



Из серии статей: «Выковывая Королевства»

Архив от 26.09.213г.

## «Горстка призраков»

Автор: Эд Гринвуд;

Перевод: Amethyst Bard;

Забывтые Королевства всегда изобиловали мертвяцкой и «призрачной» активностью. Здесь представлены несколько недавно замеченных призраков.

### **Вздыхающая Леди**

Недавно среди торговцев возник разговор о призраке, путешествующем по торговым дорогам, хотя никто не знает, привлекают ли его конкретные люди или грузы. Боясь повредить торговле, караванщики не станут обсуждать это явление с теми, кто не зарабатывает на хлеб, путешествуя с грузами по суше (то есть с моряками, торговцами в пунктах остановки или широкой публикой).

Торговцы со страхом говорят о «вздыхающей леди» - летающем, иллюзорном, похожем на призрака видении, который может проникнуть в самые мелкие отверстия и щели. Оно, или она, одето в длинное платье и имеет руки с невероятно длинными пальцами и очень длинные волосы, хотя лица нет вовсе (на месте лица лишь пустота). Она ничего не говорит, хотя видит живых и реагирует на них, но притронуться к ней невозможно – мечи и копьё проходят сквозь нее, как сквозь обычный воздух. Она вздыхает каждый раз, как встречает кого-то живого или проходит сквозь него.

Любое существо, сквозь которое она пройдет, чувствует ужасный («аж сердце останавливается», как сказала одна из жертв) холод, который вытягивает жизненные силы (немного очков жизни), и у жертвы на несколько дней пропадает конечность (почти всегда рука) – конечность просто исчезает и жертва не сможет ее потрогать или ощутить.





Отсутствующую конечность нельзя повредить (спустя примерно десять дней она вновь появляется прямо перед тем, как жертва проснется), но использовать ее, пока ее нет, не получится. Если жертва, в тот момент, когда сквозь нее прошла Вздыхающая Леди, несла что-то в руке или держала, то этот предмет исчезает и появляется в случайном месте Королевств.

Несчастье может случиться и с лошадью, волом или мулом, которые, из-за отсутствия ноги, временно становятся неспособны тянуть телеги и фургоны, что может доставить серьезные неприятности коробейнику или торговцу у которого фургон всего один (лошади, мулы и волы тоже, похоже, не испытывают особой радости от потери).

### **Коготь**

Коготь – летающая отделенная от тела кисть руки, состоящая из черных костей и четырех длинных заостренных ногтей – три пальца и нижний «большой» палец. Коготь нападает из-за углов, дверных проемов или темноты впереди, стараясь ударить прямо в лицо пальцами. И хотя многие падали или ранились, пытаюсь уклониться или сбежать, рука редко кого-то касалась, и не известно ни одного случая, чтобы она кого-то душила.

Зато рука вытаскивает и хватает карты, кинжалы, пузырьки и другие маленькие предметы, стараясь унести их от живых. Если ударить по Когтю клинком, он будет пытаться выколоть ногтями глаза или опрокинуть что-нибудь на атакующее существо.

Кастелян одного расположенного в предгорье Тетира замка клянется, что три рыцаря были убиты пронзившей их крепостной решеткой, которая упала из-за Когтя, который разорвал обе удерживающие ее веревки. Вербки находились в запертой безлюдной комнате, где в стенах есть небольшие смотровые оконца, в которые человек, но не Коготь, не протиснется.

О происхождении Когтя ходит множество кровавых, ярких и совершенно друг на друга не похожих древних легенд. Единственное, что можно сказать наверняка - призрак очень старый, появляющийся на огромной территории и редко долгое время находящийся в одном месте (хотя Коготь возвращается в полюбившиеся ему темницы, подземелья, руины и заброшенные здания). Если его запереть в сундуке, комнате без щелей или другой «безопасной тюрьме», он исчезнет... и вновь появится в другом месте.

Большинство рассказов о Когте гласит, что это отрубленная рука/лапа монстра, который в момент отсечения был зачарован (обычно говорят, что это сделали авантюристы или королевские герои в сражении со зверем), и призрак не успокоится, пока не будет мертв последний из потомков ранивших его людей. Некоторые легенды говорят, что Коготь охотится на определенный народ, и он может «чувять их запах» несмотря на любую маскировку.





### **Призрачная дверь.**

Такая дверь иногда появляется на месте другой двери в замке или дворце, которая «всегда была там». Обычно это дверь в комнату или дверь, делящая жилую часть с хозяйственной. Такая дверь источает холод и (редко) слабо сияет белым светом. Любой, кто пройдет через такую дверь телепортируется (безошибочным, безопасным телепортом) в случайное место – обычно в дверной проем или сводчатый проход подземелья или каменных руин. Дверь может исчезнуть сразу, оставив прошедшего через нее на новой территории, а может остаться на месте на несколько часов или даже (очень редко) полдня.

С призрачной дверью недавно начали сталкиваться по всему Фаэруну, хотя вот уже несколько столетий не было ни одного упоминания о ней.

Известно, что былые времена дверь переносила прошедшего через нее к другому проходу в этом же самом замке или дворце, который вел на место, где недавно было совершено убийство. В далекие времена, призрачные двери переносили людей на место сразу после совершения убийства, так многих поймали «по горячим следам».

### **Шепчущий дух.**

Возле уха человека слышен доверительный голос, предупреждающий об опасностях, которых нет. Голос доносится из пустоты, но перемещается вместе с выбранным им человеком. Только этот человек слышит голос (никто другой не может его услышать, даже если приставит свое ухо), и голос раздается так близко, что слушатель чувствует холод, выдыхаемый вместе со словами.

Говорящий себя не называет, говоря только что «это – я» и никогда не угрожает. Скорее голос всегда звучит так, будто говорящий искренне беспокоится о безопасности слушателя.





Вот то, что обычно нашептывает голос:

- Осторожно, они любят прятаться за этим углом.
- Они? Конечно, с щупальцами.
- Сейчас они следят за тобой.
- Оно уже близко.
- Следи за той тенью.
- Ты слышал это?
- Прямо тут!
- Ты же знаешь, они говорят, что он сошел с ума.
- На нем лежит проклятье.
- Что-то только что двинулось.
- Чего-то не хватает.
- Один из них двинулся, когда мы пошли.
- Осторожно! Обычно все так и начинается.

### **Череп в шлеме.**

Такое беззвучное видение можно заметить неподвижно висающим в воздухе над трупом или скрытым сокровищем, ловушкой или тайным ходом. Видение имеет вид помятого, ржавого шлема с открытым лицом, поднятым забралом или сломанным, оторванным передним краем шлема, так что видно лицо владельца – голый череп.

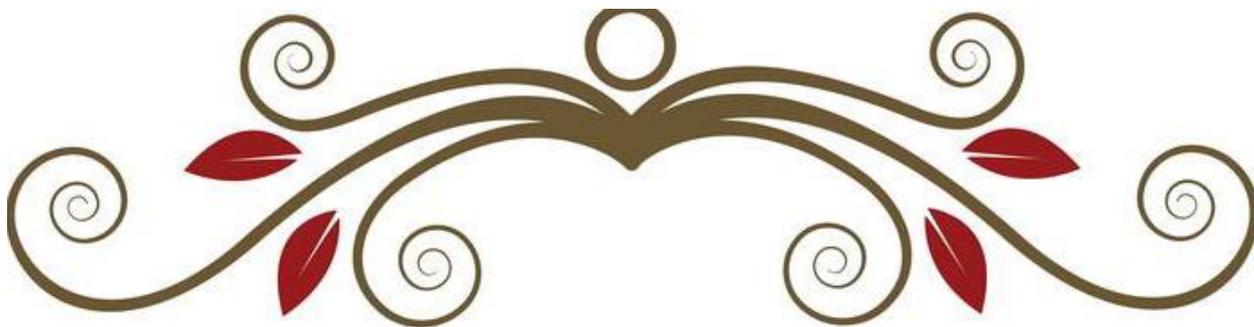
Глазницы жуткого черепа не горят, а челюсти (нижняя челюсть присутствует) никогда не двигаются, но шлем вместе с головой поворачиваются, будто следит за существами и перемещениями вокруг него.

Это привидение прыгает (телепортируется) от одного места к другому (обычно в этой же пещере или здании) и медленно летит куда-то, обращенный «лицом» по ходу движения.

Череп в шлеме любопытен, и интересуется авантюристами или любым, кто заходит в руины, подземелья и здания (или области, например, кладбище) в которых он обитает. Череп следует за такими людьми, смотря из-за их плеча, с места, где открывается лучший обзор на территорию, по которой они идут. Единственная реакция черепа на нападения – он пристально следит за каждым нападающим на него. Шлем можно ударить или даже вогнуть, но он защищает череп под ним даже от огромной силы давления (такой, как вес упавшей башни замка) или сильных прямых ударов (например, добротного удара топора или дубинки). Вне зависимости от происходящего, череп не повреждается и не трескается. Непрерывные атаки, попытки захватить или уничтожить череп приведут к тому, что он за мгновение телепортируется назад, вновь оказавшись за спинами пришедших.

Заклинания, нацеленные на Череп в шлеме, поглощаются и не действуют на него. Некоторые мудрецы утверждают, что энергия заклинаний искривляется магией





оживившей череп, и превращается в субстанцию восстанавливающую шлем и поддерживающую «жизнь» призрака.

Есть две противоборствующие теории о происхождении Черепа в шлеме. Церковь Темпуса именует его «Наблюдателем Бога Битв» и говорят, что призрак – все, что осталось от первосвященника павшего в битве. Они говорят, что ему было позволено остаться, чтобы служить Темпусу, наблюдая за вооруженными людьми и тем, что они делают для «вечного покоя».

Другие церкви полагают, что Череп – шпион Асмодея или брошенный архиличем страж, ждущий особых указаний или соединения с чем-то, чтобы стать полноценным слугой для какой-то давно позабытой цели. В одном из рассказов даже говорилось о том, что в ночь полнолуния Череп в шлеме видели во главе процессии из более новых черепов,двигающихся в неизвестном направлении.

Эти старые, маленькие призраки известные простому люду, пугают большинство из них намного больше, чем могущественные личи, величественные призраки, ходячие скелеты и плетущиеся зомби.

И, конечно, как вы уже убедились на собственном опыте, самые страшные призраки Королевств – те, с которыми вы повстречались лично.

*Информацию о других переводах*

*можно узнать по:*

*e-mail: moon\_bard@mail.ru*

*Skype: amethyst\_bard*

*Site: <http://cormyr.nethouse.ru>*

*Информация предоставляется в ознакомительных целях, не для коммерческого использования. Вся информация, а так же изображения*

*принадлежат их авторам и*

*используются в ознакомительных целях.*

