваряш масивните железни врати. Пред вратата с гръб към теб седи огромен демон. Едва се провираш покрай леденото му туловище, но той въобще не ти обръща внимание с изключение на едно махване на люспестата му опашка. Изглежда, задачата му е да не позволява на никой да излиза, а не да пречи на влизащите. Изкачваш се до почти отвесната скала, издигаща се над ледените простори на морето на Мистрала. Ще трябва от самия връх да слезеш долу. Разстоянието е твърде голямо, за да може Магъосник да се телепортира. Един Мъдрец обаче би могъл да левитира.

Ако в групата има Мъдрец, готов да левитира, продължи на [273](#). Ако няма Мъдрец или ако той или тя иска да се спусне по обикновения начин, премини на [498](#).

Дебелите пипала се извиват със змиеподобни движения към теб, но ти запазваш спокойствие, докато обмисляш кой предмет би могъл да ти бъде от полза сега.

Ако активираш кълбото на огъня, иди на **78**. Ако притежаваш свитък за невидимост и искаш да го използваш, мини на **22**. Ако свириш на арфа, иди на **340**. Ако погледнеш през двата сини скъпоценни камъка очи, прехвърли се на **401**. Ако нямаш никой от тези предмети или ако решиш да не ги използваш, трябва или да се биеш с чудовището (**457**), или да побегнеш към брега (**316**).

Очакваш смъртоносния удар, но той въобще не идва. Вместо това ти нанасяш мощен удар по врата на треперещия си двойник. Докато отсичаш главата му, видението изчезва. След миг на дезориентация чувстваш как те обзема голямо спокойствие. Сблъскаш си се със собствения си страх от смъртта и си го преодоляваш. **Бойното ти майсторство се повишава с една точка, и то за постоянно.**

Осъзнаваш, че държиш в ръка потъмнелия сребърен ятаган. По гравираниите по острието знаци разбираш, че това е „*Призрачната секира*“. В краката ти се търкаля и странен амулет с формата на череп. Вземи единия или и двата предмета, след това продължи на [174](#).

(Магьосник) Килимът щеше да ти е безполезен, ако нямаше белия камък. Стискайки го в ръка, ти (и приятелите ти, ако сте отбор) се качваш на килима и се издигаш тъкмо когато вълната от кръв и кости помита мястото, където стоеше преди малко. Оказва се обаче, че не можеш да накараш килима да се движи; той просто виси на около метър над моста. Трябва да го изоставиш и да скочиш долу на моста.

Премини на [35](#).

Хващат те груби ръце и стражите те повеждат през тълпата, която става още по-враждебна към теб, когато научава за убийството, уж извършено от теб в странноприемницата „Костите на Улрик“. Най-напред те замерят с малки камъчета, после започват да хвърлят големи камъни. Стражите не се стараят да те защитят от настървеното множество, тъй като така и така ще бъдеш екзекутиран на следващия ден... Оставят те да бъдеш линчуван от бясната тълпа и смъртта ти е ужасна под ударите на камъни и юмруци...

Това е краят на твоето приключение.

Кълбото започва да се нажежава веднага щом произнасяш командната дума, която го активира. Внезапно от него изскачат пламъци и те запалват фенерите във четирите ъгъла на носилката. Качулатите фигури около теб (ако вече не си се справил с тях) изгарят като хартия в огромната горещина на белия пламък.

Кълбото се разпада (**задраскай го от дневника си!**). Наблюдаваш как двойникът ти — или може би той е нещо повече от това? — става полека от носилката. Той тръгва напред към теб с безизразно лице и вдигнат меч, за да те съсече.

Искаш ли да вдигнеш собственото си оръжие, за да предотвратиш удара? Ако да, иди на **456**. Ако пожелаеш да останеш неподвижен и да изчакаш удара му, мини на **375**.

Бавно се запътваш към търговците, които изглеждат съвсем погълнати от играта. Поздравяваш, но никой от тях не се обръща, за да те погледне. Всъщност те изглеждат изцяло потънали в разгръщащата се пред тях битка на дъската за дама. Постепенно самият ти насочваш вниманието си към играта, докато играчите движат пуловете си напредназад, като всеки от тях се опитва чрез различни хитрини да обгради пуловете на противника и така да ги обезвреди.

Ако в отбора има Мъдрец, придвижи се на **214**. Ако няма Мъдрец, но има Воин, мини на **175**. Ако няма нито Мъдрец нито Воин... скоро загубваш интерес към сложната тактика на играта и решаваш да си починеш; прехвърли се на **486**.

(Магьосник) Имаш на разположение три рунда, за да си припомниш заклинанието (ако вече не си го сторил) и да го *изречеши*. Ако успееш, се телепортираш до място на моста отвъд кървавия поток и си спасен. Ако не успееш, си пометен от моста и падаш към участта си долу в пропаст... Продължи на **430**.

От кадилницата внезапно се разнася гъст дим. За няколко мига зрението ти е напълно затъмнено. Едва виждаш ръцете си, и то ако ги вдигнеш пред лицето. Започваш да се чудиш дали Царят на бродниците не е направил някакво ново гибелно заклинание, за да помогне на своите скелетоподобни роби. Но после, щом димът се разсейва, виждаш до себе си група от дребни мъгливи същества. Те забелязват напредващите скелети и започват да надават зловещи бойни викове в очакване на твоята команда за бой.

Отбележи си, че сега имаш на своя страна фантомите на мъглата. Зачеркни от [дневника си](#) кадилницата, която е изчезнала в гъстия дим, после обърни на **178**.

В тази част на клироса стените са направени от влажна глина. Огромни усти зейват срещу теб от сенките и произнасят злокобен звук: Стонът на обречеността.

Ако имаш желязна камбанка, тя започва сега сама да звъни и удавя ужасните стенания.

Ако нямаш камбанка, ти си деморализиран от звуците и всеки играч трябва да намали наполовина бойното си майсторство (частите от цялото се закръглят) до края на приключението.

За да продължиш по-нататък в клироса, иди на **188**. За да се върнеш през Вятъра на разрухата в катедралата, мини на **160**.

(Играч/и, ранен/и в битката със снежните вампири)

Сърдитият блясък на Червената смърт облива раните ти. Те смъдят, карайки те да се мяташ в съня си, но още не се събуждаш. Червената смърт ти хвърля примамката си. Нейната ефирна мелодия те вика от огромния свод на нощното небе, опитвайки се да плени душата ти. Потънал в сън, дали ще имаш силата да устоиш?

Когато четете тази глава, всеки играч трябва да хвърли 4 зара. Ако сборът е по-малък или равен на психическите способности, играчът се отърсва от свръхестественото влияние на звездата.

Всеки играч, чийто сбор е по-голям, трябва да иде на **244**. Ако всички играчи хвърлят успешно, мини на **91**.

Имаш само смътна представа в коя посока да се движиш. Все пак по-добре е да се довериш на инстинкта, отколкото да измръзнеш до смърт. Влачиш се един изтощителен километър след друг. Когато пада нощта, се свиваш окаяно до купчина покрит със сняг лед и очакваш сънят да дойде.

Минават дни, през които мракът и дневната светлина като че се сливат. Вековният лед хвърля трескавия си отблясък навсякъде около тебе, дразнейки очите ти и обърквайки мислите ти. Залитащ по пътя, без да чувстваш крайниците си, станали крехки и вдървени от студа. През цялото пътуване около теб се въртят безрадостното слънце, звездите, леденото сияние на луната и злокобният блясък на Червената смърт. От време на време едва зърнатите лица на петимата титанични владетели изплават пред теб. Би помислил, че това са ледени миражи, ако не чуваше далечния им смях.

Всеки ден студът взима своята дан. Всеки играч, който е останал без дажби, трябва да изважда по една точка от издръжливостта си за всеки ден. По още една точка издръжливост се губи всеки ден от играчите, които нямат кожени наметала.

Нощите са още по-сурови. **Всеки играч губи по един зар издръжливост за всяка нощ или 1 зар – 1, ако има спален чувал. Ако отборът притежава мангал, това намалява еженощната загуба на точки с по още една (разбира се, доспехите с нищо не защитават от студа).**

Всеки играч, който не притежава ръкавици, ще премръзне и трябва да намали бойното си майсторство с 1 точка до края на приключението.

След пет дни и нощи благодарение на съдбата или на сляпата случайност оцелелите играчи зърват земя. Това е брегът на Уирд. Прехвърли се на [404](#).

Когато пада на палубата, кълбото избухва в светеща, нажежена до бяло топка от пламъци. От свирепата горещина скоро пламват дъските и корпусът на кораба. Всред писъците на изгорените моряци виждаш главната мачта да рухва бавно, смазвайки под тежестта си капитан Лазаръс. Скачаш във водата и сграбчваш парче от мачтата, което тъкмо се отдалечава от пламтящите останки на „Търсещото чудовище“. Скоро от кораба и неговия екипаж не остава нищо освен тънка струя дим над водата. Продължи на [113](#).

(Мъдрец) Очевидно левитацията е най-подходящото парапсихическо умение за случай като този. Започваш да се подготвяш...

Ще пропъдиш ли от съзнанието си всяка мисъл за налитащата вълна? Ако да, иди на **185**.

Или ще съсредоточиш вниманието си върху това да се издигнеш над нея? Ако постъпиш така, мини на **443**.

Докато фенерът осветява тялото, то се възвръща към живот. Гледаш с известен трепет как твоят двойник става от носилката и тръгва с отмерена стъпка към теб.

Със спокойно и безстрастно лице двойникът спира пред теб и после бавно вдига за удар сребърния ятаган.

Ако вдигнеш собственото си оръжие, за да отбиеш удара, иди на **322**. Ако останеш неподвижен и чакаш двойникът да те удари, премини на **550**.

Кой предмет би искал да използваш? Кълбото на огъня (324), кехлибарената кутийка с огниво (77) или сребърен прах (64)? Ако нямаш нито една от тези вещи или искаш да направиш нещо друго, придвижи се на 177.

Пристъпваш към люлката и леко отместваш разтревожените жени, за да можеш добре да видиш бебето. Кожата му е силно възпалена и цялата в мехури, а то дори няма сили да плаче. Момичето имаше право — в това състояние то не би могло да оживее до сутринта. За щастие можеш да помогнеш с нещо. Намазваш попарената кожа на бебето с магическия мехлем и тя незабавно става здрава и гладка. Жените зяпват от учудване. Самото бебе се вглежда в теб за миг, след което започва да гука щастливо. Майка му го взема с възглас на чиста радост, а по лицето ѝ се стичат сълзи...

— Чудо! — извиква една от другите жени. — Да не би да идваш от дома на самите богове?

— Едва ли — казваш ти с усмивка. — В други страни някои смъртни могат да правят неща, които вие очевидно считате за чудотворни. Няма ли в Уирд магьосници?

Всички в стаята замлъкват.

— Само Царят на бродниците — изрича навъсено един мъж.

Те започват да приказват оживено един на друг, опитвайки се да разсеят мрачните мисли, наваяни от споменаването на техния владетел.

Премии на **341**.

Останалата част от деня преминава без произшествия и нощта пропълзва бавно по небето. Възможно е играчите, които са били болни предния ден, да изпитат пристъп на морска болест. **Това налага хвърляне на два зара, ако си закусил, и на 2 зара – 1, ако не си. При сбор от 9 или по-малко играчът се намира в добро състояние, но при сбор от 10 или повече той отново е болен, като губи две точки издръжливост (но не и ако издръжливостта му е вече 1, защото морската болест никога не е фатална).**

Когато последните слънчеви лъчи изчезват зад високите чукари по протежение на брега, капитанът отвежда кораба в едно заливче, където ще прекарате нощта.

Спиш дълбоко и без сънища. **Всеки играч си възстановява една точка издръжливост, плюс още една точка, ако той или тя реши да закуси.**

Гребете на север, без да изпускате брега от очи.

— Тази вечер трябва да достигнем Дауърхейвън — предсказва капитанът. Той има право. На здрачаване корабът ви се плъзга покрай черните стени на пристанището към кея.

Дори в този късен час кеят е изпълнен с докери, търговци и рибари. Всички се суетят наоколо, толкова залисани в работата си, че изглежда, не забелязват студа или лекото въртене на снежинките, падащи плавно от вечерното небе.

Капитанът те вижда да стоиш на кея и идва към теб, показвайки ти редица магазини по крайбрежната улица.

— Ей там е търговецът, който снабдява корабите. Може би имаш нужда да си купиш провизии за пътуването? Той продава хляб и осолена риба. В края на улицата пък ще намериш странноприемницата „Фимбълунтър“, която въпреки неприятното си име е гостоприемно място, управлявано от един стар мерсанянски търговец, мой добър познат.

Благодариш на капитана и потегляш по улицата. Ако желаеш да посетиш магазина на търговеца, продължи на **288**. Ако го отминеш и влезеш в странноприемницата, иди на **75**.

Мястото на пода, което е покрито с рунически знаци, изглежда опасно. Решаваш да го заобиколиш. С въздишка на облекчение достигаш вратата пред теб само за да спреш като закован, когато от нея се появява фигура, сякаш излязла от най-страшните ти кошмари: срещу себе си виждаш ухилено изгнило тяло, облечено в дрехите на палач, с лице разядено от червеи, които падат на земята от гниещите очни ями. Косата, която той държи в мъртвешките си ръце, мигом яростно се завърта към първия играч от отбора според бойния ред. Той не може да направи нищо, за да предотврати удара или да го отклони. Когато ударът е нанесен, засегнатият играч просто се изпарява в тънка струя мъгла... Прескочи на [390](#).

Една от качулатите фигури изважда малка кутийка от дрехата си и взема от нея амулет с формата на череп. Другите фигури склоняват глави в знак на почит и с глухи гласове запяват печален химн. По гърба ти пропълзява ледена тръпка, когато чуваш тази тъжна погребална песен, фигурата поставя амулета около врата на твоя другар и после забива ятагана дълбоко в гърдите му. Минават няколко секунди, след което за твое учудване виждаш другаря ти да се надига бавно в носилката. Скоро той се изправя и когато звездната светлина попада в очите му, виждаш, че те са студени и мъртви и че сега той е не-мъртъв зомби.

Ако сега искаш да излезеш от катедралата и да се върнеш по пътя, по който си дошъл, продължи на **152**. Ако решиш да се втурнеш и да ги нападнеш, иди на **13**.



— *Ти ми помогна, затова сега и аз ще ти помогна* — казва фолтинът и посочва сводестия коридор, водещ към клироса. — *В клироса ще срещнеш редица изпитания, подбрани от митични съновидения. Може да ти е необходима силна магия, каквато се съдържа в някои старинни предмети. При всички случаи трябва да се възползваш от амулета череп. Бих те посъветвал да вземеш и шепя сребрист прах. Преди всичко обаче бих ти препоръчал да откъснеш ивици от покрова върху носилката ей там, да ги намокриш в оня купел със светената вода, а след това да ги увиеш около устата си...*

С тези думи фолтинът изчезва. Можеш да направиш това, което той ти е казал: покровът още лежи върху носилката, а купелът е пълен с вода.

Всеки играч трябва да реши дали в този случай фолтинът е дал добър съвет и да действа според решението си. Ако преди не си взел амулета череп, сега се върни там, където го видя, и го вземи. (Ако не си го видял преди, няма да можеш да го намериш, колкото и усърдно го търсиш!)

Ако сега искаш да влезеш в клироса, мини на [40](#). Ако предпочиташ да се махнеш от катедралата и да се върнеш по стъпките си, прехвърли се на [547](#).

(Воин и Тарикат) Решаваш, че с малко общи усилия ще можеш да достигнеш до цокъла на колоната, без да се налага да стъпваш върху пода, покрит с черни и бели квадрати, който и на двама ви изглежда като клопка. Тарикатът стъпва върху събраните шепи на Воина, който със силен тласък го изхвърля през стаята. Тарикатът се приземява с акробатическа елегантност до самия цокъл. Варадаксор ти хвърля въже, което е носил увито около кръста си, и връзва единия му край за месинговата халка до вратата. Завързваш своя край за месинговите дръжки на сандъка, опитваш здравината на въжето и установяваш, че то лесно ще издържи тежестта ти. Сега, след като си осигурил пътя си за бягство, отваряш сандъка.

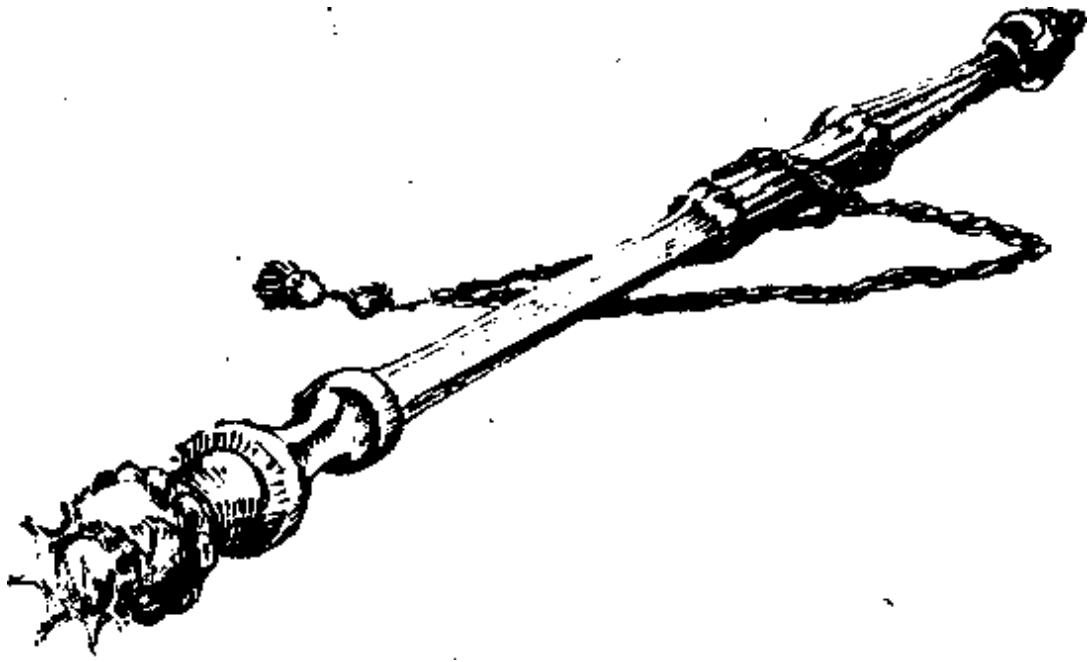
Премини на [294](#).

Връщаш се на юг, като навсякъде виждаш същото. Земята на Уирд, изглежда, най-сетне се е пробудила от кошмара. Хората, които миналата вечер са си легнали в свят на беднотия и мъка, със събуждането си се озовават в цъфтяща и щедра страна. Оръженосците и Солоните, проводници на властта на Царя на бродниците, захвърлят доспехите и съдийските си жезли да ръждясват в храсталаците. Смях и песни звънят от ново из цялата страна.

Няколко дни по-късно ти си седнал край огън сред величествена борова гора. Щастливите хора от Уирд танцуват наоколо, за да умиротворят духовете на зимата. В миналото, когато зимите бяха сурови и студени, този фестивал беше мрачен, но сега вечерта и мека и приятна. Вече нито нощта, нито зимата изглеждат така ужасни както преди.

Тази сцена ти напомня за лагера на дърварите, където започва истинското ти приключение. Очите ти се спират върху ефеса и ножницата на Кървавия меч, които блестят край лагерния огън. Мисията ти още не е завършена, защото тепърва ти предстои да издириш и последната част на меча: неговото острие...

Къде ще те отведе тази следваща част от твоето приключение? Открий това в книга трета от страхотната поредица „Кървав меч“: „Демонски нокът“!



ДНЕВНИЦИ

ВОИН · ТАРИКАТ · МЪДРЕЦ · МАГЪОСНИК

ДНЕВНИК НА ВОИНА

Име	Ранг
...	...

Умения

Бойно майсторство	...
Щети	...
Психически способности	...
Нюх	...
Издръжливост	...

Предмет

и

...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

Бележк

и

.....

ДНЕВНИК НА ТАРИКАТА

Име	Ранг
...	...

Умения

Бойно майсторство	...
Щети	...
Психически способности	...
Нюх	...
Издръжливост	...

Предмет и

...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

Бележк и

.....

ДНЕВНИК НА МЪДРЕЦА

Име	Ранг
...	...

Умения

Бойно майсторство	...
Щети	...
Психически способности	...
Нюх	...
Издръжливост	...

Предмет

и

...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

Бележк

и

.....

ДНЕВНИК НА МАГЪОСНИКА

Име	Ранг
...	...

Умения

Бойно майсторство	...
Щети	...
Психически способности	...
Нюх	...
Издръжливост	...

Предмет и

...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

Бележк и

.....

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.