ИЪН ЛИВИНГСТЪН

КРЪВТА НА ЗОМБИТАТА

БГ Книга
София, 2014

*Text copyright © **Ian Livingstone, 2012***

*Interior illustrations by Kevin Crossley copyright © **Ian Livingstone, 2012***

*Cover illustration by Greg Staples copyright © **Ian Livingstone, 2012***

*Fighting Fantasy Gamebook Concept copyright © **Steve Jackson and Ian Livingstone, 1982***

Fighting Fantasy is a trademark owned by Steve Jackson and Ian Livingstone, all rights reserved

*Official FIGHTING FANTASY website: **www.fightingfantasy.com***

КРЪВТА НА ЗОМБИТАТА

книга-игра

© Автор: **Иън Ливингстън**

© Илюстрации: **Кевин Кросли**

© Корица: **Грег Стейпълс**

Превод от английски: **Емануил Томов**

Предпечат и оформление: **Георги Миндизов**

Издателство: БГкнига

Със съдействието на Сдружение „Книги-игри”

гр. София, 2014 г

ISBN: 978-954-8628-92-1

На семейството ми и
на всички почитатели на Битки безброй

РЕДАКЦИОННО

След успеха на книгите-игри от български автори в сборниците „Призвание герой”, от сдружение „Книги-игри” решихме да предложим на родния читател нещо от „новата вълна” на западния пазар. С тази книга се отбелязва тридесетгодишнината от началото на културата поредица „Битки безброй” и сме изключително щастливи, че можем да ви я предложим. Това нямаше да стане без помощта на Танер Алиосманов, Георги Велчев, Георги Караджов, Гален Монев, Милан Чернев и много други фенове на жанра!

СПЕЦИАЛНИ БЛАГОДАРНОСТИ на:

Майкъл Майндкрайм, за неговата подкрепа;

Николай Гьошев, за толкова много неща, че няма да ги съберем;

Любомир Лисичков, за това, че се погрижи за инициативата;

Георги Миндизов и Емануил Томов за създаването на българската версия;

Диана Бойчева и БГ Книга, за всичката помощ при издаването и разпространението;

Иън Ливингстън, за всичко;

Вечно Ваши,
Ал Торо и Сдружение „Книги-игри”

ПРЕДИСЛОВИЕ

Сякаш бе едва вчера, но всъщност минаха 30 години, откакто през август 1982–ра Магьосникът от огнената планина излезе по книжарниците из Великобритания. Със Стийв Джаксън се вълнувахме много – първата ни книга от Битки безброй, най–сетне по рафтовете. От 1975г. развивахме Games Workshop и бяхме убедени, че интерактивното забавление и фентъзи–игрите са бъдещето – поне нашето. С Магьосникът бяхме създали история с разклонения в повествованието и игрова система. Надявахме се да допадне не само на закоравелите геймъри, но не можехме да предположим колко ще се разрастне поредицата. Пишехме ги във второ лице, тези странни интерактивни приключения, в които „героят си ТИ“, и през 80–те се превърнаха в мания от световен мащаб, продадоха се в милиони екземпляри. Кой би си помислил? Не и ние.

Започнах настоящата книга през 2009–а. Отначало бях замислил нещо, свързано с Огнената планина, но реших да не го правя без Стийв Джаксън. Да се надяваме, че ще го сторим по случай 40–годишнината! От две десетилетия вече работя в дигиталната игрова индустрия и знам колко са популярни зомбитата, стори ми се, че съм пропуснал възможност, като не съм написал книга–игра на тази тематика. Така че се залових за работа. Започнах историята в Еланс, както обикновено, но размислих и смених обстановката със съвременна. Решението беше важно за мен – да се отместя от средновековното фентъзи. Но ще видите, че съм натикал героя в замък, вместо да го карам да търчи из молове и съвременни улици. Явно старите навици умират трудно!

Писането на книга–игра след толкова години ми донесе голямо удоволствие и се надявам да е достойно допълнение към поредицата. Приятелите ми в Туитър непрестанно ме насърчаваха, докато работех, и искам да им благодаря, задето не спряха да ме окуражават, дори след като изгубих голяма част от книгата, ко-

гато лаптопът ми се развали. Бих иска да благодаря и на Саймън Флин и екипът от *Icon* за неувяхващата им вяра в Битки безброй, Грег Стейпълс за изключителната корица, Кевин Кросли за великолепните вътрешни илюстрации, Анди Юингтън за безценната му помощ около печата и разбира се, на Стийв Джаксън за дългогодишното ни сътрудничество в изтребването на чудовища.

Ето я и нея – *Кръвта на зомбитата*, чисто нова книга–игра от Битки безброй. И понеже сме в електронната епоха, книгата е налична и като приложение за сваляне. Надявам се да се забавлявате със зомбитата ми – ще срещнете много от тях в замъка Горая.

А ТИ можеш ли да оцелееш?

Иън Ливингстън

Кръвта на зомбитата е книга–игра от Битки безброй, приключение, в което ГЕРОЯТ СИ ТИ! Можеш да спечелиш, само ако подбираш правилния път, откриваш добро снаряжение, избягваш капани и оцеляваш след схватки. В края на книгата има Дневници на приключението, за да записваш резултатите от сраженията и всичко, което откриеш по пътя, например информация, храна, пари, оръжия, полезни предмети и екипировка.

Важно е да си чертаеш карта, докато играеш, и да записваш внимателно всички избити зомбита, иначе накрая ще съжалиш горко!

БИТКИ

Битките се развиват в поредица от бойни турове. Повечето ти врагове ще са зомбита. Обикновено са бавни и невъоръжени, така че пръв ще имаш шанс да ги нападнеш. Битките се провеждат, като хвърляш зарове, които се отразяват на две качества – Издръжливост и Щети.

Издръжливостта представлява колко си жизнен във всеки един момент. Колкото е по–висока, толкова по–добре. За да установиш първоначалната си Издръжливост, хвърли два зара или използвай отпечатаните по страниците на книгата, като я разлистиш напосоки. Добави 30 към получения резултат и въведи Издръжливостта си в съответната графа в Дневника на приключението. По време на приключението стойността на Издръжливостта ти ще се про-

меня. Ще се увеличава, когато използваш аптечки (за еднократна употреба), и ще намалява, когато получаваш контузии и рани. Спадне ли Издръжливостта ти до нула, умираш и приключението ти свършва. Имай предвид, че зомбитата имат само по 1 точка Издръжливост.

Щетите намаляват Издръжливостта. Изчисляват се, като хвърляш зар или зарове и са различни за различните оръжия. Полученият резултат е броят на убити зомбита, тъй като имат само по 1 точка Издръжливост. Макар да умират лесно, зомбитата най–често атакуват на големи групи и не е лесно да избиеш всички през първия боен тур. Преди началото на всяка схватка трябва да решиш кое оръжие ще използваш. Една кама например има 1з Щети – това значи 1 шестстенен зар. Автоматът пък има 2з + 5. Не забравяй да си отбелязваш заровете за щети на всяко оръжие, което откриваш. След първия боен тур всяко от оцелелите зомбита ще намали Издръжливостта ти с по 1 точка, преди да започне следващият. Въоръжените зомбита може да причиняват повече от 1 точка Щети, като подобни случаи са указани изрично в текста. Бойните турове продължават, докато не победиш всичките си врагове или сам не загинеш. Ако нямаш оръжие, трябва да се биеш с голи ръце (1з – 3).

Пример: Влизаш в стая, пълна със зомбита, общо 14. Издръжливостта ти е 15. Избираш си пушка, която причинява 1з + 5 Щети. Хвърляш 3 и прибавяш 5 – убити са 8 зомбита. След това ти самият губиш 6 точки Издръжливост – по една за всяко от оцелелите създания. Убиваш ги със сигурност в следващия боен тур, тъй като пушката ти нанася минимум 6 точки Щети (1з + 5). Имай предвид, че преди да можеш да използваш огнестрелно оръжие, трябва да намериш боеприпаси за него – сториш ли го, считай ги за неограничени.

Е, дано успееш да разгромиш ордите зомбита, които ще се изпречат на пътя ти, и да оцелееш, за да разкажеш!

Късмет – ще ти трябва!

НАЧАЛОТО

Кое те събуди първо – студените железни окови, претрили до кръв китките ти, или ужасният глад? Няма значение. Будиш се поне за десети път тази нощ, ако изобщо е нощ. Върху студен бетонен под сънят и бездруго е мъка, а камо ли с ръце, приковани към стената. На тавана на сумрачната стая едва присветва гола електрическа крушка. По пода пъплят хлебарки, но не те е грижа. Откога те държат тук? Няма как да прецениш. Времето напредва бавно. Изтръгваш се от усамотението си, единствено когато пристърже резето на тежката стоманена врата. Тогава влиза едрият тъмничар – олюлява се през прага, накуцвайки от стара рана, обикновено е пиян. Ако имаш късмет, носи ти паница смрадлива яхния, която се разплисква от ръба, докато той се влачи към теб. Ако имаш много късмет, носи ти и комат плесенясал хляб и чаша рядко кафе от втората цедка. Винаги оставя храната, тъй че с малко да не можеш да я достигнеш, а по грубото му, надупчено от шарка лице пробягва усмивка. Знае, че когато прави така, принуждава те да се пресегнеш за паницата с крака, а оковите се впиват още по–жестоко в китките ти. Никога не продумва, но не пропуска да те изрита в ребрата, преди да затръшне и да заключи вратата. Изглежда не го интересува дали ще оживееш, или не.

Най–трудно от всичко бе да се примириш, да започнеш да живееш ежедневието си, каквото е сега. Лятото, досега, вървеше прекрасно.

Студент по митология втора година в Боулингброук, бе решил да поемеш на шестседмично пътешествие из Южна Европа по следите на чудовища от легендите.

Започна с полет до Крит, за да издириш костите на Минотавъра и пещерата на Циклопа – безуспешно. Оттам с лодка до Сицилия, в търсене на върколаци: отново безуспешно. Върна се на лодката и продължи с влак към Унгария, където се лута из гробища и порутени замъци с надеждата да срещнеш някой призрак или привидение. Прекрати и това, разочарован.

От Унгария лесно се прехвърли в Румъния на стоп, клатушкай-

ки в не една и две открити каросерии по черни пътища. Стигна до Трансилвания, отколешно леговище на кръволока граф Влад Цепеш. Цяла седмица разпитва местните, ала ти отвръщаха само с погледи на недоумение и поклатени глави, докато не срещна старец, готов да ти разкаже това–онова, ако му купиш нова шапка. Отведе те на три километра северно от селцето, при каменна крипта, практически невидима зад тръни и бръшлян. Докато ти си проправяше път през растителността към входа, старецът изчезна безмълвно. Вратата на криптата беше заключена, но успя да избиеш изгнилото дърво с ритник. Светна с фенера си и бавно заслиза по каменните стълби към една влажна погребална камера. Разкъса десетилетните паяжини и съзря потънал в прах ковчег върху каменен постамент в далечния край на камерата. Прокрадна се напред и повдигна капака, докато сърцето ти блъскаше бясно.

Ала откри единствено жълтокост скелет, а не спящ вампир.

Когато се върна навън, чакаха те трима бабаити, които те замлатиха със сопи, когато се опита да избягаш. Съпротивляваше се, доколкото имаше сили, ала невъоръжен и неподготвен просто нямаше шанс. Сложиха ти белезници и парцал в устата, а после те натикаха на задната седалка на черна кола, която пое по тесен път насред един от неизменните трансилвански лесове, и стигнахте до верига от хълмове. В една долина между два от тях се издигаше замък, от който косъмчетата по врата ти настръхнаха. Бандитите ухилени се съгласиха, че там ще те продадат на добра цена. Осени те в каква беда си – не само, че те бяха отвлекли, но и щяха да те продадат на някакъв търговец на хора... или по–лошо.

Колата набра скорост нагоре по единия хълм и закова със скърцане пред входа на замъка. Бандитите те извлачиха от колата, а портите се отвориха и разкриха двор – из него странно се тътреха хора. Завързаха ти очите и те повериха на някого, който те поведе през двора. Навред около теб се носеха стенания. Току някое куче побутваше пищяла ти с нос. Някой се блъсна в теб. Вместо глас, от него се надигна клокочене, което не можеше да си представиш, че излиза от човешко същество. Присъединиха се и други, но изплющя камшик, някой излая заповед и хаотичната тълпа се

разпръсна. За твое облекчение, скриха те от парещото слънце и те поведоха по въздълъг коридор. Пред и зад теб се отваряха и затваряха врати, ставаше все по–студено, слязохте по поне няколко стълбища. Последваха още коридори, където от време на време се отъркваше в някоя стена и удряше глава в рамките на врати, преди най–после да ти наредят да спреш.

Тогава за пръв път чу вече познатото до болка пристъргване на резето. Махнаха превръзката ти и за пръв път зърна тлъстоликия си тъмничар. Коремът му издуваше бялата му тениска, а панталонът му се опъна до скъсване, когато вдигна крак и те изрита с армейския си ботуш в ребрата. Препотен и задъхан от усилието, той процеди няколко думи с дълбок, подигравателен глас:

– Добре дошъл в замък Горая. Аз Ото. Господарят, Гингрих Юр. Той ще те убие.

После прихна и излезе от килията ти, без да обръща внимание на умоленията и въпросите ти. Оттогава не беше продумвал.

Кой е Гингрих Юр? Защо иска да те убие? Подръпваш веригите си безпомощно, гневно. Накрая се отказваш и се съсредоточаваш да достигнеш яхнията и хляба преди хлебарките.

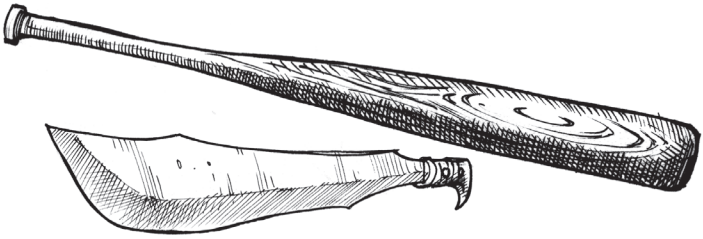
1

Разритваш хлебарките и се протягаш за хляба с пети. Придърпваш го и го сграбчваш. Отчупваш малки късчета и ги подхвърляш едно по едно в устата си. Даваш си глупавото обещание, че един ден ще показваш номера пред приятели, ако доживееш, за да им разкажеш всичко. Вдишваш дълбоко, преди отново да се протегнеш, този път за паницата. Болката е почти непоносима – оковите се впиват още по–дълбоко в разранените ти китки и към лакътя ти запъплят струйки прясна кръв.

Преди броени седмици не би могъл да си представиш, че ще се подложиш на цялото това изтезание заради паница каша в килия, но сега гладът ти те тласка неумолимо. С последно мъчително усилие успяваш едва–едва да обхванеш със стъпала паницата, повдигаш я внимателно и я поднасяш в дланите си. Накланяш я и загълтваш смрадливата помия. От вкуса ти се доповръща, но си толкова гладен, че изяждаш всичко, с все жилите и хрущялите. Ала няколко къса развалено месо не стигат дори за краставо псе, камо ли за недохранен затворник.

Трябва да сториш нещо, преди да умреш от глад. Ако е вярно, че Гингрих Юр ще те убие, нямаш какво да губиш. Ще трябва да опиташ да избягаш.

Ако искаш да повикаш Ото, обърни на ***59***. Ако предпочиташ да го заговориш следващия път, когато влезе в килията ти, обърни на ***194***.



2

Строполяваш се тежко и натъртваш жестоко рамото си. Губиш 3 точки Издръжливост. Огромното зомби, което те връхлетя, е на пода до теб, още един труп насред купчината други. Част от кутиите и куфарите също са се попиляли из коридора.

Ако искаш да ги претърсиш, обърни на ***336.*** Ако продължиш до коридора в края, обърни на ***367***.

3

Заблуденият куршум свисва покрай ухото ти и се врязва в стената зад теб. Ейми се опомня и я осенява, че се опитваш да й помогнеш. Разкъсвана от вина, задето е опитала да те убие, извинява ти се отново и отново. Отвръщаш й, че няма защо, че ти си виновен, че предвид обстоятелствата, трябвало е незабавно да й кажеш, че си чел дневника й.

Обърни на ***193***.

4

Стигаш до ръба на покрива и се залавяш за водостока, за да се спуснеш до двора. Когато започваш, зомбитата в двора се оживяват и се разврещяват, обладани от неконтролируема ярост. Тъкмо се запитваш дали идеята ти е била добра, когато от гаража се показва Гингрих Юр, хванал снайперистка пушка. Несъмнено не е възторгнат от факта, че си избягал. Прицелва се и стреля. Хвърли зар.

Ако числото е от 1 до 3, обърни на ***389***. Ако е от 4 до 6, обърни на ***58***.

5

Внимателно си проправяш път покрай месото по куките, упътен към задния край на стаята. От дъха ти се оформят ледени кристалчета.

Ненадейно невидима ръка залюлява един от свинските трупове към теб. Докато се мъчиш да го избегнеш и да запазиш равновесие, младо женско зомби с бежова блуза и скъсан черен клин из-

Kai Chassley 2012