Проклятие Борбарада

Клаус Ленте

Проклятие Борбарада

или Письмена ужаса

Система DSA-Basis
Мир generic fantasy (Авентурия)

Сольное приключение для неколдующего героя
1–4-го уровня

Перевод: Златолюб

Claus Lenthe
Borbarads Fluch
oder die Hieroglyphen des Grauens

КвестБук: книги-игры и сторигеймы
https://quest-book.ru

Содержание

Предисловие 4
Предыстория 6
Подсказка 15
Книга-игра 16
Описания монстров 89

Предисловие

Приключение «Проклятие Борбарада» это часть фэнтезийной игры «Черный Глаз». Действие этой недавно созданной ролевой игры происходит в загадочном мире «Авентурия».

Вход в этот мир приключений и опасностей открывается через базовый набор. В нем содержатся все правила и материалы, необходимые для игры.

«Проклятие Борбарада» это сольное приключение, т.е. в отличие от прочих приключений «Черного Глаза» вам не требуется группа игроков — вы играете в одиночку.

Чем еще отличается сольное приключение от групповых, с которыми вы уже могли познакомиться в качестве Хозяина Черного Глаза или игрока? Самое важное уже было сказано выше — вы погружаетесь в красочный мир приключений Авентурию без товарищей, которые могли бы помочь в случае опасности, и без присутствия живого Ведущего. Хозяин Черного Глаза будет общаться с вами письменно, в параграфах этой книги. Другими словами, автор приключения спланировал все ситуации, в которых вы можете очутиться как герой этой истории, оставив вам свободу выбирать один из предложенных вариантов. И можете не сомневаться, автор припас много сюрпризов и опасностей.

Приключение предназначено для героя 1–4 уровня. Маги и эльфы недопустимы. Так что если вам случилось быть магом 20-го уровня, который может расщепить свое тело на десять частей и телепортировать по частям сквозь Пространство и Время, вам придется забыть о своих умениях, если собираетесь получить от приключения удовольствие. Кстати, об удовольствии — не жульничайте, и поклянитесь не читать заблаговременно последствия предлагаемых выборов. Потому что иначе вы лишите игру веселья. Если в реальной жизни за вами гонится тигр, у вас не будет возможности сперва проверить по книге, что лучше: свернуть направо или налево, бежать быстрее или отбиваться кинжалом.

Поскольку вы играете самостоятельно, то и за противников сражаться тоже вам. Вам следует подготовить бумагу и карандаш, и набрасывать план ваших блужданий. Лучше всего записывайте

свой маршрут в виде номеров параграфов, потому что иногда вас будут просить вернуться на параграф, где вы были перед этим, и будет весьма досадно, если вы не запомнили нужный номер.

Если ваш герой погибнет в башне Борбарада, вы всегда можете в любой момент послать другого героя. Волшебным образом все будет точно таким же, как и до вторжения ваших павших друзей, но мы полагаем, что столь же волшебным образом они передадут всю узнанную информацию своему преемнику.

За прохождение этого приключения герой получает 60 очков приключения.

Но довольно предисловий. Да расступятся туманы, за которыми отделенная от нас Временем и Пространством лежит земля приключений Авентурия…

Предыстория

Надпись на стене

Туран, возглавляющий нашу небольшую группку на верховых ящерицах, издал горловой звук. Улыбка расколола его лицо, доппеленное испытаниями последних недель. Порывистым жестом, от которого на горячем ветру затрепетал широкий рукав льняных одеяний, он указал вперед. Затем погладил шейный нервный узел своей ящерицы, тем самым пришпоривая ее. Скоростью она почти не уступала рысящей лошади.

Теперь и я вижу, что взволновало кровь сдержанного и молчаливого воина с гор Унан. Перед нами всего в двух-трех часах пути открывается пустынная долина, где виднеются пальмы Анхопаля, зеленого оазиса посреди сверкающей пустыни.

Ехавшая передо мной Рахель мотнула головой в мою сторону, встряхнув водопадом черных как смоль волос. Она ожгла меня взглядом темных и бездонно глубоких глаз, на миг приспустив шелковый шарф, оберегающий ее лицо об обжигающих дуновений пустыни, и послав мне улыбку. Белые зубки составляли чарующий контраст с темно-коричневым лицом. Затем она вновь отвернулась, лязгнув доспехами, и также пришпорила свою верховую ящерицу. Мое животное даже не понадобилось понукать — оно само ускорило шаг, догоняя товарищей. Меня также охватила смесь облегчения и торжества. Самая тяжелая часть пути осталась позади. Но какой ужасной ценой! И наше подлинное задание начиналось лишь у столовой горы за Анхопалем. Смогут ли трое уцелевших выполнить задание, на которое много недель назад отправилось одиннадцать героев? Моя радость стремительно угасла. И пока солнце поджаривало нас, а пальмы Анхопаля мучительно медленно увеличивались в размерах, мои мысли вернулись к тому, с чего все началось…

В поисках новых приключений я однажды прибыл в Цорган, центр княжества Арания. Я оказался отнюдь не единственным героем-авентурийцем, очутившимся там в то время. Разумеется, на то были причины. Княгиня Сибия устроила турнир

для женщин-воительниц, дабы выдать победительницу за своего старшего сына Аркоса. По прошествии семидесяти лун победительница стала бы новой княгиней Аранийской. В другом турнире, предназначенном для мужчин-меченосцев, победителя манил влиятельный пост при дворе. Однако что до меня, то я прибыл в Цорган вовсе не для участия в турнире. Я был еще слишком далек от того, чтобы завязать с приключениями и посвятить себя придворным обязанностям. Как выяснилось, многие другие герои, встреченные в дешевых забегаловках и на пиру в княжеском дворце, думали как я. Всех нас на самом деле привлекла праздничная суета с ее базаром, где за разумную цену часто можно было приобрести тот или иной волшебный эликсир, исцеляющее зелье, магический амулет или доброе оружие и доспехи. А еще там были жонглеры и музыканты — и прочие птицы нашего полета. Опытные воины делились с жадно внимающими юными героями каким-нибудь трюком, который однажды может спасти им жизнь в скверной ситуации, либо же демонстрировали тот или иной финт с оружием. Можно было услышать об ужасных чудовищах и о сокровищах, ждущих, когда их обнаружат отважные герои. Многие группы героев находили таким образом приключения.

Там я вскоре подружился с Рахель, сбежавшей дочерью земледельцев из далекой Аль-Анфы, и немного погодя мы стали частью шумной ватаги из примерно полутора десятков охочих до приключений юнцов и нескольких ветеранов. План для первого приключения был уже готов — у одного из наших, Турана, была пиратская карта сокровищ. В затопленном храме таинственной богини-змеи в Дождевых горах нас ждали сказочные богатства. Но если честно, это был не план, а так, баловство, поскольку во всей этой суматохе времени на серьезное планирование просто не было. Решено было этим заняться после пиршества.

Турнир тогда выиграла воительница Ирма, амазонка с гор Бейлунка, став тем самым женой тощего Аркоса, который с откровенной беспомощностью взирал на свою бугрящуюся мускулами белокурую «подругу жизни», когда та с улыбкой подошла и заключила его в могучие объятия. Затем началось празднество, которого все ждали недели, если не месяцы. Княгиня Сибия не поскупилась

на угощение. Было подано мясо семидесяти коров, сотни свиней, шестидесяти овец и несчетных кур, уток и гусей, не говоря о всевозможных восхитительных гарнирах, а количество опустошенных пивных и винных бочонков было неисчислимым. Празднование длилось три дня и три ночи, и лишь обладатели наиболее луженых глоток смогли продержаться до конца пиршества. О пострадавших в неизбежных потасовках мне даже говорить не хочется.

Однако концовка это огромного празднества была короткой, резкой и столь запоминающейся, что многие резко протрезвели — и наступила она на несколько часов раньше запланированного. Но что же именно произошло, все рассказывали по-разному. Одни якобы видели в гуще событий демонов или даже бога смерти Визара, другие говорили о прекрасном создании света, держащем волшебную чашу, еще кому-то явилась Рондра, богиня грома, яростно рассекающая своим мечом воздух. Я лично убежден в том, что видел я, и что должны были узреть все прочие, в пиршественном зале дворца Цоргана.

Раздался могучий гром, буквально приковавший всех присутствующих к месту, затем пылающий поток света объял северную стену дворца. Мне пришлось отвести взгляд, потому что глаза пылали огнем. Но чертовщина длилась не более, чем нужно пьянице, чтобы отпить могучий глоток из кувшина пива. После этого все принялись тереть глаза и пытаться разглядеть хоть что-то в ставшем чернильно-черным зале, освещаемом, тем не менее, сотнями факелов, сальных свечей и масляных ламп. В воздухе чем-то странно пахло, а северная стена, незадолго до того горевшая и полыхавшая, сейчас лишь тускло светилась. Дым рассеялся, и стали видны уже застывшие тонкие струйки расплавленного камня на стене.

Часть северной стены расплавилась на глубину четырех-пяти сантиметров и остекленела. Одни черточки были прорезаны глубже, другие мельче, но все-таки было ясно, что это надпись, только сделанная буквами, которые никто из нас не мог прочесть.

Маги в Цоргане не смогли расшифровать странную надпись, а некоторые даже сомневались, что это вообще буквы. Однако княгиня Сибия послала гонца в Фестум, пригласив великого мага Ракория прибыть в Цорган. К счастью Сибия догадалась дать гонцу копию надписи. Ракорий моментально заинтересовался и вроде бы даже опознал древний, ныне забытый алфавит. Однако он настаивал на том, чтобы остаться в Фестуме, потому что только там у него есть необходимые документы, не говоря о том, что теперь он уже слишком стар для столь нелегкого путешествия. И наконец, спустя больше двух месяцев после случившихся на пиру событий, прибыли гонцы из Фестума, вручив княгине Сибии исписанный магом пергамент.

Ракорий расшифровал загадочную надпись. Она была сделана тайным иероглифическим письмом, применявшимся гильдиями магов во времена до Войны магов. Послание гласило: «Помогите, иначе проклятие Борбарада, смерть да тяготы постигнут Орон и Жету».

Как пояснил Рокарий в своем пергаменте, Орон — это древнее название аранской территории, а Жета, скорее всего, область в современной пустыне Хом. А теперь я кратко подытожу то, о чем далее поведал Ракорий в запутанных формулировках. Поиски упоминаний имени Борбарад привели его в пыльный архив Фестума. Борбарад жил примерно четыреста лет назад, во времена, ныне считающиеся Временем Магов. Согласно немногочисленным свидетельствам о его деяниях, сам Борбарад был одним из наиболее могущественных черных магов того времени, чьи способности не имели равных в Авентурии. По сути, именно его ужасная магия и неукротимая жажда власти в конце конов послужили причиной того, что остальные маги объединились, дабы обуздать и уничтожить Борбарада. Борбарад смеялся над своими противниками, но, в конце концов, был повержен в эпическом магическом противостоянии. Говорят, сам Рохан, легендарный волшебник Авентурии, нанес заключительный удар ужасному Борбараду, расплавив силой магии наружные стены Башни Борбарада, откуда последний изливал в мир свою отраву. Борбарад с домочадцами погиб в лаве,

а Рохан постановил, чтобы имя Борбарада отныне и впредь было изъято из всех анналов Авентурии.

Однако перед смертью Борбарад наложил проклятье, испугавшее даже Рохана. Как бы то ни было, Рохану хватило мудрости записать отчет о происшедшем и спрятать его в надежном месте. Текст был доступен только магам и был забыт, пока его не разыскал Ракорий. К несчастью, время не пощадило документ, так что Ракорий не смог толком выяснить, в чем состояло проклятие Борбарада. Зато он установил местонахождение бывшей Башни Борбарада — столовую гору посреди пустыни Гори, которую сами жители пустыни зовут «Безымянной». Очевидно, именно эта столовая гора может быть источником нового зла, о котором предупреждали огненные письмена. Но кто автор этого предупреждения, у кого хватило бы силы сделать его? Может быть, это ловушка, расставленная самим Борбарадом, одержавшим верх над законами Пространства и Времени? Ответов на эти вопросы нет.

Мы достигли оазиса с последним светом дня и отпустили наших верховых ящериц. Область между Анхопалем и Безымянной была испещрена песчаными воронками и каналами, и изрыта подземными проходами, оставшимися от прежних дней. В подобных обстоятельствах тяжелым животным постоянно грозила бы опасность провалиться, а потому они не годились в качестве скакунов. Ящерицы останутся в оазисе, отдыхать и пастись, пока они нам снова не понадобятся для обратной дороги. Так как до столовой горы лишь день пути, отсутствие скакунов не доставит особых забот. Раздражало лишь то, что нам самим придется тащить наше снаряжение.

На горизонте угрожающе маячила Безымянная. На фоне полыхающего красного диска заходящего солнца она вздымала в небо усеченный конус из камня. Она ждала нас.

Мы разбили лагерь во впадине, защищенной кустами и деревьями от недобрых глаз. Мы слишком вымотались для разговоров о предстоящем приключении, и просто поужинали на скорую руку лепешками и вяленым мясом, после чего отправились спать. Лишь

Турану предстояло бодрствовать, потому что он первым стоял на страже.

Но несмотря на усталость, я не смог сразу же уснуть. Мои мысли вернулись к Цоргану и огненным письменам на стене…

Тогда нам моментально стало ясно, что это событие служит началом грандиозного приключения. Мы прекратили поиски пиратских сокровищ Турана и ждали дальнейших событий. Некоторым, однако, не хватило усидчивости дождаться расшифровки надписи, или же удручающее состояние их кошельков вынудило их досрочно отправиться на поиски приключений. И вот так наша группа сократилась до одиннадцати.

Как и следовало ожидать, княгиня Сибия решила воззвать к героям Авентурии отважно встретить неминуемую опасность, исследуя бывшую Башню Борбарада, Безымянную. Первыми на этот призыв откликнулись те, кто ждал поблизости — мы. Другие должны будут идти после нас — если, конечно, мы потерпим неудачу. К нашему разочарованию, княгиня Сибия предложила за устранение угрозы награду всего лишь в 100 дукатов. То ли напасти, которыми грозили, показались слишком неопределенными, то ли великое пиршество истощило княжескую казну настолько, что большей щедрости княгиня не могла позволить. В любом случае, мы рассчитывали на большее, но утешали себя перспективой порыться в сокровищах Борбарада.

Наконец, мы завершили подготовку и выступили в пасмурный день под дождевыми тучами. Сперва мы ехали на лошадях, а на границе пустыни пересели на верховых ящериц.

Наша экспедиция началась под несчастливой звездой. В первую же неделю от укуса змеи умер Малус, бывший рыбак с островов у побережья. Три дня спустя из-под ноги Толстухи Мимм, которую поселившаяся в сердце жажда приключений по слухам заставила бросить бордель в Фестуме, вывернулся камень. А ведь этот камень был частью утесов Щенна, и Мимм свалилась с высоты в сотню метров.

Агур-мореход, присоединившийся к нам на пару с бывшей наемницей Дорадоре, завел шашни с амазонкой Форианой.

Поймавшая их с поличным Дорадоре пришла в ярость, пырнула Агара, а затем набросилась на Фориану. Это был последний бой Дорадоре, но и Фориане победа далась нелегко. Нам пришлось оставить ее зализывать раны в небольшой деревушке на обочине нашего маршрута.

Шук-силач, брат Тимо из ордена Прайоса и наш разведчик малыш Петашаро, гибкий, как хлыст, и проворный, как кот, угодили в засаду обычных разбойников. Они сражались, как львы, но к тому времени, как мы пришли к ним на помощь и отогнали разбойников, их души покинули пределы Авентурии.

Шук, Тимо, Петашаро, Фориана, Дорадоре, Агур, Толстая Мимм, Малус… Туран, Рахель и я… образы мертвых и живых слились в бесформенную вращающуюся массу, и наконец я утонул в руках Визара…

Не знаю, сколько я успел проспать — несколько минут или часов — когда душераздирающий крик резко и жестоко вернул меня к реальности. Мне понадобился всего лишь миг, чтобы выскочить из спальника и схватить меч. И как раз вовремя, чтобы парировать удар зазубренной сабли, который иначе меня бы прикончил. Без всякого перехода я очутился посреди боя с тремя орками, неистово атакующих саблями. Происходящее тускло освещалось двумя масляными светильниками, принесенными орками и установленными поблизости. Я нанес удар одному из орков, и тот, скуля, отступил, дав мне возможность оглядеться в поисках моих товарищей. Сердце мое замерло, когда я узнал в обмякшей фигуре красавицу Рахель. Двое орков склонились над ней, явно неспособной сопротивляться, и я четко разглядел, как один из орков вынул из тела воительницы кинжал и вытер об ее плащ. С безжалостной яростью и неожиданной силой берсерка я отмел клинки угрожавших мне противников и набросился на убийц. Не дав им ни малейшего шанса на сопротивление, я отомстил за их ужасное злодеяние. Но Рахель это не оживит.

Но эта вспышка ярости спасла меня. Орки — всего семь или восемь — нерешительно пятились, кое-как отбивая вихрь моих атак, а затем бросились сломя голову наутек, моментально исчезнув, как будто провалившись сквозь землю.

Я потеряно осмотрел поле боя. Затем я приблизился к Рахель, отчаянно надеясь, что глаза меня обманули, и на самом деле все не так. Но Рахель была мертва, истекая кровью из множества ужасных ран, мертва бесповоротно. Мне хотелось выть.

Потом я нашел и Турана. Он лежал посреди кургана из павших врагов, сжимая меч в окровавленной руке. Он еще дышал. Я подошел и опустился рядом с ним на колени. Туран печально посмотрел на меня туманящимся взором и прошептал:

— Теперь ты должен попробовать в одиночку. Ты не должен сдаваться!

С этими словами он умер.

Я понимал, что орки исчезли не навсегда. Как только они оправятся от потрясения, они вернутся и возможно с подкреплением. И на этот раз они не убегут от одного-единственного человека.

С глазами, полными слез, не вполне осознавая, что делаю, я похоронил друзей, взял из нашего общего снаряжения то, что посчитал важным, и что мог унести, и затем направился в пустыню, все еще скрытую ночной тьмой. Моя цель была Безымянная. Несколько часов я шагал как автомат, движимый одной лишь силой воли. Через какое-то время наступило утро, и я медленно вернулся к реальности. До сих пор ангел-хранитель берег меня от падения в кратеры и песчаные воронки, но теперь я и сам шел с большей осмотрительностью.

Время от времени, почти на грани слышимости до меня доносились шорохи и шуршания, а в другой раз я видел вдали какие-то смутные образы. Я знал, что это означает. Орки шли за мной по пятам. И у них было преимущество — они шли по знакомым коридорам, лишь изредка выныривая на поверхность, возможно, они даже нагоняли меня под землей.

Но я не отвлекался. Все, что я сделал — еще сильнее ускорил шаг.

Наконец, во второй половине дня я стоял перед Безымянной. На первый взгляд, нельзя было даже представить, что эта обрывистая столовая гора сто метров высотой посреди безлюдной пустыни некогда была рукотворным сооружением. В лучшем

случае, отдельные ее участки были необычно гладкими, как стекло, в то время как остальную поверхность изъела непогода. Крутой конус вполне могла создать и природа. Но потом я обнаружил остатки наружной лестницы, спиралью поднимавшейся к ровной вершине бывшей башни. Во многих местах лестница обрывалась, но эти участки можно пересечь с помощью веревки и крючьев и толики удачи…

Долго раздумывать было некогда. Выбора у меня не было, и я начал карабкаться. У меня получилось, хотя несколько раз моя жизнь висела на волоске — например, когда я не нашел опоры на стеклянистой поверхности и соскользнул бы, если в последний момент моя нога не нащупала трещину, или когда один из крюков, державший веревку, начал поддаваться… А в затылок мне дышали преследователи, четыре особенно сильных орка, которые просто ждали, когда я допущу ошибку…

И вот я стою на платформе столовой горы, в которой явно узнаются останки бывшей башни мага. Передо мной темное отверстие со ступенями, круто уводящими внутрь башни-горы. В очередной раз я услышал шорох и шуршание орков, которые в любой миг могли появиться на краю платформы. Чего же я жду? Тайна Борбарада лежит передо мной. Я зажег факел, обнажил оружие и начал спускаться по лестнице…

Подсказка

Вы, любезный читатель, несомненно уже давным-давно догадались, кто сейчас рассказывал о своих приключениях — это вы и никто иной! Это вы тот единственный, кто дошел до цели, и на кого теперь возложены все надежды Авентурии — и в особенности Аранийского княжества. Разумеется, мы не знаем, кто вы, и каково ваше авентурийское воплощение. Возможно, вы и сами пока этого не знаете. Если вы впервые посещаете страну приключений Авентурию, мы хотели бы вас попросить проследовать инструкциям в «Книге правил» и создать свое авентурийское воплощение. Но также мы можем сейчас обращаться и к ветерану, вышедшим победителем из многих приключений. В любом случае, добро пожаловать. Итак, кто бы вы ни были, если вы внимательно следили за историей, вы знаете, что в Цоргане у вас была возможность запастись всем необходимым для этого приключения. Теперь предпримем небольшое путешествие во времени, вернувшись к тому моменту, когда вы еще не покинули Цорган, чтобы вы смогли разжиться всем необходимым — с учетом возможностей вашего кошелька. Потом… да, больше мы не видим никакой возможности оттягивать неизбежное. Перед вами ступени, за вами — никогда не забывайте об этом — четыре орка из тех, что столь впечатляюще проявили себя в оазисе Анхопаль…

А теперь, пожалуйста, начните с раздела 0.

0

Крутая лестница, едва ли метр шириной, ведет на пересечение двух коридоров. Оба коридора 2 метра высотой и 1 метр шириной. Свет твоего факела не позволяет разглядеть подробности. Можешь пойти на север (параграф **24**), юг (параграф **56**), восток (параграф **81**) или запад (параграф **30**).

Если ты уже утратил мужество и предпочитаешь любоваться Башней Борбарада снаружи, пожалуйста, перейди на параграф **7**.

1

Ты стоишь на металлической лестнице в соединяющем два уровня металлическом колодце.

Если лезешь вверх, дальше читай, пожалуйста, параграф **101**, если спускаешься — параграф **109**.

2

Дверь заперта. Чтобы открыть замок, нужно выполнить Проверку Ловкости со штрафом +2. Если тебя постигла неудача, но ты хочешь попробовать еще раз, прочти, пожалуйста, параграф **100**.

Если ты сумел открыть дверь, дальше параграф **14**.

3

Голем не понимает новоавентурийского, но есть слово, совпадающее в новом и старом авентурийских языках — глина! Когда-то давно кто-то оскорбил его, заметив, что там, где у всех мозги, у голема лишь пустая глиняная макитра. И с тех самых пор слово «глина» провоцирует у голема приступ ярости. Все его Боевые Показатели (Мужество, Атака, Парирование и Повреждения) улучшаются на два очка на пять Боевых Ранудов. Голем атакует тебя!

Обычные показатели голема:

Мужество: 10

Атака: 8

Жизненная энергия: 50

Парирование: 8

Доспехи: 1

Повреждения: 2W

Класс монстра: 30

Пожалуйста, ознакомься с особенностями боя с големом в описании монстра в конце книги!

Ты уже подружился с ханъю? Если да, можешь телепатически попросить о помощи — дальше параграф **67**.

Если хочешь удрать, читай, пожалуйста, параграф **36**. Если бой закончится твоей победой, можешь выйти из комнаты на север (параграф **173**) или на запад (параграф **176**). Если голем уменьшил твою жизненную энергию до нуля, прочти, пожалуйста, параграф **163**.

4

Вдруг перед тобой материализуется фигура мужчины в коричневом рваном плаще. Он глядит на тебя исподлобья, но явно безоружен, и представляется «Цидру Попрошайка». Он просит тебя держать ручонки подальше от этих реликвий, потому что он первый нашел этот сундук. Если ты проникся словами Цидру и пропускаешь его вперед, дальше параграф **52**. Если ты пропускаешь его слова мимо ушей и сам открываешь сундук, дальше параграф **74**.

5

Скальные черви — это животные с сильным чувством семьи и дома. Ты убираешься, как только достигаешь двери. Пожалуйста, брось W6, чтобы определить, сколько металлических вещей из твоего снаряжения было уничтожено. Так как скальные черви в первую очередь набрасываются на самый крупный предмет из железа или стали, результаты следующие:

1–3 — ничего не пострадало,

4 — пропали доспехи,

5 — пропали доспехи и щит,

6 — доспехи, щит и самое больше оружие наполнили желудки скальных червей.

(Если какого-то из перечисленных предметов у тебя нет, замени его другим металлическим предметом из твоего имущества)

Теперь вернись на параграф **78** и выбери один из выходов.

6

Ты находишься в коридоре, идущем в направлении север-юг. Длина коридора 16 метров, ширина 1 метр и высота 2 метра. На севере коридор оканчивается дверью. Если хочешь пройти в эту дверь, тебе на параграф **2**. В четырех метрах от северного конца коридора на восток отходит другой коридор (параграф **83**). В южном конце коридора есть еще два выхода. Узкий проем ведет

из коридора на юг (параграф **31**), и в восточной стене в 1 метре от конца коридора есть дверь (параграф **172**).

7

К несчастью, встречи с четырьмя орками не избежать. Они очень довольны, что ты не заставил их долго тебя искать. Если собираешься сражаться, прочти, пожалуйста, параграф **13**. Если предпочитаешь удрать — дальше параграф **28**.

8

Входишь в комнату размерами 4 на 4 метра с двумя выходами: одна дверь в центре северной стены, и еще одна дверь в центре западной стены. Также в комнате есть неиспользуемый очаг, каменная скамья и каменный же стол. Ах да, еще не следует забывать о големе. Он сидит на скамье, положив руки на стол, и глядит на тебя с неприязнью — ты его побеспокоил. Голем начинает подниматься. У тебя есть на выбор три варианта:

А) Дружелюбно улыбнувшись, заговорить о погоде. Дальше параграф **40**.

Б) Прореветь: «Негодяй, ты стоишь на глиняных ногах»! — и броситься в атаку. Параграф **3**.

В) Удрать, откуда пришел. Дальше параграф **36**.

9

Входишь в комнату размерами 5 на 9 метров, юго-западный угол которой занимает мощное, напоминающее алтарь каменное возвышение высотой около 2,5 метров. Над ним в стене вырезаны иероглифы. На возвышение ведет несколько ступеней. Наверху на небольшом пьедестале стоит золотая статуэтка, изображающая мага (стоимость 40 дукатов). Можешь взять статуэтку — дальше читай параграф **21**. Также можешь тщательно обыскать комнату (параграф **54**), или выйти в любую из дверей: через дверь в центре северной стены (параграф **185**), через дверь в центре восточной

стены (параграф **167**) или через проем в юго-восточном углу (параграф **12**).

10

Ты уверен, что все посчитал правильно? Пожалуй, тебе стоит отложить игру и походить на уроки арифметики в начальную авентурийскую школу.

Если же ты не мухлевал и все посчитал правильно, тогда читай параграф **88**.

11

Ты стоишь перед тяжелой металлической дверью с множеством засовов. Сделай Проверку Силы. В случае неудачи вернись, пожалуйста, на параграф **147**. Если Проверка Силы окажется успешной, дальше параграф **141**.

12

Ты находишься в длинной узкой комнате размерами 11 на 2 метра. В восточной и северной стенах есть по двери, в западной стене — проем. Комната зримо пострадала от катастрофы, которой завершилась дуэль магов. Части стен и потолка рухнули, потолочные балки провисли. Обломки частично покрыты застывшей лавой. Неприятное местечко. Можно быстренько сказать ему «прощай» и выйти в любую из дверей: через проем в западной стене (параграф **9**), через дверь в северной стене (параграф **182**) или дверь в восточной стене (параграф **170**). Или, может, хочешь тут подзадержаться и осмотреться получше? Тогда читай параграф **25**. Или рискнешь зайти под нависающие балки и посмотреть, не получится ли забраться в комнату наверху? Тогда дальше читай, пожалуйста, параграф **29**.

13

Благодаря узости входного проема, ты должен отбиваться лишь от двух из четырех орков. Однако один из оставшихся орков во время боя попытается прорваться мимо тебя, чтобы напасть с тыла. Делай Проверку Ловкости каждые 5 Боевых Раундов, чтобы не дать ему это сделать. Проваленная Проверка означает, что теперь тебе нужно сражаться с тремя орками одновременно. Если же Проверка будет успешной, то в ближайшие 5 раундов ты по-прежнему сражаешься с двумя противниками. Когда победишь всех четырех орков, можешь покинуть башню и закрыть книгу или же все-таки спуститься по лестнице (параграф **0**).

Если предпочитаешь удрать, посмотри, пожалуйста, параграф **28**. Если ты погибаешь — закончились очки жизни — прочти параграф **163**.

Орк:

Мужество: 8

Атака: 9

Жизненная энергия: 15

Парирование: 7

Доспехи: 2

Повреждения: 1W+4

Класс монстра: 8

Если ты уже сталкивался с этими орками и одолел часть из них, их количество уменьшается соответственно.

14

Ты находишься в комнате размерами 5 на 5 метров с двумя дверями: одна в южной стене и еще одна в западной. В комнате находится большой и явно тяжелый сундук, с надписью иероглифами и двумя массивными замками. Можешь попробовать открыть сундук (параграф **4**), или покинуть комнату — через западную (параграф **183**) или южную дверь (параграф **44**).

15

Оказывается, ты можешь проползти в отверстие в металлическом корпусе. Попытаешься? В таком случае дальше параграф **91**. В противном случае вернись на параграф **106**.

16

Но прежде, чем ты успеваешь открыть шкатулку, тебя неожиданно окутывает какой-то туман с чудесным ароматом корицы и гвоздики. Ты едва веришь своим глазам — из тумана выходят три человека, которых ты давно считал мертвыми: Рахель, Туран и брат Тимо из ордена Прайоса. Они улыбаются тебе и жестом прерывают незаданные вопросы. Затем Рахель плачущим голосом умоляет тебя не открывать шкатулку, а отдать ей — иначе случится великое несчастье. Брат Тимо и Туран присоединяются к ее мольбам и подходят ближе.

У тебя есть следующие варианты:

А) Дать шкатулку Рахель (параграф **126**).

Б) Поставить шкатулку на пол и недоверчиво отойти (параграф **133**).

В) Схватить шкатулку и удрать (параграф **137**).

Г) Обнажить оружие и напасть на эту троицу (параграф **111**).

17

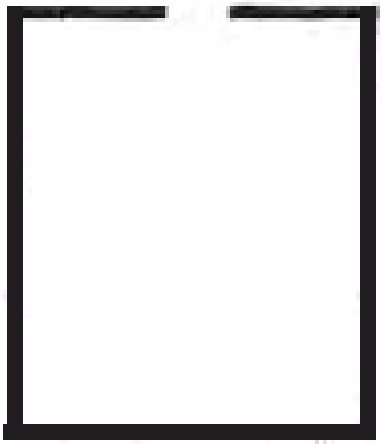
Перед тобой металлическая труба длиной несколько метров, как раз достаточно большая, чтобы человек мог в ней ползти. На западе труба оканчивается небольшим отверстием, а на востоке изгибается. Поползешь на запад — параграф **109**, поползешь на восток — параграф **153**.

18

На топчанах полно вонючей соломы, которая выглядит так, будто на ней как минимум изредка спят. После тщательных поисков ты нашел два серебряных талера, но при этом тебя так изгрызли блохи, вши и прочие кровососы, что твое Обаяние понижается на пять очков. Пожалуйста, вернись на параграф **47**.

19

Ты находишься в комнате размерами 5 на 6 метров, пустой и голой, если не считать пересекающих ее толстых труб. Тебе открыты три пути: проем в северной стене (параграф **46**), дверь в западной стене (параграф **188**) и еще одна дверь в южной стене (параграф **181**).



20

Ты находишься в коридоре длиной 17 метров, высотой 2 метра и шириной 1 метр. На востоке коридор заканчивается узким проемом (параграф **104**), а на западе — лестницей (параграф **116**).

21

Тебе бы следовало сперва внимательно осмотреть комнату. Потому что тогда ты бы узнал, что вес статуэтки удерживает в покое изощренный механизм. Без ее веса укрытая в противоположной стене батарея арбалетов — для беглого взгляда видны лишь наконечники стрел, как точечные выступы — даст залп из 20 стрел, нацеленных в центр возвышения. Дальше читай, пожалуйста, параграф **62**.

22

Кувшины пусты, но в нише ты находишь флакон с магическим эликсиром Силы — он может ненадолго (то есть на одно какое-то действие) повысить показатель твоей Силы на 3 очка. Вернись на параграф **68**.

23

Ты находишься в коридоре длиной девять с половиной метров, высотой два метра и шириной один метр. Коридор ведет с северо-востока на юго-запад. В северо-восточном конце он раздваивается. Если свернешь на развилке на северо-запад, дальше параграф **102**. Свернешь на восток — прочти, пожалуйста, параграф **32**. На юго-западе коридор оканчивается дверью. Если хочешь пойти туда, дальше читай параграф **173**.

24

Ты находишься в коридоре длиной 8 метров и шириной 1 метр, оканчивающемся на севере узким проемом — дальше параграф **90**. Если ты пойдешь в южном направлении, дальше читай, пожалуйста, параграф **65**.

25

Выясняешь, что за тобой уже какое-то время наблюдают. Как минимум десять крыс величиной с кота глядят на тебя из угла, и, посветив туда, заодно обнаруживаешь множество ходов, прогрызенных этими животными. Если атакуешь крыс, читай параграф **60**. Если ждешь, что предпримут крысы, читай параграф **51**. Если отступаешь, вернись, пожалуйста, на параграф **12**.

26

Чахлик не может парировать твою самую первую атаку. Во всех последующих Боевых Раундах ты можешь атаковать только своего противника, в то время как двух других не только не атакуешь, но и не парируешь их атаки.

Сразу после первого же Боевого Раунда — против всех трех чахликов — ты можешь удрать. Правда, ты все равно получишь на прощание 1W предварительных повреждений. Вернись на параграф **146** и выбери маршрут бегства.

Если потеряешь последнее очко жизни, ты должен отправиться на параграф **163**. Если же одолеешь всех трех чахликов, можешь осмотреть шкатулку — читай параграф **119**.

27

Ты находишься в зале, который кажется бескрайним во всех направлениях. С потолка светят несколько маленьких солнц. Несмотря на искусственность обстановки, он зарос настоящими джунглями. Можешь начать обследовать заросли (параграф **125**) или покинуть комнату. Если уходишь через северный проем в восточной стене, тогда читай параграф **59**. Если выходишь через южный проем, тогда следуй на параграф **114**.

28

Чтобы узнать, удалось ли тебе бежать, сделай Проверку Ловкости. Если удалось, брось W6 и отними результат от своих очков жизни — орки на прощание ударили тебя в спину. Дальше параграф **0**. Если Проверка Ловкости провалилась, твои очки жизни уменьшаются на W6+3. Можешь продолжать попытки удрать, пока у тебя не получится, или пока твое изувеченное тело больше не сможет двигаться. В последнем случае прочти параграф **163**. Если хочешь сражаться, дальше параграф **13**.

29

Забраться наверх не выйдет, но зачем же было рисковать, надеясь, что потолок не рухнет. Не очень здравое решение, верно? В следующей раз, когда будешь делать Проверку Мудрости, снизь свою Мудрость на два очка. И поскольку ты уже в центре комнаты, можешь покинуть ее через любую дверь. Вернись на параграф **12**.

30

Ты находишься в коридоре длиной 3 метра и шириной 1 метр, на западе коридор заканчивается дверью (дальше параграф **167**), а на востоке выходит на перекресток. Если хочешь пойти в восточном направлении, читай, пожалуйста, параграф **65**.

31

Ты находишься в комнате размерами 4 на 4 метра. Комната выглядит ведьмовской кухней алхимика — тут есть очаг, тигли, горшки, перегонный куб и полки с кувшинами и коробками с тинктурами и химикалиями. Можешь обыскать комнату (параграф **42**) или покинуть ее через проем в северной стене (параграф **6**), через дверь в восточной стене (параграф **189**) или через дверь в западной стене (параграф **175**).

32

Ты находишься в коридоре длиной 13 метров, шириной 1 метр и высотой 2 метра. Коридор тянется с востока на запад, на востоке он оканчивается дверью, а на западе разветвляется. Можешь пройти в дверь (дальше параграф **183**), свернуть на развилке на северо-запад (дальше параграф **102**) или на юго-запад (дальше параграф **23**).

33

Ты находишься на винтовой лестнице, соединяющей два уровня башни. Можешь подняться (дальше параграф **172**) или спуститься (параграф **135**).

34

Появляется гигантский металлический монстр, хватает тебя за шкирку и тащит куда-то по коридору, после чего выпускает. Куда он тебя заволок — зависит от случая. Брось W6 и прочти соответствующий параграф:

Выпало 1 — параграф **1**

Выпало 2 — параграф **6**

Выпало 3 — параграф **8**

Выпало 4 — параграф **9**

Выпало 5 — параграф **12**

Выпало 6 — параграф **14**

35

Не забудь забрать свою награду у княгини Сибии. Дальше читай параграф **94**.

36

Стоит тебе повернуться спиной, как голем бросает в тебя нож. Ты должен получить 1W окончательных повреждений, прежде чем сможешь захлопнуть дверь за собой.

Если удираешь на север, дальше читай параграф **23**. Если удираешь на запад, читай параграф **64**.

37

Друг наш, нам нужно серьезно с тобой поговорить. Нет никакой законной возможности попасть сюда. Но раз уж ты здесь — посмотри на эти массивные стены вокруг тебя. Да, да, ты не ошибаешься — две стены сдвигаются… Если хочешь, можешь прочесть параграф **163**.

38

Мозг воспринимает тебя как назойливое животное! Хотя груда электроники и неспособна действовать самостоятельно, аварийные цепи регистрируют это впечатление и инициируют необходимые меры. Результат можно узнать в параграфе 34.

39

Вспышки в глазах металлического монстра становятся более интенсивными. Он приходит к выводу, что ты враг. Молниеносно повернувшись к украшенной металлической стене, он нажимает кнопку. В следующий момент из отверстия на потолке хлынула прозрачная масса, полностью залив тебя и запечатав в себе. Поздравляем! Если этот космический корабль когда-нибудь снова взлетит, тебя выставят в Естественнонаучном музее Ригеля VII. И благодаря этому множество ригелианских школьников смогут содрогнуться при виде кошмарного и уродливого существа с континента Авентурия.

Если хочешь, можешь начать это приключение сначала с новым героем.

40

Голем ненавидит любую погоду, тем более разговоры о ней. На твое счастье, он тебя не понимает. Может даже случиться такое, что зачарованный звуками твоего голоса голем снова сядет и заснет. А перед этим даже даст тебе десять дукатов. Но вправду ли твой голосок столь нежен, или же он такой хриплый и грубый, что может оскорбить даже нечувствительные уши голема? Чтобы узнать это, сделай Проверку Обаяния со штрафом +3. В случае неудачи голем атакует.

Голем:

Мужество: 10

Атака: 8

Жизненная энергия: 50

Парирование: 8

Доспехи: 1

Повреждения: 2W

Класс монстра: 30

Пожалуйста, ознакомься с особенностями боя с големом в описании монстра в конце книги!

Ты уже подружился с ханъю? Если да, можешь телепатически попросить о помощи. В этом случае дальше параграф **67**.

Если хочешь удрать, читай, пожалуйста, параграф **36**. Если бой закончится твоей победой, можешь выйти из комнаты на север (параграф **173**) или на запад (параграф **176**). Если голем уменьшил твою жизненную энергию до нуля, прочти, пожалуйста, параграф **163**.

41

Ты стоишь в комнате размерами 5 на 5 метров, частично заполненной застывшей лавой. В комнате только одна дверь — в западной стене. В юго-восточной части комнаты ты видишь пощаженную лавой лестницу, ведущую вниз. На полу лежат два мумифицированных воина, туго обтянутых высохшей кожей. Еще один мумифицированный воин лежит прямо перед лестницей. В отличие от двух других, он ниже пояса покрыт лавой, приковывающей его к полу. Давайте назовем эти кошмарные останки бывших воиной Борбарада «чахликами» (кожа-да-кости). Все трое в чешуйчатых доспехах и с мечами.

Ты можешь осмотреть чахликов поближе и обыскать их на предмет сокровищ (параграф **89**). Также ты можешь покинуть комнату через дверь в западной стене (параграф **168**) или подойти к лестнице (параграф **71**).

42

Нам искренне жаль, но даже этот алхимик — а это никто иной, как волшебник Борбарад — не сумел создать золото искусственным путем. К несчастью, ты ничего не находишь. При этом, роясь в алхимической утвари, ты занес в глаза агрессивную субстанцию. В следующих пяти комнатах — коридоры не в счет — твои показатели Атаки и Парирования будут снижены на два очка. Вернись, пожалуйста, на параграф **31**.

43

Но сколько шума ты производишь при этом? Брось W20, чтобы узнать, услышали тебя орки или нет. Результат 1–12 — тебе повезло, и ты можешь вернуться на параграф, откуда пришел. Результат 13 или 14 — появился один орк, 15–16 — два орка, 17–18 — три орка, и 19–20 — вся четверка. Их боевые показатели см. параграф **164**.

Если предпочитаешь сверкнуть пятками, прочти параграф **165**.

Если это не первое твое столкновение с орками, уменьши их число на тех, кого ты одолел ранее.

44

Эта дверь заперта, поэтому ты не можешь пройти дальше. Сделай Проверку Ловкости со штрафом +2. Если у тебя получится, дальше параграф **6**. Если не получится, можешь попробовать еще раз — читай параграф **103**.

45

Пожалуйста, проверь, как ты попал на этот параграф. Очень важно, чтобы не было ошибки! Если ты попал сюда по ошибке, заплати в кассу помощи вдовам и сиротам Авентурии 20 дукатов. Вернись на параграф, откуда ты сюда попал.

Если же ошибки не было, прочти, пожалуйста, параграф **37**.

46

Ты находишься в комнате размерами 5 на 10 метров. В южной и западной стенах есть по проему. Похоже, у этой комнаты какая-то важная функция. Ты видишь бесконечный ряд непрозрачных окошек и неведомых устройств, а в центре комнаты — сферу, явно магическую. Хотя внутри сфера черная, можно разглядеть плавающую в ней маленькую цветную сферу, окруженную множеством ярких огоньков.

Если ты пришел с параграфа 19, сейчас ты должен перейти на параграф **155**. Если хочешь поиграться с разноцветными кнопками, дальше читай параграф **158**.

Ты можешь покинуть комнату через один из проемов: в южной стене (параграф **19**) или в западной (параграф **59**).

47

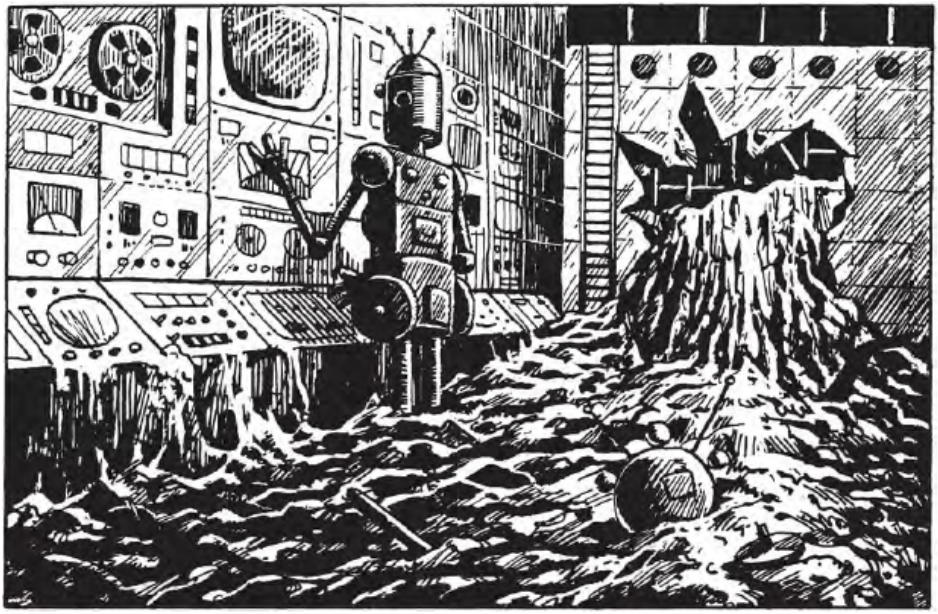
Ты входишь в прямоугольную комнату размерами 5 на 7 метров. В восточной стене есть одна дверь, в южной стене — еще одна. В комнате есть два деревянных стола, несколько деревянных табуретов и четыре топчана. Можешь осмотреть топчаны повнимательнее (параграф **19**) или покинуть комнату. Выходишь через восточную дверь — читай параграф **178**, выбираешь южную дверь — параграф **185**.

48

Осматриваешь железную деву поближе, подозревая, что в тот момент, когда закрывается крышка, в задней стенке открывается дверь в потайной проход. Но так ли это на самом деле, ты не знаешь. Если рискнешь забраться в железную деву и потянуть на себя лицевую часть, прочти, пожалуйста, параграф **53**. В противном случае вернись на параграф **55**.

49

Входишь в вытянутую прямоугольную комнату длиной 6 метров и шириной 3 метра. Комната оказалась оружейной. Если хочешь, можешь улучшить свою экипировку (а здесь, немного поискав, можно найти любые доспехи и оружие, которые продаются на базарах Авентурии, и даже в приемлемом состоянии), только не забудь потом прочесть параграф **43**. Из комнаты можно выйти через восточную дверь (параграф **184**) или через дверь в западной стене (параграф **189**).



50

В прямоугольной комнате длиной восемь метров и шириной шесть метров, куда ты только что вошел, тебе открывается следующая картина — перед металлической стеной, полной мигающих огоньков и странных украшений, стоит металлический голем. Через дыру в восточной стене влилась лава, которая сейчас покрывает застывшей массой пол и окружает ноги металлического монстра. Красный огонек в глазах металлического голема позволяет предположить, что он еще жив. Похоже, тебе не обойтись без Проверки Обаяния. В случае успеха раздается слабый щелчок, металлический голем что-то дружелюбно прогудит и затем, игнорируя тебя, отвернется к украшенной металлической стене. Если Проверка Обаяния неудачна, отправляйся, пожалуйста, на параграф **39**.

Только в случае удачной Проверки Обаяния ты можешь покинуть комнату — через дверь в южной стене (параграф **180**) или через дверь, ведущую на запад (параграф **179**).

51

Вдруг в твоей голове раздается голос, и ты узнаешь, что крысы и не крысы вовсе, а пришельцы-телепаты, удивительно похожие на крыс. Эти существа называются ханъю и прибыли с далекого мира. Затем голос умолкает и после короткой паузы сообщает, что позже вы поговорите еще, но сейчас неотложное дело требует присутствия ханъю в нижней части башни. Существа заверяют тебя, что помогут тебе в твоем деле, а потом исчезают. Как только они пропадают из виду, обрывается и телепатический контакт. Тебе остается лишь гадать, откуда ханъю знают о твоем задании, хотя, в конце концов, они же телепаты. Вернись на параграф **12**.

52

Немного повозившись, Цидру Попрошайка открывает сундук. Но когда он поднимает крышку, в его ладонь впивается шип. Шип явно обработан магическим ядом, потому что тело Попрошайки моментально превращается в камень и с грохотом опрокидывается. Если тебе уже не хочется ознакомиться с содержимым сундука, вернись, пожалуйста, на параграф **14**. Однако если ты считаешь, что понял, где находится и как работает шип, сделай, пожалуйста, Проверку Мудрости со штрафом +1. В случае успеха ты без вреда для себя поднимаешь крышку — помимо всевозможной сгнившей одежды там находится флакон исцеляющего зелья (восстанавливает 6 очков жизни) и украшение стоимостью 80 дукатов. Теперь вернись на параграф **14**.

Если же Проверка провалилась, увы, компанию Попрошайке составит окаменевший Герой. И посмотри, заодно, параграф **163**.

53

Безумство храбрых… Но удача на твоей стороне. Там и впрямь есть потайная дверь. Закрой крышку и дальше читай параграф **76**.

54

Похвальная предусмотрительность — теперь ты точно знаешь, что в противоположной стене скрыта батарея арбалетов, которые выпустят двадцать стрел, как только изощренный механизм под золотой статуэткой будет потревожен. Если в твои планы входит взять статуэтку, а стать самоубийцей — нет, то ты должен выполнить Проверку Мудрости (в случае неудачи ты без всякого ущерба возвращаешься на параграф **9**, а вот в случае успеха следуй на параграф **86**).

55

Входишь в камеру пыток Борбарада — прямоугольную комнату размерами 3 на 4 метра с единственной дверью в южной части западной стены. Здесь полный ассортимент пыточных принадлежностей — включая дыбу и железную деву. Если ты от кого-то удираешь, прочти, пожалуйста, параграф **96**. Или может у тебя есть время и желание осмотреться? Тогда дальше параграф **48**. Разумеется, ты также можешь покинуть комнату через дверь (параграф **184**).

56

Ты находишься в коридоре длиной 2 метра и шириной 1 метр, на юге коридор оканчивается дверью (параграф **182**). Если хочешь пойти в северном направлении, читай, пожалуйста, параграф **65**.

57

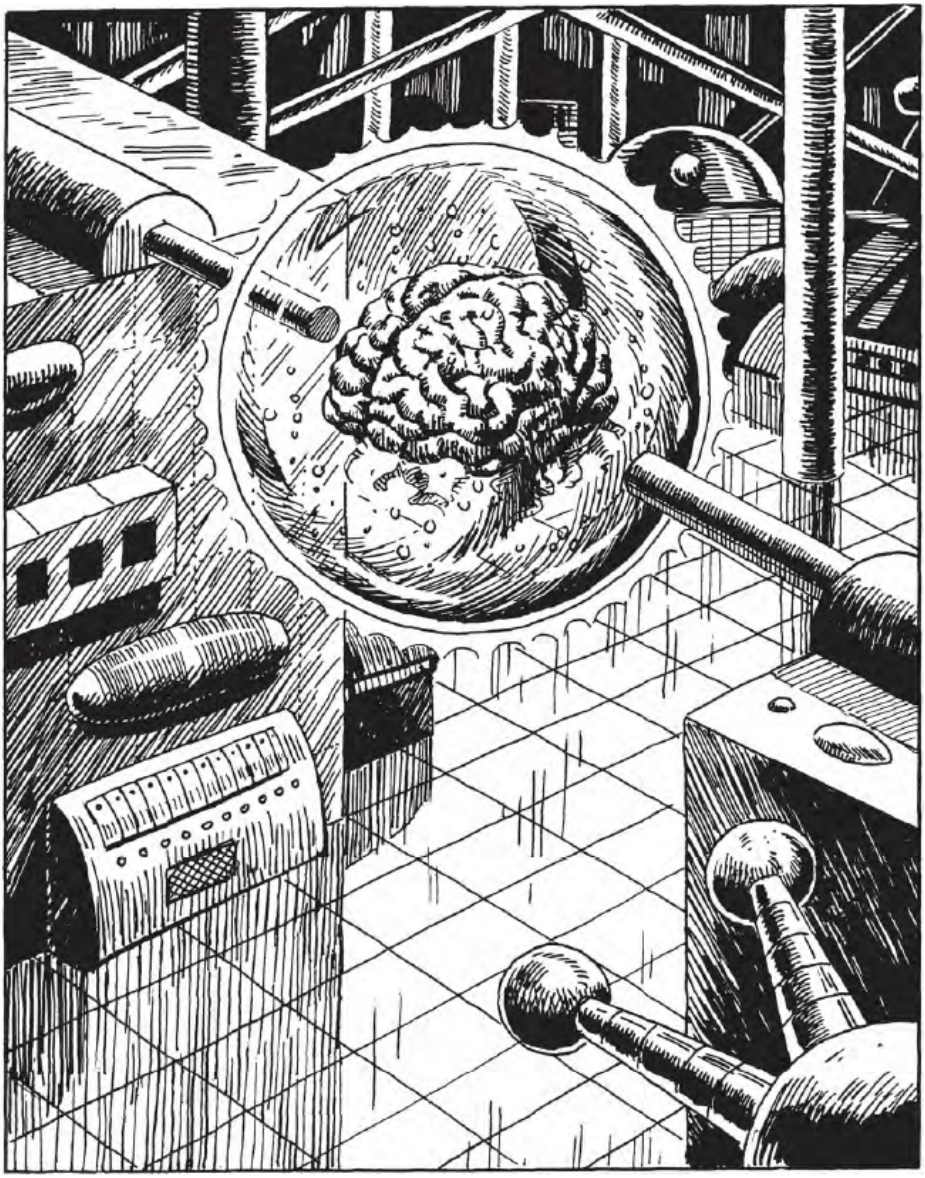
Благоразумно это или нет, но ничего не происходит. Вернись, пожалуйста, на параграф **78**.

58

А что, у тебя уже было неприятное знакомство с похожими парнями, что ты так спешишь? Не волнуйся, они тебя не укусят. Вернись на параграф **104**, и покинь комнату через дверь, к которой направлялся.

59

Ты находишься в комнате размерами 10 на 8 метров. В восточной и западной стене есть по одному проему, а в южной стене есть дверь. Вся комната наполнена незнакомым оборудованием. Наиболее примечательна огромная прозрачная сфера, в которой висит гигантский мозг. Мозг висит, не касаясь стен сферы, и к нему присоединены многочисленные шланги и провода. Стоит тебе войти в комнату, как к тебе обращается на удивление бесстрастный голос, говорящий на очереди на разных языках. А сейчас сделай Проверку Мудрости, чтобы узнать, понимаешь ли ты какой-то из этих языков. В случае успеха дальше читай параграф **154**. Ты можешь покинуть комнату через южную дверь (параграф **171**) или через проемы в восточной (параграф **46**) или западной (параграф **27**) стене. Если Проверка окажется неудачной, тогда читай параграф **38**.



60

Крысы с молниеносной быстротой исчезают в своих туннелях, и больше ты их не видишь. Вернись на параграф **12**.

61

Внутри что-то гремит и стучит, но больше ничего не происходит. Можешь вернуться на параграф **135**.

62

Брось W20, чтобы узнать, сколько стрел в тебя попало. Каждая из них причиняет по 1W предварительных повреждений. Если ты еще жив, вернись, пожалуйста, на параграф **9**. В противном случае тебе остается лишь параграф **163**.

63

Ты находишься на рампе размерами 3 на 3 метра, идущей под углом вниз. Если спускаешься, то попадаешь в комнату — дальше параграф **84**. Если поднимаешься, читай параграф **116**.

64

Дверь открывается сразу в шахту глубиной 50 метров. Сделай Проверку Ловкости со штрафом +3. Ели она провалится, нам очень жаль, но тебе на параграф **163**. В случае успеха вернись на параграф **8**.

65

Перед тобой лежит знакомый перекресток, откуда и начались твои странствия. Вверх ведут ступени. Если хочешь пойти на юг, дальше читай параграф **56**. Хочешь на север — параграф **24**, на восток — следуй на параграф **81**, и на запад — параграф **30**.

Если хочешь подняться по ступеням, читай, пожалуйста, параграф **43**.

66

Ты видишь мумифицированное существо, оно выглядит мертвым и не двигается, но его меч угрожающе направлен в твою сторону. Это существо перекрывает проход в комнату. Ты можешь повернуть назад (параграф **97**) или идти дальше (параграф **71**).

67

Ханъю прибывают спустя 4 Боевых Раунда, которые ты, к несчастью, должен как-то пережить. Увидев их, голем быстро выходит из боя, садится и засыпает. Ханъю снова исчезают, и ты можешь покинуть комнату в северном направлении (параграф **173**) или западном (параграф **176**).

Если же до прибытия ханъю твоя жизненная энергия упала до нуля, тебе на параграф **163**.

68

Ты видишь прямоугольную комнату размерами 4 на 5 метров. Комната заполнена всевозможными глиняными кувшинами, часть из которых разбились, а часть вполне целые. На всем лежит толстый слой пыли. Если хочешь осмотреть комнату получше, прочти, пожалуйста, параграф **22**. Ты также можешь покинуть комнату через проем в центре южной стены (параграф **78**) или через проем в западной стене (параграф **81**), или через дверь в северной стене (параграф **75**).

69

Ты прекрасно понимаешь, что находишься в безопасности лишь ненадолго, потому что скоро в дверь вломятся твои враги. Поспешно осматриваешься по сторонам. Дальше параграф **48**.

70

Хотя ты не нашел никакой потайной двери, зато тут есть монеты, кольца, браслеты и прочие небольшие ценности на сумму 35 дукатов. Кроме того, ты еще нашел флакон с магическим зельем исцеления — к несчастью, его содержимое превратилось в серый порошок, напрочь утративший исцеляющие силы. Теперь, пожалуйста, перейди на параграф **43**.

Если ты уже обыскивал эту комнату, можешь сразу ее покинуть — дальше параграф **90**.

71

Приблизившись к чахлику на расстояние вытянутой руки, ты пересек магический барьер, активировав тем самым заклинание, наложенное Борбарадом на своего охранника. Тот приходит в движение и может снова сражаться. Хотя он может двигать лишь верхней частью туловища, но его рука с оружием с успехом перекрывает всю ширину лестницы.

Чахлик:

Мужество: 14

Атака: 8

Жизненная энергия: 12

Парирование: 8

Доспехи: 5

Повреждения: 1W+4

Класс монстра: 10

Если одолеешь чахлика, дальше читай параграф **97** (если ты спускаешься по лестнице) или параграф **73** (если ты попал в комнату над лестницей и хочешь осмотреть соседнюю комнату).

Если же в бою твоя жизненная энергия упадет до нуля, увы, но ты должен отправиться на параграф **163**. Но если бой для тебя станет слишком жарким, ты можешь и отступить. Вернись на параграф **41**, если направлялся к лестнице, читай параграф **66**, если хотел подняться в комнату наверху.

72

Ты не можешь атаковать так быстро, и у тебя намного меньше рук, чем имеющихся тут скальных червей. Результат неизбежен — черви оставят тебя не раньше, чем сожрут почти все металлические предметы (к несчастью включая золото и серебро, которые черви любят намного меньше из-за вяжущего вкуса, но все равно глотают). Сделай Проверку Ловкости, чтобы узнать, удалось ли тебе сохранить хотя бы твое любимое оружие. (Пожалуйста, внеси необходимые изменения в Документ Силы). Затем можешь по своему выбору пройти в одну из дверей, перечисленных в параграфе 78.

73

Чтобы попасть к двери, тебе сперва надо миновать двух других чахликов, которые также пробудились к ложной жизни и атакуют тебя. Магический запрет удерживает их внутри комнаты, однако в этих границах они двигаются очень быстро, так что сбежать в дверь ты сможешь лишь через пять Боевых Раундов.

Чахлик:

Мужество: 10 (12)

Атака: 11 (10)

Жизненная энергия: 10 (12)

Парирование: 10 (11)

Доспехи: 4+1 (4+1)

Повреждения: 1W+4 (1W+3)

Класс монстра: 10 (10)

Если твоя жизненная энергия упадет до 0, прочти параграф **163**. Если одолеешь двух шустрых чахликов, можешь забрать их оружие и доспехи (параграф **169**). Разумеется, ты всегда можешь покинуть комнату через дверь (параграф **168**). (Можно, конечно, спуститься по лестнице, но к чему тебе отступать)?

74

Доигрался! Смазанный магическим ядом шип вонзается в твою руку, как только ты поднимаешь крышку. Твое тело моментально каменеет и с грохотом падает на пол. Дальше параграф **163**.

75

Дверь заперта на довольно сложный замок. Чтобы ее открыть, нужно выполнить Проверку Ловкости со штрафом +2. В случае успеха, дальше читай, пожалуйста, параграф **93**. В противном случае вернись на параграф **68**.

76

Ты находишься в потайном проходе, идущем с запада на восток, с лестницей, соединяющей два уровня. Внизу лестница оканчивается дверью. Если хочешь подняться, иди на параграф **98**. Спуститься — иди на параграф **186**. Рядом с нижней дверью есть еще один лестничный пролет, ведущий дальше вниз — параграф **157**.

77

Как именно ты поступишь? Отоваришь его по металлическому кумполу оружием (параграф **159**) или просто пнешь его со злости ногой (параграф **161**)?

78

Ты стоишь в квадратной комнате (5 на 5 метров), чьи стены, потолок и пол выглядят на удивление пористыми — они сплошь покрыты пузырьками и дырочками сантиметрового диаметра. Можешь исследовать этот феномен (тогда прочти, пожалуйста, параграф **108**) или благоразумно обождать (читай параграф **57**). Ты также можешь покинуть комнату через проем в центре северной стены (параграф **68**) или через дверь в западной стене (параграф **170**).

79

Ты можешь забрать все оружие и доспехи скелетов (3 кольчуги, 2 меча, 1 саблю, 3 кинжала и моргенштерн) и еще у них есть 1 дукат, 6 серебряных талеров и самоцвет стоимостью 3 дуката.

Затем можешь выйти из комнаты — через дверь в восточной стене (параграф **175**) или через проем в западной стене (параграф **20**).

80

В скошенной северной стене ты обнаружил потайную дверь. Дальше читай параграф **186**.

81

Ты находишься в коридоре 7 метров длиной и 1 метр шириной, на востоке коридор заканчивается узким проемом — дальше параграф **68**. Если хочешь пойти в западном направлении, читай, пожалуйста, параграф **65**.

82

Перед тобой частично уничтоженная прямоугольная комната. Массивную восточную стену длиной 10 метров вдавило внутрь ныне застывшим потоком лавы — и теперь там лишь сплошной голый камень. Южная стена осталась целой, в центре этой стены есть дверь. Еще одна дверь находится в северной стене. Северная и западная стены примыкают к дугообразной, вогнутой внутрь стене из блестящего металла, в которой, тем не менее, есть отверстие диаметром несколько метров с рваными краями. Сквозь это отверстие видно мешанину металлических тросов, труб и штуковин, частично целых, а частично разрушенных. Это самое необычное зрелище, которое ты видел в мире Авентурии. Можешь покинуть комнату через южный проем (параграф **118**), северную дверь (параграф **190**) или зазубренное отверстие (параграф **101**).

83

Ты находишься в коридоре 2 метра высотой и 1 метр шириной. Он начинается у лестницы на севере, ведет 4 метра на юг, там сворачивает на запад и еще через 4 метра встречается с поперечным коридором. Ты можешь подойти к лестнице и подняться наверх (параграф **97**) или пойти на юг и запад к Т-образному перекрестку (параграф **6**).

84

Ты стоишь в комнате размерами 5 на 7 метров, лишенной какой-либо обстановки. На полу лежит чахлик, который при твоем появлении оживает — и атакует.

Чахлик:

Мужество: 11

Атака: 10

Жизненная энергия: 10

Парирование: 10

Доспехи: 1

Повреждения: 1W+2

Класс монстра: 10

Если чахлик убьет тебя — дальше параграф **163**. Если хочешь сбежать, получи сперва 1W+2 предварительных повреждений, после чего выбегай в любой из проемов. Если же победишь чахлика, можешь выйти из комнаты через северный проем (параграф **107**) или южный (параграф **63**).

85

Перед тобой длинное металлическое помещение с несколькими рядами полок, уставленных различными металлическими штуковинами, совершенно тебе неизвестными. Можешь выйти из комнаты через дверь в центре восточной стены (параграф **179**).

86

Ты понимаешь, что надо или быстро заменить статуэтку предметом равного веса, или столкнуть ее с подставки с безопасного расстояния — бросив камень, нож или что-то вроде — чтобы арбалетные стрелы из сработавшей ловушки пролетели мимо. Пожалуйста, сделай еще одну Проверку Мудрости. В случае успеха тебе хватит сообразительности выбрать второй вариант. В таком случае можешь бросать по статуэтке, пока не попадешь (Проверка Ловкости со штрафом +3). Если ты промахнешься два раза подряд, прочти параграф **43** (отметь номер этого параграфа, 86, чтобы вернуться сюда потом).

Если Проверка Мудрости не удалась, ты пытаешься с быстротой молнии подменить фигурку. Твое здоровье и даже жизнь зависят от Проверки Ловкости со штрафом +3. Если тебе не повезет, прочти, пожалуйста, параграф **62**.

Когда все-таки добудешь статуэтку, вернись на параграф **9**.

87

Ты справился с работой. Если ты уже подключил реактор (повернул тумблер), тогда дальше читай параграф **145**. В противном случае, пожалуйста, выполни второе поручение и вернись на параграф **106**.

88

Только одно существо может быть настолько удачливым. Шутки в сторону, Глэдстоун Гусак, мы узнали тебя! Возвращайся в Даксбург и дурачь дядю Скруджа и Дональда, но не нас!

89

Приблизившись к одному из чахликов на расстояние руки, ты пересекаешь магический барьер. Это активирует заклинание, наложенное Борбарадом перед смертью — эти двое оживают и снова могут сражаться. Достаточно было приблизиться лишь к одному из чахликов, чтобы пробудить обоих.

Чахлик:

Мужество: 10 (12)

Атака: 11 (10)

Жизненная энергия: 10 (10)

Парирование: 10 (11)

Доспехи: 4+1 (4+1)

Повреждения: 1W+4 (1W+3)

Класс монстра: 10 (10)

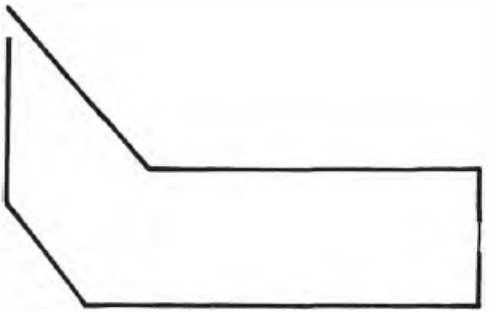
Страж лестницы представляет опасность, только если подойти к лестнице — в этом случае читай параграф **71**. Остальных двух чахликов магический запрет удерживает внутри комнаты, поэтому они не смогут за тобой погнаться через дверь или по лестнице. Поскольку эти двое очень проворны, сбежать в дверь ты сможешь лишь через пять Боевых Раундов. Так что проведи сперва 5 Боевых Раундов с подвижными чахликами. Если выживешь и удерешь, читай параграф **168**, с другой стороны, если твоя жизненная энергия упадет до 0, прочти параграф **163**. Если одолеешь двух подвижных чахликов, можешь забрать их оружие и доспехи (параграф **169**).

90

Ты стоишь в большой Г-образной комнате. Кроме нескольких железных крюков и полок в комнате ничего нет. В северной стене есть арочный проход шириной 4 метра с поднятой решеткой. Над аркой вырезан череп и надпись иероглифами. Арка ведет в соседнюю комнату, где высится куча скелетов людей, животных и совершенно неведомых созданий. В центре западной стены есть деревянная дверь (параграф **178**), а в южной стене — узкий проем (параграф **24**). В восточной части комната изгибается к югу. В юго-восточном углу комнаты окованная железом дверь ведет на восток (параграф **168**). Ты можешь покинуть комнату через один из трех выходов или пройти под аркой (параграф **95**).

91

У тебя есть задание для этого места? Может, ты ищешь что-то особенное? Тогда дальше, пожалуйста, читай параграф **87**. Но если ты забрался сюда из чистого любопытства, ничего интересного для тебя тут нет. Вернись на параграф **106**.



92

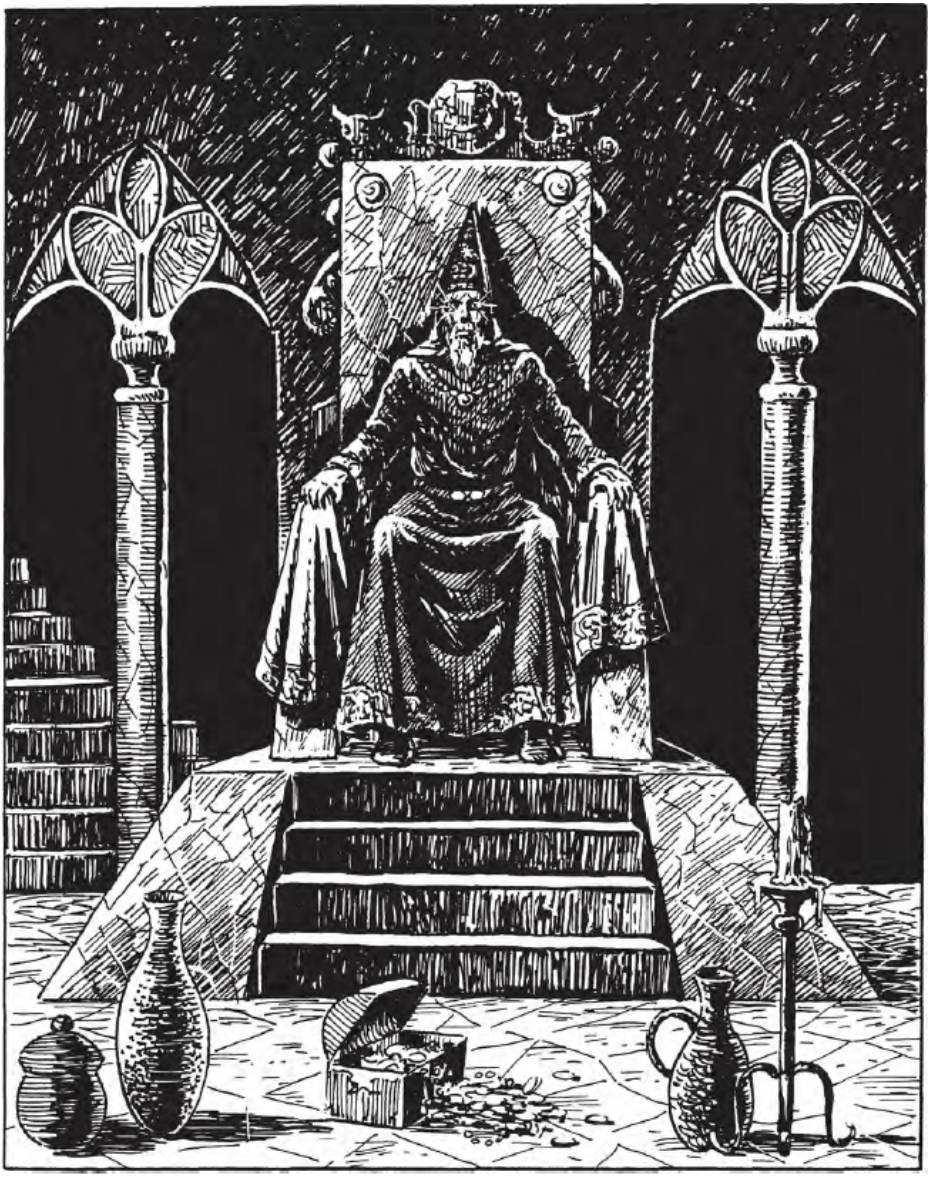
Перед тобой лежит большой зал, изгибающийся к северу. В северном углу западной стены есть проем, а в центре восточной стены — дверь. Посреди этого зала стоит трон, на котором восседает мумифицированный мужчина, в пустых глазницах которого блестят два самоцвета (стоимость: 50 дукатов за пару). На мумии мантия и шляпа волшебника. Ты догадался правильно — это ни кто иной, как зловещий Борбарад. Перед троном стоят какие-то горшки, кувшины и шкатулка.

Можешь тщательно обыскать зал, не беспокоясь о троне и сидящем на нем (параграф **80**). Также можешь осмотреть предметы перед троном (параграф **131**), выковырять из глазниц Борбарада самоцветы (параграф **115**), или же сделать несколько из перечисленных действий по очереди.

Комнату можно покинуть в восточном (параграф **174**) или западном направлении (параграф **152**). Если ты попал сюда с параграфа 186, ты также можешь вернуться на него. Но перед уходом не забудь заглянуть на параграф **144**.

93

Отперев замок, ты привел в действие механизм ловушки. Под тобой открывается люк (дверь была приманкой, которая все равно не открывается), и ты падаешь в колодец глубиной три метра. Даже если ты успел бы ухватиться за край ямы, тебе это не поможет, потому что крышка тут же становится на место, и тебе



в любом случае надо падать. Падение не проходит даром — брось W6, чтобы узнать, сколько окончательных повреждений ты получаешь.

Мы не станем скрывать от тебя правду — у тебя большие проблемы. Помочь могут лишь большая Ловкость и Сила. Чтобы отпереть люк — а другого пути отсюда нет — ты должен сперва вскарабкаться по стене колодца и как-то удержаться там. Для этого требуется Проверка Ловкости со штрафом +3. Лишь в случае ее успеха можно приступать к Проверке Силы со штрафом +5. Если обе окажутся успешными, вернись на параграф **68**. За каждую проваленную попытку отнимай по два очка от Ловкости или Силы — в зависимости от того, что Проверялось. Если ты все время будешь терпеть неудачу, эти Свойства упадут до нуля, что будет означать для тебя полный финиш — ты не сможешь выбраться отсюда и должен будешь встретить Дядюшку Смерть. Дальше параграф **163**.

94

Когда ты усаживался на свою верховую ящерицу в Анхопале, раздался оглушительный грохот, Безымянная раскололась, и космический корабль устремился в небо на столбе огня. Дальше читай параграф **105**.

95

Нас радует твое мужество! Нет нужды недоверчиво коситься на решетку — ее механизм совершенно проржавел. Если хочешь поискать сокровища или потайную дверь среди скелетов в этой комнате размерами 2 на 6 метров, читай, пожалуйста, параграф **70**. Если ты это уже делал, или просто не желаешь этим заниматься, вернись в большую комнату (параграф **90**).

96

В дверном замке торчит ключ. Но поскольку замком давно не пользовались, ты должен выполнить Проверку Силы, чтобы провернуть ключ. В случае успеха иди на параграф **69**, в противном случае вернись на параграф **55**.

97

Ты находишься на узкой винтовой лестнице между двумя уровнями башни. Ты можешь подняться (параграф **66**) или спуститься на следующий уровень (параграф **83**).

98

Дверь оказывается задней стенкой железной девы. По-видимому, передняя часть открывается, когда ты забираешься внутрь и захлопываешь за собой заднюю стенку. Если рискнешь так и поступить, дальше параграф **55**.

Если предпочитаешь повернуть назад, вернись на параграф **76**.

99

После недолгих поисков в определенной области, ты находишь нижнюю защелку. Дальше читай параграф **136**.

100

Сделай еще одну Проверку Ловкости, на этот раз со штрафом +1. И на этот раз удалось? Тогда, пожалуйста, дальше читай параграф **14**. Если снова потерпел неудачу — параграф **43**.

101

Ты стоишь в комнате с металлическими стенами, которую лишь условно можно назвать прямоугольной из-за выгнутой восточной стены. Единственная дверь находится в северной стене. Между южной и северной стенами восточная стена равномерно выги-

бается наружу. В восточной стене зияет рваная дыра несколько метров шириной. Комната наполнена металлическими жилами, трубами и штуковинами, частично поломанными, а частично целыми. Сделай Проверку Ловкости, чтобы пройти сквозь эту металлическую мешанину, не коснувшись выглядящих опасными металлических жил. В случае неудачи, получаешь неожиданный удар непонятно откуда, стоящий тебе 1W окончательных повреждений.

Ты можешь покинуть комнату через дыру в восточной стене (параграф **82**), через дверь в северной (параграф **180**) или спуститься в круглый колодец возле южной стены, по висящей там железной лестнице (параграф **1**).

102

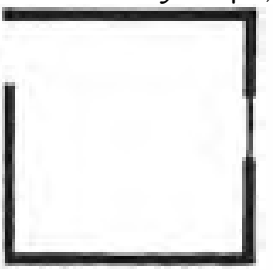
Ты находишься в коридоре длиной 3 метра, высотой 2 метра и шириной 1 метр. Оканчивается коридор волшебным зеркалом, в котором ты видишь некую еще не случившуюся ситуацию с твоим участием. Тебе там угрожает опасность. Но что именно ты видишь, ни мы, ни ты в данный момент сказать не можем. Но для себя можешь отметить — если в будущем ты попадешь в опасную ситуацию, которой мог бы избежать, ты можешь посчитать, что именно ее ты видел в зеркале, и вернуться на тот параграф, где ты был, прежде чем возникла опасность. Однако прямо сейчас ты возвращаешься на развилку, где можешь выбрать восточный (параграф **32**) или юго-западный (параграф **23**) проход.

103

Если на этот раз получилось, дальше параграф **6**. При неудаче отправляйся, пожалуйста, на параграф **43**.

104

Ты находишься в комнате размерами 4 на 4 метра, с 5 скелетами в полном вооружении и доспехах. Это бывшие наемники на службе Борбарада. В комнате есть дверь в центре восточной стены (параграф **175**) и проем в западной стене (параграф **20**). Ты можешь сразу двинуть через комнату к двери в противоположной стене (параграф **58**) или спокойно осмотреть это место (параграф **79**). Разумеется, ты можешь выйти и в ту дверь, через которую вошел.



105

Послушайся доброго совета — не рассказывай княгине Сибии (или любому, кто тебя спросит) слишком много о космических кораблях, роботах и компьютерах. В Авентурии тебе никто не поверит. Придумай какую-нибудь байку покрасочнее со множеством лапчатых змиев…

106

Ты стоишь в комнате, которая была бы прямоугольной, если бы не выгнутая южная стена. Все стены в комнате сделаны из металла, а основное пространство занимает огромный металлический футляр с кучей смущающих огоньков и финтифлюшек.

Если хочешь осмотреться получше, дальше читай параграф **15**. Ты можешь покинуть комнату через проем в северной стене (параграф **109**) или через дверь в южной стене (параграф **177**).

107

Ты находишься в комнате размерами 5 на 6 метров. На полу лежат два чахлика — когда ты входишь, они оживают и атакуют тебя.

Чахлик:

Мужество: 13

Атака: 13

Жизненная энергия: 10

Парирование: 9

Доспехи: 1

Повреждения: 1W

Класс монстра: 10

Если чахлики вышибут из тебя последние очки жизни, ты отбываешь на параграф **163**. Если хочешь сбежать, тебе еще успеют нанести на прощание 1W+4 предварительных повреждений — лишь после этого ты можешь покинуть комнату.

Если же ты сможешь справиться с чахликами — отлично. Комнату можешь покинуть через два проема: северный (параграф **121**) или южный (параграф **84**).

108

Тебе не стоит беспокоиться из-за того, что пол не выдержит твоего веса, или, что потолок рухнет. Нет, нет, потолок не упадет. Но сейчас мы должны отметить, что эта область просто кишит скальными червями — и они не такие дураки, чтобы отказываться от вкусной стали. В конце концов, кому по вкусу эти каменюки? В общем, ничего удивительного, что на тебя падают сотни червей!

Скальный червь:

Мужество: 15

Атака: 12

Жизненная энергия: 3

Парирование: 5

Доспехи: 3

Повреждения: 1 предмет снаряжения

Класс монстра: 3

Если ты сейчас хочешь покинуть комнату как можно скорее, то есть через ближайший выход, дальше читай, пожалуйста, параграф **5**. С другой стороны, если ты отбиваешься от скальных червей, даже не помышляя о бегстве, тогда читай параграф **72**.

109

Ты находишься в металлическом коридоре шириной и высотой по два метра и длиной пять метров, ведущем в направлении север-юг. Все вокруг тебя пострадало от зубов времени. Металлические жилы свисают вниз, в стенах дыры, пол и стены заросли вьюнами. При твоем появлении какие-то ящерки быстро ушмыгнули.

Ты можешь покинуть коридор через двери в северной стене (параграф **181**), двери в центре западной стены (параграф **166**), небольшое отверстие в центре восточной стены (параграф **17**) или через проем в южной стене (параграф **106**). Либо ты можешь подняться по лестнице, висящей в колодце, выходящем из потолка (параграф **1**).

110

Похоже, у тебя неприятности, потому что все три чахлика получают возможность провести атаку, которую ты не можешь парировать. Если ты теряешь последнее очко жизни, дальше параграф **163**. Если предпочитаешь отступить — вернись на параграф **146** и покинь комнату через любые двери. Если одолеешь всех трех чахликов — шкатулка твоя, дальше параграф **119**. (Во всех остальных случаях шкатулка вновь материализуется в своей нише).

Чахлик:

Мужество: 11

Атака: 9

Жизненная энергия: 12

Парирование: 8

Доспехи: 2

Повреждения: 1W

Класс монстра: 10

111

Разве так поступают с друзьями? Но прочти же параграф **128**.

112

Брось W6, затем посмотри соответствующий параграф:

Выпало 1 — параграф **122**

Выпало 2 — параграф **61**

Выпало 3 — параграф **113**

Выпало 4 — параграф **142**

Выпало 5 — параграф **148**

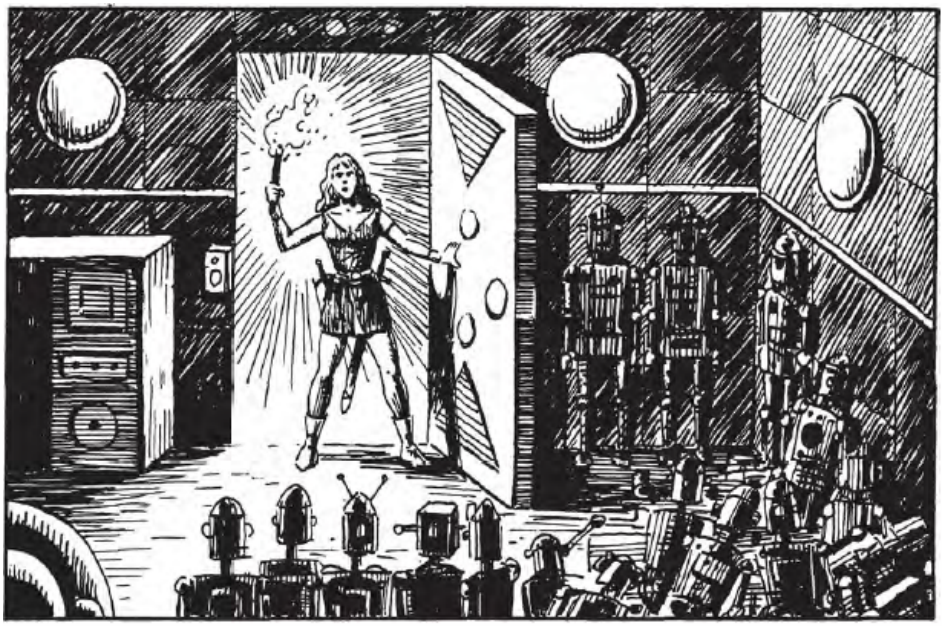
Выпало 6 — параграф **127**

113

Из отверстия побольше быстро высовывается костяная рука, хватает твой кошелек и снова исчезает. Можешь вернуться, обеднев, на параграф **135**.

114

Ты находишься в прямоугольной комнате (6 на 8 метров), заполненной металлическими колоссами разных форм. Все эти колоссы безжизненны — по крайней мере, на первый взгляд. Можешь осмотреться получше (параграф **151**) или покинуть комнату. К твоим услугам две двери, одна в северной стене (параграф **171**), вторая в восточной (параграф **188**) и одно узкое отверстие в западной стене (параграф **27**).



115

Дальше читай параграф **149**.

116

Ты находишься на лестнице, соединяющей несколько уровней. Можешь покинуть лестницу на верхнем уровне (параграф **20**), среднем (параграф **123**) или нижнем (параграф **63**).

117

Чахлик, которого ты атакуешь, не может парировать. Если хочешь дать после этой атаки стрекача — вернись на параграф **146** и выбери там маршрут своего бегства.

118

Ты находишься в зале размерами 9 на 15 метров. В центре северной стены есть узкое отверстие, а в южной части западной стены есть дверь. С потолка свисают четыре кокона, каждый длиной четыре метра, из чего-то вроде паутины. Сделай Проверку Мудрости, чтобы сообразить не трогать нити паутины. Затем попросим тебя выполнить Проверку Ловкости, если ты желаешь увернуться от нитей. Если любая из Проверок провалится, прочти, пожалуйста, параграф **150**. Если обе Проверки успешны, ты можешь покинуть комнату через отверстие в северной стене (параграф **82**) или через дверь в западной стене (параграф **174**).

119

Там лежит магнитный ключ. Дальше параграф **146**, где можешь выбрать выход.

120

Все трое атакуют тебя. Можешь попытаться одолеть их в бою, но, разумеется, можешь еще и сбежать. Если ты удираешь, то на прощание получаешь предварительные повреждения от одной атаки. Вернись на параграф **146** и покинь комнату через одну из дверей. Если одолеешь всех трех — шкатулка твоя, дальше

параграф **119**. (Во всех остальных случаях шкатулка вновь материализуется в своей нише). Потеряв же последнее очко жизни, отправляйся на параграф **163**.

Чахлик:

Мужество: 11

Атака: 9

Жизненная энергия: 12

Парирование: 8

Доспехи: 2

Повреждения: 1W

Класс монстра: 10

121

Как только ты входишь в эту комнату размерами 5 на 6 метров, тебя атакует доппель.

Доппель:

Мужество: 18

Атака: 9

Жизненная энергия: 60

Парирование: 0

Доспехи: 0

Повреждения: 1W+1

Класс монстра: 70

Если хочешь ударить немедленно — не отвечая на атаку доппеля — ты получаешь 1W+2 предварительных повреждений, а дальше параграф **107**. Прежде, чем вступить с доппелем в бой, внимательно прочти описание монстра. Одолев его, прочти параграф **138**. Если он одолеет тебя, отправляйся на параграф **163**.

122

На лоток выпало десять дукатов. Слегка обогатившись, можешь вернуться на параграф **135**.

123

Ты находишься в коридоре 2 метра шириной и 5 метров длиной, с лестницей в южном конце (параграф **116**) и развилкой в северном. Если пойдешь в северо-восточном направлении, тогда дальше читай параграф **139**, если же выберешь дорогу на восток, дальше параграф **152**.

124

Ничего не происходит — ты профукал серебряный талер. Вернись на параграф **135**.

125

Если ищешь что-то конкретное, дальше читай параграф **99**. В противном случае ступай на параграф **156**.

126

То, что ты безоговорочно доверяешь своим друзьям, делает тебе честь, но может в будущем стоит проявить чуточку больше скептицизма в отношении неожиданно вернувшихся к жизни мертвых друзей? Читай параграф **128**.

127

Тебя переносит в другую комнату. Брось W6 и следуй на соответствующий параграф:

Выпало 1 — параграф **1**

Выпало 2 — параграф **6**

Выпало 3 — параграф **8**

Выпало 4 — параграф **9**

Выпало 5 — параграф **12**

Выпало 6 — параграф **14**

128

Твое прикосновение к шкатулке вызвало утечку газа, вызывающего иллюзии. На самом деле перед тобой три чахлика.

Дальше читай:

Параграф **110**, если ты прибыл с параграфа 126

Параграф **120**, если ты прибыл с параграфа 133

Параграф **130**, если ты прибыл с параграфа 137

Параграф **140**, если ты прибыл с параграфа 111

129

Сразу после поворота тумблера в этой комнате контролирующий мозг сможет поставить вокруг тебя защитный барьер, и ты сможешь вернуться, не беспокоясь об атаках огнеглазых (параграф **59**). Ты уже выполнил второе задание? Тогда дальше читай параграф **145**. В противном случае, пожалуйста, приступай ко второй миссии.

130

Ты должен остаться в живых после успешной атаки чахликов, прежде чем сможешь выбрать маршрут бегства на параграфе 146. Если же ты решишь остаться и сражаться (против трех врагов), то после победы опять-таки ступай на параграф **146**. Но если твоя жизненная энергия упадет ниже нуля, не миновать тебе скорбной тропы на параграф **163**.

И, разумеется, в случае твоей победы, ты заодно можешь и открыть шкатулку — параграф **119**.

Чахлик:

Мужество: 11

Атака: 9

Жизненная энергия: 12

Парирование: 8

Доспехи: 2

Повреждения: 1W

Класс монстра: 10

131

В шкатулке ты находишь сокровища стоимостью 200 дукатов, в то время как в горшках и кувшинах пусто. Дальше читай параграф **149**.

132

Из джунглей выходит огнеглазый и атакует тебя.

Огнеглазый:

Мужество: 18

Атака: 7

Жизненная энергия: 30

Парирование: 7

Доспехи: 2

Повреждения: 3W

Класс монстра: 30

После боя вернись на параграф **27**. Если хочешь сбежать еще до боя или во время его, тогда, пожалуйста, прочти параграф **160**. Если бой стоил тебе последних очков жизни, тогда с печалью в сердце отправляйся на параграф **163**.

133

Твое недоверие справедливо. Дальше читай параграф **128**.

134

Прежде чем сбежать, ты получаешь предварительные повреждения от одной атаки. Огнеглазый за тобой не гонится. Запомни параграф **27**, и пройди регенерирующую процедуру (восстановив все утраченные очки жизни), перед тем, как предпримешь новую попытку.

135

Ты стоишь в вытянутой комнате размерами 5 на 3 метра, где почти ничего нет. Лишь у восточной стены находится чугунное сооружение примерно два метра высотой, метр в ширину и метр в глубину, богато украшенное орнаментом. На уровне глаз есть узкая щель два сантиметра длиной, а на уровне талии — окошко тридцать на тридцать сантиметров. Возле щели есть надпись

на языке знаков — человеческая фигурка опускает монету в щель. Можешь проигнорировать сооружение и покинуть комнату, а можешь последовать инструкции, опустив в щель серебряный талер (параграф **124**) или дукат (параграф **112**). Выйти из комнаты можно через дверь в южной стене (параграф **190**) или через проем в северной (параграф **33**).

136

Появляется огнеглазый и тут же атакует тебя.

Огнеглазый:

Мужество: 18

Атака: 7

Жизненная энергия: 30

Парирование: 7

Доспехи: 2

Повреждения: 3W

Класс монстра: 30

После каждого Раунда Боя ты можешь:

А) вставить магнитный ключ,

Б) открыть защелку,

В) повернуть тумблер.

Другими словами, ты должен остаться в живых после третьего раунда. Если тебе это удастся, дальше читай, пожалуйста, параграф **129**. Если ты решаешь не ждать и дать стрекача, дальше параграф **134**. Если же ты даешь дуба — параграф **163**.

137

Похвально, похвально. Дальше читай параграф **128**.

138

Мы подозреваем, что ты мухлуюешь. Если ты согласен, вернись на параграф **121**. Если ты настаиваешь, что все было правильно, прочти, пожалуйста, параграф **10**.

139

Ты находишься в коридоре добрых 10 метров длиной и два метра шириной, идущем в северо-восточном направлении. Коридор слегка изгибается к востоку, как вдруг перед тобой выдвигается металлическая стена. Из стены появляется странно украшенная металлическая трубка, нацеленная строго на тебя. И тут из трубки вырывается ослепительно-яркий луч света. Сделай Проверку Ловкости со штрафом +5, чтобы узнать, сумел ли ты двигаться с достаточной быстротой, чтобы укрыться за поворотом. Если тебе это удается, вернись на параграф **123**. В противном случае ты получаешь 3W+3 предварительных повреждений. Если после этого ты еще жив, то можешь ползком вернуться на параграф **123**. Если нет — тебе остается лишь параграф **163**. Если ты так и не понял, что это было, твое неведение пока останется неразвеянным.

140

Твое нападение застает чахликов врасплох, поэтому ты в любом случае атакуешь первым. Если ты атаковал, чтобы открыть путь к бегству, дальше читай, пожалуйста, параграф **117**. Если продолжаешь сражаться, но потом решишь сбежать, читай параграф **26**. Если ты одолеешь в бою всех трех чахликов, тогда шкатулка твоя. Осмотреть ее можешь на параграфе 119. Если же твоя жизненная энергия иссякнет, тогда посмотри на параграф **163**.

Чахлик:

Мужество: 11

Атака: 9

Жизненная энергия: 12

Парирование: 8

Доспехи: 2

Повреждения: 1W

Класс монстра: 10

141

Что ж, ты сам этого захотел. К несчастью, это был доступ к камере конвертера космического корабля (да, вообще-то это секрет), куда входят лишь роботы для обслуживания выключенного реактора. Огненный шторм охватывает тебя еще до того, как успевает закрыться автоматическая дверь. Прощай, ты навеки останешься в нашей памяти. Если хочешь, можешь начать это приключение с новым героем с начала.

142

Из отверстия выскакивает железный кулак и бьет тебя в живот. Предварительные повреждения 1W-1. Дальше параграф **135**.

143

Сможешь ли ты удержаться на месте, пока поток воздуха не прекратится? Для этого требуется выполнить три Проверки Силы подряд. Если все три Проверки успешны, можешь вернуться на параграф **17**. Если хотя бы одна Проверка провалится, желаем тебе всех благ в более лучшем мире.

Ты свалился в вентиляционную шахту космического корабля (вот для чего она нужна) прямо на вращающиеся лопасти. Быстренько читай параграф **163**.

144

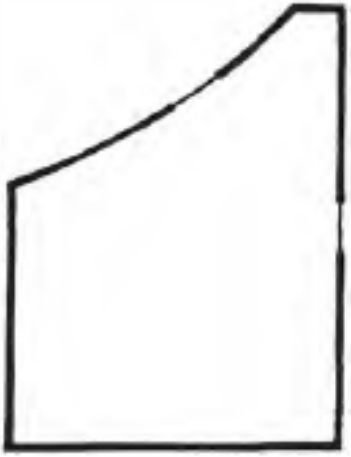
Брось W6. Если выпало от 1 до 3, ты можешь направиться на параграф **92**, выпало 4–6 — параграф **149**, пожалуйста.

145

А ты и впрямь герой. Управляющий мозг взял под контроль реактор, и теперь он вновь компьютер, отвечающий за навигацию и эксплуатацию. Армия роботов бросается устранять самые тяжелые повреждения и возвращает на борт всех огнеглазых и ханъю. Корабль явно вскоре стартует, но до этого робот отведет тебя в целости и сохранности на третий уровень. Может, ты уже познакомился со смонтированным здесь лазером. В любом случае, от него теперь тебе польза — улучшенная эффективность позволяет лазеру пробить тебе путь наружу. Ты можешь идти — и получить 60 очков приключения. Но прежде чем закроешь книгу, прочти, пожалуйста, параграф **35**.

146

Входишь в почти прямоугольную комнату, пустую, если не считать огороженной ниши со шкатулкой. Одна дверь есть в вогнутой внутрь комнаты северной стене, вторая — в центре восточной стены. Можешь взять шкатулку и прочесть параграф **16**. Также ты можешь покинуть комнату через дверь в восточной стене (параграф **187**) или через дверь в металлической северной стене (параграф **177**).



147

Ты стоишь в коридоре 1 метр шириной и 6 метров длиной, оканчивающемся на востоке и на западе дверями. Если ты пойдешь на восток, тогда читай параграф **166**. Если хочешь пойти на запад, тебе на параграф **11**.

148

Получаешь два серебряных талера и квитанцию об уплате пожертвования в фонд вспомоществования вдовам и сиротам Авентурии в размере 8 серебряных талеров. Дальше параграф **135**.

149

Откуда ни возьмись вскакивают десять чахликов и атакуют.

Чахлик:

Мужество: 12

Атака: 11

Жизненная энергия: 12

Парирование: 10

Доспехи: 3

Повреждения: 1W

Класс монстра: 10

Ты успел подружиться с кем-нибудь, кто мог бы тебе помочь? Забудь об этом. Тут они тебе не помогут. Попытаться сбежать можешь не раньше, чем через три Боевых Раунда с тремя противниками каждый. Затем вернись на параграф **92** и выбери маршрут бегства (вариант с параграфом 144 можешь игнорировать).

Если победишь всех противников, то все сокровища в этой комнате твои. Дальше параграф **92** (и игнорируй 144).

Если чахлики лишат тебя последнего очка жизни — параграф **163**.

150

В коконах находятся другоны, летающие демоны с мощными клювами и когтями — подробнее см. описание монстра. Сделай Проверку Ловкости. В случае успеха ты дотронулся лишь до одной нити — только один другон атакует тебя. В случае неудачи тебе придется иметь дело с двумя противниками.

Другон:

Мужество: 10

Атака: 15

Жизненная энергия: 25

Парирование: 10

Доспехи: 1

Повреждения: 2W (клюв) или 3W (когти)

Класс монстра: 25

Всякий раз, когда другон успешно тебя атакует, бросай W6, чтобы определить, чем он тебя атаковал: 1–3 клювом, 4–6 когтями.

Если захочешь сбежать, каждый из противников тебя перед этим успешно атакует. Бежать ты можешь на север (параграф **82**) или на запад (параграф **174**). Если твоя жизненная энергия упадет до нуля — параграф **163**. Если одолеешь противника (-ов), то можешь покинуть комнату с достоинством — через те же две двери.

151

Один из колоссов оживает и умело бьет тебя снизу в челюсть. Для тебя это означает 1W-2 окончательных повреждений. Если отступаешь, тогда, пожалуйста, вернись на параграф **114**. Однако, если ты разозлился и атакуешь обнаглевший металлический чурбан, тогда читай параграф **77**.

152

Ты находишься в коридоре шириной два метра и высотой три метра, идущем с востока на запад. На востоке коридор оканчивается узким отверстием (параграф **92**), а на западе через 12 метров вливается в другой коридор. Если на этой развилке сворачиваешь на юг, дальше, пожалуйста, читай параграф **123**. Если выберешь северный маршрут, читай параграф **139**.

153

Шахта расширяется, дверь захлопывается, и слабый звук доносится до твоих ушей. Затем со свистом поднимается невероятный ветер, и ты понимаешь, что сейчас тебе грозит улететь навстречу неизвестности. Читай параграф **143**.

154

Голос представляется как контрольный мозг, который находится перед тобой в контейнере. Он рассказывает фантастическую историю — ты находишься на борту космического корабля, построенного инопланетянами с Ригеля VII. Корабль приземлился в Авентурии 400 лет назад и был захвачен могущественным волшебником того времени Борбарадом, выстроившем свою башню вокруг корабля и попытавшемся извлечь пользу из передовых технологий ригелиан. Экипаж корабля стал его рабами. Однако Борбарад в конце концов проиграл дуэль магов, и знание о корабле было утрачено. Но даже умирая, волшебник жаждал отмщения, и он знал достаточно об инопланетной технологии, чтобы обрушить катастрофу на будущие поколения. Он обрезал почти все оставшиеся соединения контрольного мозга с остальным кораблем. И хотя аварийные цепи поддерживали наиболее важные функции жизнеобеспечения и безопасности, взрыв реактора был неминуем. И сейчас, после всех этих столетий, проклятие Борбарада осуществится ядерной катастрофой. Изолированный контрольный мозг регистрировал приближение этого момента, но без посторонней помощи не мог ничего поделать. Лишь по чистой случайности у него остался единственный дистанционно управляемый лазер, с помощью которого контрольный мозг и доставил в королевский дворец Цоргана огненное послание. От выживших ригелианцев помощи ждать не приходилось, поскольку те выродились и утратили способность к разумному поведению! Имя это расы ригелиан непроизносимо, но на авентурийский переводится как «огнеглазые». Потомки второй расы, некогда бывшей чем-то вроде комнатных собачек огнеглазых, наоборот совершили огромный скачок в развитии интеллекта. Но помимо того факта, что мозг не способен с ними общаться, они также не в состоянии заглушить реактор. Имя этой расы ханъю.

Мозг также сообщает тебе, что корабль, несмотря на свое плохое состояние, полностью функционирует. Если ты поможешь мозгу, тот не только обуздает вышедший из-под контроля реактор, но и запустит компьютер. И тогда космический корабль сможет вернуться домой.

Ты наверняка спросишь, что делать — несмотря на полную кашу в голове, ты рвешься действовать. Что ж, мозг все объяснит. Ты должен пойти на юг, заменить так называемый модуль в компьютере (модуль находится в той же комнате, что и компьютер — большой, блестящий металлический кожух) и переключить конкретный тумблер в комнате к западу отсюда. После этого контрольный мозг вернет власть над кораблем. Тумблер, чтоб ты знал, находится в пяти метрах от двери, в нише. Однако ниша заперта, а ключ спрятан где-то в башне Борбарада.

Ты все понял? Тогда, пожалуйста, вернись на параграф **59** и приступай к работе. Однако перед этим ты также можешь принять дружественное предложение контрольного мозга пройти регенерационную процедуру, которая восстановит тебе все утраченные очки жизни.

155

Прозрачный цилиндр из неразрушимого материала, как раз таких размеров, чтобы ты в нем поместился, с молниеносной быстротой выскальзывает из пола и поднимается до потолка. Он окружает тебя, заключая тем самым в тюрьму, откуда невозможно сбежать. Обычно, какое-то время спустя, капитан космического корабля (потому что именно там ты сейчас и находишься) пришел бы посмотреть, в чем дело, и выпустил бы тебя, но поскольку капитан мертв, ты можешь ждать до посинения. Прочти параграф **163**.

156

Брось W6. Если выпало 1–3, дальше параграф **132**, выпало 4–6, дальше параграф **162**.

157

Ты находишься на потайной лестнице, соединяющей два уровня башни. Можешь подняться наверх (дальше параграф **76**) или спуститься вниз (дальше параграф **187**).

158

Если ты ожидал чего-то зрелищного, вынуждены тебя разочаровать. Ты — не единственная шкодливая мартышка в этой вселенной, и хозяева этой крепости знали, как уберечься от непрошенных проказников, в чем ты скоро убедишься. Читай параграф **34**, чтобы узнать, что тебя ждет.

159

Не стоило тебе этого делать. Похоже, ты серьезно разозлил металлического колосса, потому что он забирает у тебя все драгоценные металлы. Как ни изворачивайся, это не поможет — он все равно получит, что хочет. Дальше, пожалуйста, параграф **114**.

160

К несчастью, ты должен пережить успешную атаку огнеглазого, прежде чем сможешь покинуть комнату. Вернись на параграф **27** и выбери маршрут бегства. Если твоя жизненная энергия упала до нуля — параграф **163**.

161

Колосс понимает, что был неправ, похлопывает тебя по щекам, вручает тебе золотой браслет со странными черными и белыми узорами, и вновь погружается в неживое оцепенение. Стоимость металла в браслете 2 дуката. Пожалуйста, вернись на параграф **114**.

162

Тебя ужалило на редкость ядовитое насекомое — получаешь 1W+3 окончательных повреждений. Если у тебя еще осталась жизненная энергия, вернись, пожалуйста, на параграф **27** (а если нет, дальше параграф **163**).

163

Можно найти и положительные стороны в данном состоянии — юдоль скорби осталась позади, и никто и ничто больше не будет причинять тебе страданий… Адью!

Если хочешь, можешь создать нового героя и начать приключение сначала.

164

Орки атакуют тебя. Если хочешь сбежать из боя, ступай на параграф **165**. Если из-за орков ты распрощался с этим прекрасным миром, пожалуйста, переходи на параграф **163**. Если одержишь победу, произойдет кое-что особенное. Последний из побежденных тобой орков (если их было больше одного, а так — просто орк) перед смертью случайно коснулся висящего у него на шее волшебного амулета, о силах которого и сам толком не знал. В результате тебя куда-то переносит — дальше параграф **12**.

Орк:

Мужество: 8

Атака: 9

Жизненная энергия: 15

Парирование: 7

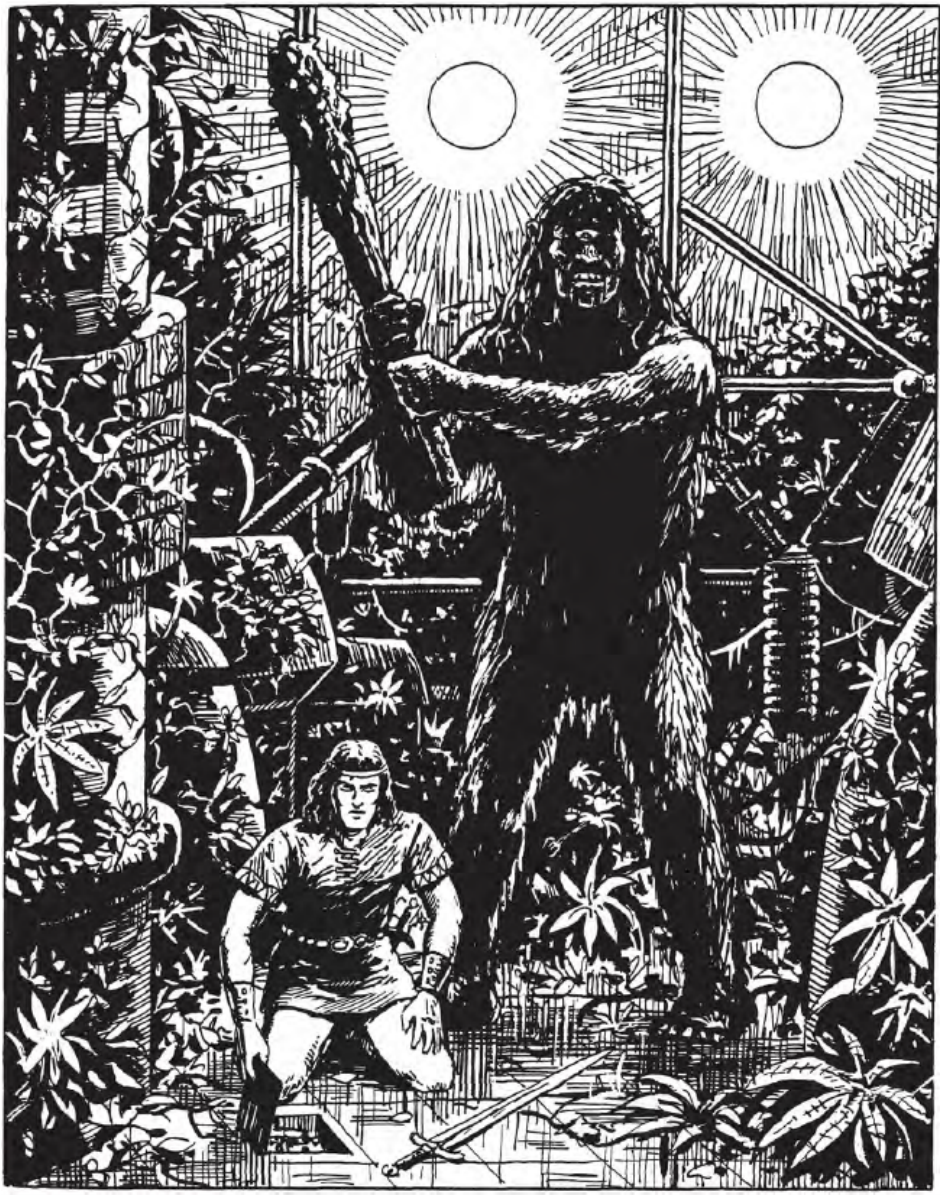
Доспехи: 2

Повреждения: 1W+4

Класс монстра: 8

165

Чтобы узнать, удалось ли тебе бежать, сделай Проверку Ловкости. Если удалось, брось W6 и отними результат от своих очков жизни — орки на прощание ударили тебя в спину. Дальше параграф **12** — а все потому, что один из орков случайно коснулся своего волшебного амулета, о функциях которого он и сам не знал, и тебя отправило в другую комнату. Если Проверка Ловкости



провалилась, твои очки жизни уменьшаются на W6+3. Можешь продолжать попытки ударить, пока у тебя не получится, или пока твое изувеченное тело больше не сможет двигаться. В последнем случае прочти параграф **163**. Если хочешь сражаться, дальше параграф **164**.

166

Металлическая дверь открывается, не сопротивляясь. Если хочешь пойти на запад, читай параграф **147**. Если на восток — дальше параграф **109**.

167

Эта дверь тебе вовсе не помеха. Хочешь пойти на восток — читай параграф **30**, если на запад — параграф **9**.

168

Дверь открывается без особого труда. Если хочешь идти на восток, дальше читай параграф **41**. Пойдешь на запад — читай параграф **90**.

169

Сокровищ тут не найдешь, но тебе может понадобиться оружие или доспехи. Тут есть две кольчуги, чешуйчатый доспех, два меча, сабля, два кинжала и два щита. Когда закончишь тут свои дела, читай дальше параграф **168**, если твой путь лежал на запад, или параграф **71**, если хочешь спуститься по лестнице.

170

Дверь открывается без сопротивления. Можешь пойти на восток к параграфу **78** или на запад к параграфу **12**.

171

Металлическая дверь открывается, не создавая никаких проблем. Если твой путь лежит на север, тогда дальше читай параграф **59**. Если на юг — читай параграф **114**.

172

Дверь легко открывается. Если хочешь пойти на восток, читай параграф **33**, если хочешь пойти на запад, читай параграф **6**.

173

Дверь легко открывается. Если хочешь пойти на север, читай параграф **23**, если хочешь пойти на юг, читай параграф **8**.

174

Дверь открывается. К западу от этой двери лежит параграф **92**, к восток — параграф **118**.

175

Дверь открывается без проблем. На западе дальше параграф **104**, на востоке — параграф **31**.

176

Дверь открывается без всяких проблем. Идешь на запад — параграф **64**, на восток — параграф **8**.

177

Металлическая дверь не создает тебе никаких проблем. Если хочешь пойти на юг, дальше параграф **146**, если твой путь лежит на север, ступай на параграф **106**.

178

Эта дверь для тебя не является помехой. Западный путь ведет на параграф **47**, восточный — на параграф **90**.

179

Металлическая дверь открывается без затруднений. Если хочешь идти на запад, дальше читай параграф **85**. Если хочешь на восток, читай параграф **50**.

180

Металлическая дверь быстро открывается. Ты можешь пойти на север (параграф **50**) или на юг (параграф **101**).

181

Металлическая дверь открывается без всяких проблем. Если твой путь лежит на север, читай параграф **19**, если на юг — читай параграф **109**.

182

Дверь открывается без задержки. Ты можешь пойти на север — параграф **56**, или на юг — параграф **12**.

183

Ты без труда открываешь эту дверь. Можешь пойти на восток к параграфу **14** или на запад к параграфу **32**.

184

Дверь не представляет для тебя проблемы. Если ты проходишь в нее в западном направлении, тебе на параграф **49**, если в восточном — параграф **55**.

185

Дверь открывается без проблем. Можешь пойти на север к параграфу **47** или на юг к параграфу **9**.

186

Потайная дверь открывается, когда ты сдвигаешь ее в сторону. Иди на запад (параграф **92**) или на восток (параграф **76**).

187

Перед тобой окованная железом массивная дверь, однако она открывается без затруднений. Можешь пойти на запад и прочесть параграф **146**, или пойти на восток и прочесть параграф **157**.

188

Ты без труда открываешь эту металлическую дверь. Если хочешь пойти на запад, дальше параграф **114**. Если идешь на восток, дальше параграф **19**.

189

Дверь легко открывается. Если твой путь лежал на запад, ты придешь на параграф **31**. Если ты направлялся на восток, ты попадешь на параграф **49**.

190

Ты можешь без труда открыть эту дверь и пройти в нее. Если ты направляешься на север, то попадаешь на параграф **135**. Если ты идешь на юг, то приходишь на параграф **82**.

Описания монстров

Ханъю (Chanju)

Пришельцы с Ригеля VII. Первоначально, они были домашними животными огнеглазых, которые использовали их латентные телепатические способности. Это трусоватые животные, которые в случае опасности, особенно при приближении врагов, испускают пси-вибрации, часто настолько неприятные для врагов, что те убираются восвояси. Если эта защита не срабатывает, ханъю используют успокаивающий пси-импульс. Благодаря мутациям ханъю с космического корабля смогли осознанно контролировать свое оружие и интеллектуально превзошли своих бывших хозяев огнеглазых — в свою очередь деградировавших. Если ханъю не удается совладать с противником, они удирают — и в этом им всегда сопутствует успех, настолько они быстры. Внешне они на первый взгляд похожи на авентурийских крыс (только очень крупных), но если приглядеться повнимательнее, становится очевидно, что они дружелюбнее — и умнее.

Доппель (Doppler)

Монстр со второй луны четвертой планеты звезды Алголь. На любую атаку он реагирует, даже не пытаясь парировать — и это его наилучшая защита. Потому что каждое ранение приводит к тому, что у доппеля возникает двойник, с теми же, боевыми способностями, что у оригинала. И при каждом следующем ранении возникает новый двойник. Лишь когда у оригинального доппеля закончатся очки жизни, вся орава исчезнет, будто наваждение. (Так как копии стоят перед оригиналом, противник должен сражаться по очереди со всеми копиями доппеля, прежде чем получит возможность атаковать оригинал). У бойца-одиночки против доппеля практически никаких шансов.

Доппель:

Мужество: 18

Атака: 9

Жизненная энергия: 60

Парирование: 0

Доспехи: 0

Повреждения: 1W+1

Класс монстра: 70

Другоны (Drugonen)

Монстр с планеты, вращающейся где-то в космосе вокруг двойной красной звезды, обнаруженной огнеглазыми, от которых она и получила непроизносимое имя. Это — летучий демон, живое существо, остановившееся в развитии на полпути между птерозаврами, птицами и вампирами. Оснащенный могучим клювом и когтями, размерами вдвое больше человека и с размахов крыльев больше десяти метров, он вполне может охотиться на добычу размерами со слона.

Другон:

Мужество: 10

Атака: 15

Жизненная энергия: 25

Парирование: 10

Доспехи: 1

Повреждения: 2W (клюв) или 3W (когти)

Класс монстра: 25

Так как в раунд он атакует лишь один раз, чем именно будет атаковать — клювом или когтями — каждый раз определяется случайным образом (W6: 1–3 — клювом, 4–5 — когтями).

Скальный червь (Felsenwurm)

Животное примерно тридцать сантиметров в длину и сантиметр толщиной, питающееся камнями, а заодно и металлом. При еде оно разбрызгивает из пасти крошечные количества кислоты, благодаря чему и усваивает пищу. Органической материей брезгует,

даже мертвой. Аналогично, некоторые металлические сплавы ему вовсе не по вкусу. Питаются скальные черви настолько аккуратно, что могут съесть, к примеру, металлические детали сундука или доспехи героя, при этом совершенно не повредив древесине или человеческой коже. В Авентурии скальные черви редки и распространяться не собираются. Напротив, они столь привязаны к определенным ареалам, что целые популяции, полностью выжрав одну гору, вымирали от голода, вместо того, чтобы мигрировать к другой горе. Они всегда встречаются в виде колонии, занимающей замкнутое пространство. Обычно черви неторопливы и медлительны, но свет делает их столь агрессивными и голодными, что они в считанные секунды сжирают сотни килограмм камня или металла.

Скальный червь:

Мужество: 15

Атака: 12

Жизненная энергия: 3

Парирование: 5

Доспехи: 3

Повреждения: 1 предмет снаряжения

Класс монстра: 3

Огнеглазый (Feuerauge)

Пришельцы с Ригеля VII, прилетевшие в Авентурию на космическом корабле и попавшие под власть Борбарада. С помощью магии Борбарад изменил добрую природу этих существ. Он притупил их интеллект и пробудил в них агрессивность и коварство. Целью Борбарада было создать наемников, которых бы боялись его противники. Внешность огнеглазых и так была впечатляющей без всяких манипуляций Борбарада — свыше трех метров ростом, сильные, заросшие волосами по всему телу и подобно циклопам с одним горящим глазом.

Огнеглазые неуклюжи, но очень сильны. Выдающееся коварство позволяет им каждые три боевых раунда делать

дополнительную атаку. Рудиментарная расовая память, в виде воспоминаний о Борбараде и его измывательствах, заставляет их всех людей воспринимать как врагов и немедленно атаковать.

Огнеглазый:

Мужество: 18

Атака: 7

Жизненная энергия: 30

Парирование: 7

Доспехи: 2

Повреждения: 3W

Класс монстра: 30

Голем (Golem)

Искусственные существа, созданные магами из неживой материи. Как правило, големов делают из глины, которую затем обжигают. Каких-либо строгих правил для Свойств Персонажа и Внешности големов не существует — скорее, каждый голем отвечает намерениям своего создателя. Но големы непредсказуемы, и многие из них обратились против своих хозяев. Голем Борбарада не был непослушным, но также не был и злым, как того хотелось хозяину. Тем не менее, этот голем — опасный противник, особенно из-за собственной непредсказуемости. Он выглядит очень медлительным, и обычно так и есть, но он может действовать и необычайно быстро. Другими словами, каждый третий Боевой Раунд он действует в ускоренном режиме (показатели для таких раундов даны в скобках). Также он продолжает сражаться, даже если его разрубить пополам, но при этом его показатели также падают вдвое. После разделения у него остается 25 очков жизни.

Голем:

Мужество: 10

Атака: 8 (16)

Жизненная энергия: 50

Парирование: 8 (16)

Доспехи: 1

Повреждения: 2W

Класс монстра: 30

Чахлик (Ledermann)

Мумифицированные экс-наемники Борбарада, который с помощью магии сквозь Время и Пространство вернул их к псевдо-жизни. Каждый из них назван по цвету своей кожи, хотя среди них есть и несколько скелетов. Но есть у них кожа или нет, чахликов трудно одолеть острым колющим оружием (предварительные повреждение уменьшаются вдвое), в то время как режущее оружие наносит обычные повреждения.

Чахлик:

Мужество: 10–15

Атака: 8–13

Жизненная энергия: 10–15

Парирование: 8–13

Доспехи: 0–5

Повреждения: от 1W-2 до 1W+4

Класс монстра: 10