



СТИЙВ ДЖАКСЪН

КЪЩА
— ОТ —
АДА



GENY-G
София, 2023

Fighting Fantasy: House of Hell

Licensed by Scholastic Children's Books Ltd.

First published in the UK by Penguin Group, 1984

Text copyright © Steve Jackson, 1984

Cover illustration copyright © Jambô Editora, 2011 (art by Patricia Knevez and Ricardo Riamonde)

Inside illustrations copyright © Steve Jackson & Ian Livingstone, 1984 (art by Tim Sell)

Inside illustrations overpaint © Tin Man Games, 2011 (art by Joshua Wright)

Adventure Sheet based on a shared design by Krisztián Balla

The right of Steve Jackson to be identified as the Author of this Work has been asserted in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988

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

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

Official FIGHTING FANTASY website: www.fightingfantasy.com

КЪЩА ОТ АДА

© Автор: Стийв Джаксън

© Художник на корицата: Патрисия Кневиц и Рикардо Риамонде

© Вътрешни илюстрации: Тим Сел

© Цвят на вътрешните илюстрации: Джошуа Райт

Превод от английски: Иван Спасов и Георги Чунев

Дизайн на корицата: Георги Чунев

Предпечат и оформление: Георги Чунев

Коректор: Жанета Николова

ISBN: 978-619-91733-2-9

Печат: Симолини-94

Начален тираж: 1000 бр.

БИТКИ БЕЗБРОЙ и съпътстващият слоган ГЕРОЯТ СИ ТИ! са запазени марки.

Издателство: ГЕНИ-ДЖИ ЕООД

гр. София, 2023 г.

GENY-Gamebooks: www.facebook.com/geny.gamebooks

Специални благодарности на:

Гергана Янкова, Нинко Чунев, Тая Чунева-Язова,
Александър Торофиев и Сдружение „Книги-игри“,
колектива на Геймлофт - България
и всички фенове на „БИТКИ БЕЗБРОЙ“

СЪДЪРЖАНИЕ

ЛИСТ НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

4

КАК ДА ЗАПОЧНЕШ СВОЕТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

6

ПРЕДИСТОРИЯ

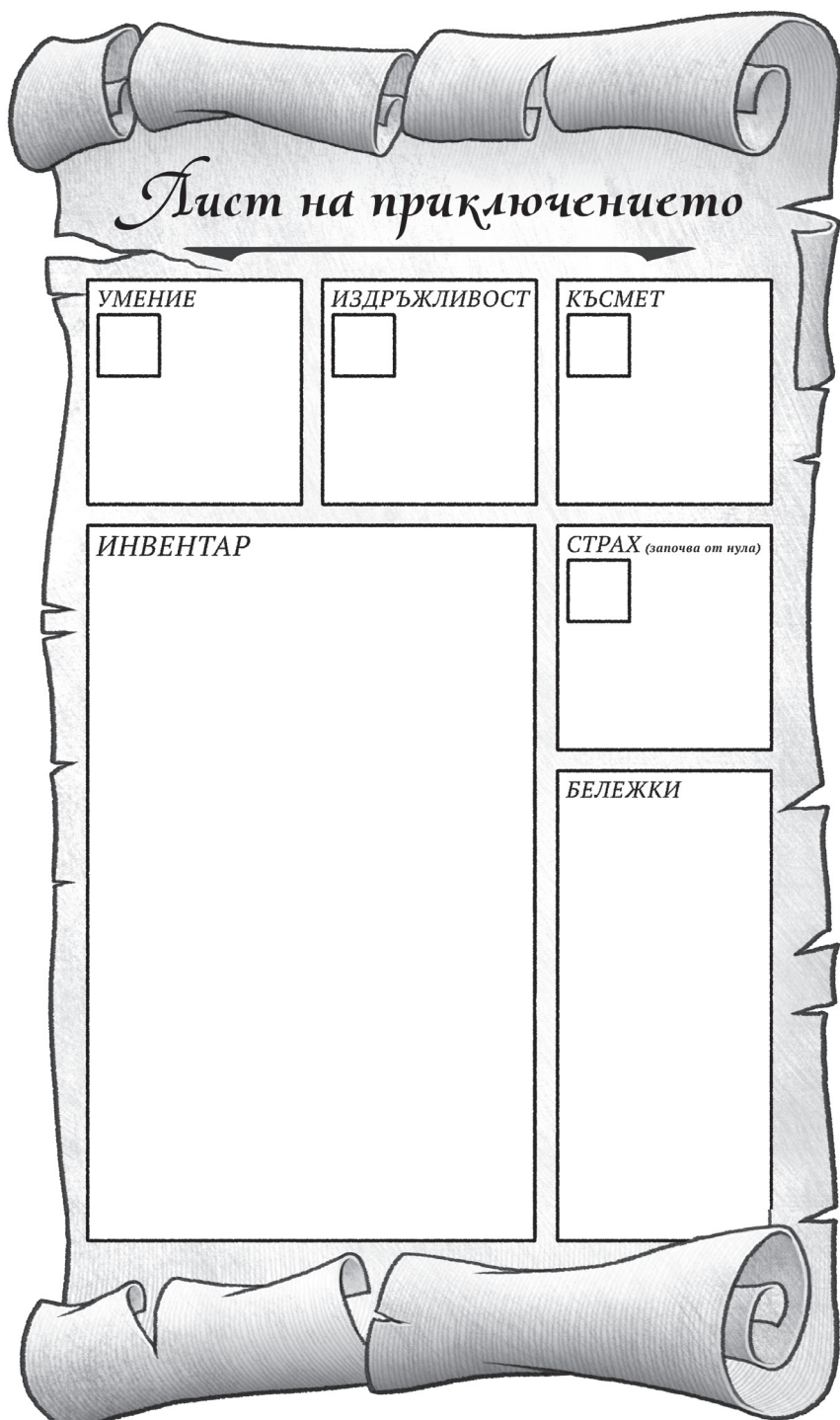
9

КЪЩА ОТ АДА

13

ПРАВИЛА И ЕКИПИРОВКА

189



Лист на приключението

УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

КЪСМЕТ

ИНВЕНТАР

СТРАХ (започва от нула)

БЕЛЕЖКИ

Битки

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

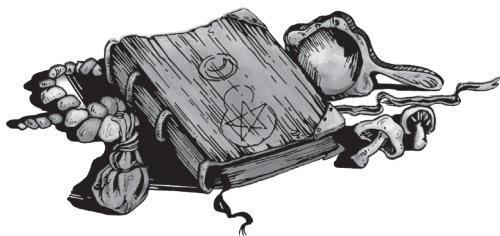
ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ



КАК ДА ЗАПОЧНЕШ СВОЕТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

Книгата, която държиш в ръце, е врата към отвъден свят – свят на тъмни магии, ужасяващи чудовища, замъци, потънали в мъгли, и подземия с клопки и криещи незнайни опасности, свят, в който малцина доблестни бойци ни бранят от безбройните пъклени планове на силите на злото. Добре дошъл в света на **FIGHTING FANTASY / БИТКИ БЕЗБРОЙ!**

Предстои ти да поемеш на едно фантастично приключение, в което героят си **ТИ!** И само **ТИ** решаваш по кой път да вървиш, пред кои опасности да се изправиш и с кои същества да водиш битки. Но внимавай, защото също така **ТИ** ще бъдеш героят, който оцелява или умира вследствие на твоите действия.

Внимавай и защото успехът в никакъв случай не е гарантиран и спокойно може първите пъти да не успееш да достигнеш крайната си цел. Но не се страхувай. С наученото от първите си опити, както и с малко късмет и умение, ще напредваш с всеки следващ свой опит.

Пригответи се. С обръщането на страницата ще тръгнеш по път, който ще те отведе до вълнуващи и често гибелни **БИТКИ БЕЗБРОЙ**, част от приключение, в което всеки избор е твой и винаги **ГЕРОЯТ СИ ТИ!**

АКО ЗА ПЪРВИ ПЪТ ИГРАЕШ КНИГА ОТ ПОРЕДИЦАТА ...

Добре би било да се запознаеш с правилата за игра, които са дадени на страници 189-194, преди да започнеш да играеш.

АКО И ПРЕДИ СИ ИГРАЛ КНИГИ ОТ ПОРЕДИЦАТА ...

Бързо ще си припомниш, че и шансът играе роля по пътя ти към успеха, но най-напред ти предстои да установиш какви качества имаш като герой. За целта следвай инструкциите, дадени на страници 189-195. Не забравяй да въведеш своите *начални* показатели в твоя *Лист на приключението* (на страници 4-5 или 196-199). Можеш да свалиш и електронно копие, от което да си принтираш допълнителен *Лист на приключението* от:

www.facebook.com/geny.gamebooks

АЛТЕРНАТИВНИ ЗАРЧЕТА

Ако нямаш зарчета под ръка, ще намериш резултати от хвърляния на зарчета, отпечатани в долния край на всяка втора страница от книгата. При бързо прелистване на страниците можеш да се спреш на някоя страница и така да получиш резултат от произволно хвърляне. Ако ти се налага да хвърлиш само един зар, то използвай само първия от двата отпечатани зара.

ПРЕДИСТОРИЯ

Дъждът не спира да се сипе по предното стъкло на колата ти. Навеждаш се над волана, за да можеш да виждаш по-добре накъде отиваш. Освен подгизналия мрак наоколо не се вижда нищо друго. Колкото и храбро да се размахват чистачките, нямат шанс в битката им с все по-засилващия се дъжд. И фаровете вече не успяват да ти осветяват пътя, така че решаваш да отпуснеш крака си от газта.

Дявол да го вземе! Проклинаш беловласия старец, който те упъти да тръгнеш по този черен път. Може би е искал да каже втората пресечка вляво, а не първата? А може и да е трябвало да завиеш надясно? Стар глупак! Остава и да се е майтапил с теб. Замисляш се дали пък не забеляза леко дяволит блясък в очите му – дори донякъде зловещ?

Стига си си мислил глупости, си казваш. Какво толкова има – взел си грешен завои и те е хванал проливен дъжд през нощта. Няма как този порой да продължава още дълго. Скоро дъждът ще стихне и ще можеш да... *ПАЗИ СЕ!*

Трескаво завърташ волана в опит да избегнеш удара със силуета, който от нищото изниква пред фаровете ти. Колата се раздрусва от неравностите покрай пътя и се забива в една канавка.

Опитваш се да си събереш мислите. Невредим си, но си доста разтърсен от случката. Изведнъж те озарява тревожна мисъл. Къде е тялото!? Сигурно си ударил човека, който се появи изневиделица, няма как да не си го блъснал. Бързо излизаш от колата, като се молиш той все още да е жив.

Накуцвайки, се връщаш обратно на пътя. Докато се оглеждаш наоколо, дрехите ти започват да подгизват от дъжда. В тъмнината е трудно да се види нещо, но от тялото на човека няма и следа!

Замисляш се какво се случва. Сигурен ли си, че на пътя въобще имаше човек, а не е било просто сянка? Да, сигурен си. Спомняш си ясно вдигнатите му в уплаха ръце при удара с колата, както и изписаната болка по лицето му. Лицето му! Имаше нещо познато в него. Беше човек, който разпознаваш. Възрастен мъж, с бяла коса...

Сърцето ти прескача. Няма как това да е възможно! От страх така те побиват тръпки, че хукваш обратно към колата. Скачаш вътре, навираш ключа в стартера и яростно го завърташ! Двигателят се запъва, закашля се и умира.

Пробваш пак да завъртиш ключа, но този път двигателят единствено успява за малко да се разтресе. В отчаяние хващаш волана с ръце и го разтърсваш, като че ли насила ще вдъхнеш някакъв живот на колата. Но уви, акумулаторът си е заминал. Тази вечер автомобилът ти със сигурност няма да помръдне от канавката.

Като цяло ситуацията е доста безнадеждна, но проблемът с колата ти е най-належащ. Откъде можеш да потърсиш помощ? В Мингълфорд беше подминал някакъв сервиз, но това беше преди поне двадесет мили!

Сякаш в отговор на въпроса ти, в далечината нещо светва! Някой е включил нощната си лампа. Какъв късмет само! Последната къща, която подмина, беше преди петнадесетина мили, а сега се случва колата ти да се развали на толкова кратко разстояние от нечий дом.

Обличаш палтото си и отваряш вратата на колата. Надничаш навън, за да видиш сградата по-ясно. Напред по пътя се вижда входна алея, която води до голяма къща. Ще ти отнеме поне пет минути да стигнеш дотам. При този дъжд ще пристигнеш мокър до кости. Но как иначе да се обадиш на някой от сервиза? Не можеш да си позволиш да пропуснеш утрешната си среща. Така че, това е... трябва да отидеш. Пък после ще се подсушиш, след като звънеш на сервиза.

Затръшваш вратата, вдигаш високо яката си и тръгваш към къщата. В небето над теб внезапно присветва ярка светкавица, която осветява всичко наоколо. Забързан в дъжда, пропускаш да видиш небесното предупреждение. Къщата е стара, много стара и е в западнало състояние. Светлината от прозореца потрепва – най-вероятно е от маслена лампа или нещо подобно, но със сигурност не е електрическа. Не забелязваш и още един факт, който може би щеше да те накара да се върнеш в колата – телефонни стълбове, които да водят към къщата – няма.

Започваш да се изкачваш по стъпалата към входната врата, без да осъзнаваш какво ти е подготвила съдбата.

Няма да забравиш тази нощ никога...

А СЕГА ОБЪРНИ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА ...



**Нека твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ
никога не се изчерпва!**



Дъждът все още бие шумно, но сякаш усещаш и някаква зловеща тишина.

Изкачваш скърцащите стъпала до входната врата и спиращ, за да си поемеш дъх. Колкото и бързо да пробяга разстоянието от колата дотук, пристигаш мокър до костите. Най-вече са подгизнали краката ти. Ако съдим по броя локви, в които, без да искаш, нагази в мрака, то входната алея се нуждае от такъв ремонт, какъвто не би бил по джоба на всеки. Но поне тук, на верандата, вече не те вали. Изтръскваш водата от дрехите си и поглеждаш към вратата.

Дъждът все още бие шумно, но сякаш усещаш и някаква зловеща тишина. На долния етаж не се виждат никакви включени лампи. Отдръпваш се назад от верандата, за да провериш пак прозореца на горния етаж, който преди това ти беше привлякъл вниманието. Но и там не виждаш нищо. Светлините са изгасени. Би си казал, че цялата къща изглежда изоставена. Но тогава осъзнаваш колко е часът – пет минути преди полунощ. Най-вероятно всички спят вече. Единствено в далечината дочуващ един бухал, чийто глас те кара неволно да потръпнеш. Ситуацията е малко страховита. Ето те тук, в средата на нищото, пред някаква странна порутена къща, на път да събудиш хората вътре, нищо че е посред нощ. А на тях това едва ли ще им се хареса. Но така или иначе, друг избор нямаш, ако въобще искаш да стигнеш навреме за утрешната ти среща – така че трябва да намериш телефон, от който да се обадиш за помощ. Връщаш се обратно при входната врата.

От лявата страна на къщата сякаш има някакво съвсем приглушено сияние, което ти хваща окото. Може би някъде има включена лампа! Въздишаш с облекчение, явно има все някой буден вътре. Замисляш се какво да правиш: по средата на вратата има богато украсено чукче, а вдясно виси връв на звънец. Искаш ли да почукаш на вратата с чукчето (обърни на **357**), да дръпнеш въжето на звънеца (обърни на **275**), или предпочиташ да заобиколиш къщата, за да разузнаеш откъде идва светлината (обърни на **289**)?



2

Оттук можеш да продължиш или като тръгнеш надясно по коридора и се опиташ да отвориш вратата на стая „Шейтан“ (обърни на **200**), или като тръгнеш по лявото му крило, което ще те изведе чак на открития коридор, след като подминеш стаите „Асмодей“ и „Иблис“ (обърни на **272**).



3

Взимаш кутията и отиваш до огледалото. Прокарваш ръката си отново през него и пак я изваждаш. Явно е достатъчно безопасно. Правиш крачка напред... тъкмо навреме, защото веднага щом се скриваш, чуваш как вратата зад теб се отваря. Бързо установяваш, че си попаднал в малко помещение зад самото огледало. Решаваш да отвориш кожената кутия и вътре намиращ един златен ключ, който прибиращ в джоба си. Сега обърни на **160**.

4

– О, имаме си случаен посетител, така ли? Е, приятелю, как ти се струват нашите подземия? Достатъчно приятно местенце ли са за теб? Добре ли си прекарваш тук? Ама ха! – казва ти мъчителят. – Вкарайте го в клетката тоя окаян злощастник! – заповядва той.

Помощниците на мъчителя затягат хватката си върху китките ти и те отвеждат до стената вляво.

– Нека да покажем на нашия приятел точно колко сме гостоприемни – продължава мъчителят. – Какво настаняване ще предпочетеш, друже? Искаш ли да прекараш остатъка от

живота си свит на кълбо, или изправен на крака?

Зловещият смях на мъчителя отеква в стаята. Как ще му отговориш? Ще избереш ли високата клетка (обърни на **396**), или ниската клетка (обърни на **201**)?

5

Пригответи са спалнята за теб. Стаята е малка, но едно огромно огледало я прави да изглежда двойно по-голяма. На леглото има поставени чисто бели чаршафи, а в камината гори приятен огън. Икономът излиза от стаята и затваря вратата след себе си, а ти отиваш да се сгрееш на огъня. Ситуацията е леко обезпокоителна. Ако скоро не направиш нещо, то няма как да стигнеш навреме за срещата си, но пък ако наистина нямат телефон, какво да се прави? Може би е най-добре да простреш мокрите си дрехи пред камината и да полегнеш в леглото (обърни на **23**), а може би предпочиташ да напуснеш стаята (обърни на **59**)?

6

Вратата бавно се отваря, а ти заставащ плътно до стената. Човекът, който влиза, е нисък и набит и сякаш се е навел напред. Не изглежда въоръжен. Надничва в стаята и се почесва по главата. Очевидно е дочул нещо и недоумява от това, че не вижда никой вътре. Ще пристъпиш ли напред, за да се покажеш (обърни на **367**), или ще останеш скрит, надявайки се мъжът да си тръгне (обърни на **25**)?

7

За съжаление, бутонът нито отваря скрити проходи, нито ще ти разкрие друг начин за бягство. Веднага щом го натискаш, силен звън се разнася из цялата къща! Осъзнавайки какво си направил, заравяш лице в ръцете си. Съвсем скоро ще бъдеш заловен от злия граф на Дръмър и неговите слуги дяволопоклонници. Втори път няма да можеш да им избягаш...



8

Сядаш на един масивен резбован стол и се оглеждаш наоколо. Чакалнята със сигурност не е това, което човек би очаквал, ако съди по външния вид на къщата. Помещението е с изкусно резбована ламперия от дъб и е елегантно декорирано с изящни гоблени. Редица портрети красят стените, а до една от тях има поставена масивна маса от XVI век. Би ли изчакал да пристигне твоят домакин (обърни на **277**) или предпочиташ да разгледаш картините отблизо (обърни на **304**)? Ако искаш, можеш и да потърсиш телефона (обърни на **238**).

9

Трябва да се биеш с огнените духове. Атакуват те един по един:

	УМЕНИЕ	ИЗДРЪЖЛИВОСТ
Първи ОГНЕН ДУХ	7	4
Втори ОГНЕН ДУХ	7	3

Всеки път, когато духовете те ранят, има риск да се допреш до техните пламъци. Или си приспадай по 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, вместо стандартните 2 точки, или можеш да *Проверяваш Къмета си* при всеки загубен Боен тур. Ако имаш Късмет, пламъците не те нараняват (не губиш ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Ако нямаш Късмет, губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, вместо 3. Ако искаш да *Избягаш* по време на битката, оберни на **218**, но огнените духове ще получат шанс за последен удар, преди да се спасиш. Ако останеш да се биеш и победиш, оберни на **375**.

10

Златният ключ пасва идеално в ключалката и лесно се завърта в нея. Вратата се отваря и попадаш в друга малка стая. Прахта и паяжините предполагат, че стаята рядко бива използвана. На пръв поглед не забелязваш нищо интересно. Но в гъстата прах на пода виждаш отпечатък от стъпка, а