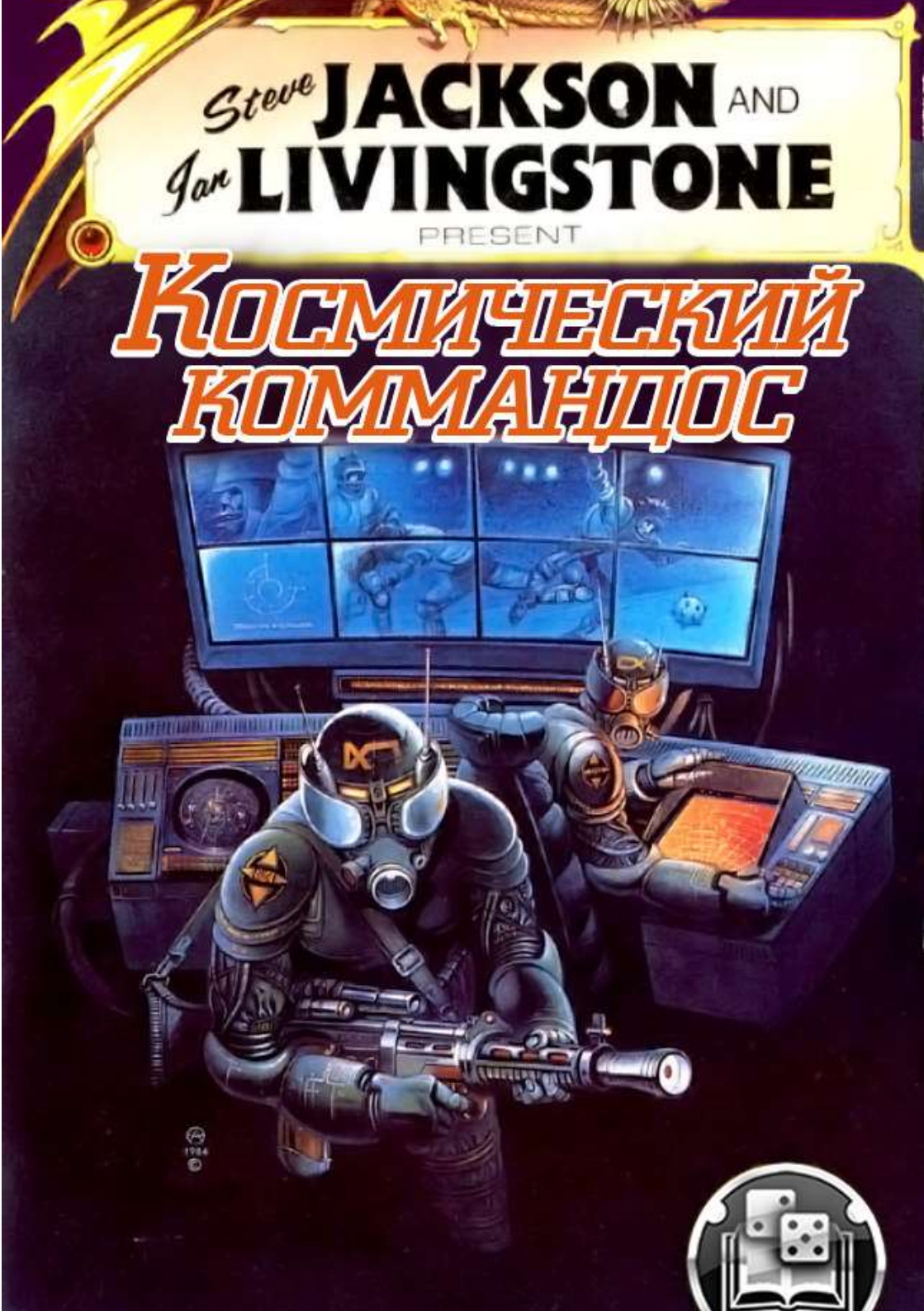
Steve JACKSON AND
Ian LIVINGSTONE
PRESENT

Космический коммандос



Steve Jackson and Ian Livingstone
present



SPACE ASSASSIN

Andrew Chapman

Illustrated by Geoffrey Senior

Puffin Books

Верстка Lordi
специально для сайта *КвестБук*
Версия 2.0

ВВЕДЕНИЕ

Книга, которую вы сейчас открыли – это не просто космический боевик, читая который можно с удовольствием (или со скукой) следить за похождениями крутого героя. В этой книге вы сами будете героем!

Вы не читатель, вы – участник захватывающих событий, вы – *Космический Коммандос*, посланный, чтобы взять в плен главаря террористов, овладевших сверхмощным военным звездолетом. Вы должны отыскать этого маньяка, встретиться с ним один на один на его территории и обезвредить его; на каждом шагу вы должны будете самостоятельно принимать решения, от которых зависит дальнейшее развитие сюжета и судьба вашего героя.

Для того, чтобы справиться со всеми опасностями, вам потребуются два игральных кубика, карандаш, ластик… и, конечно же, удача и сообразительность. Запомните: ваш успех не предопределен заранее; вполне возможно, ваши первые попытки закончатся неудачей.

Изучив правила и задание, начинайте путешествие с пункта 1; а дальше вам предоставляется свобода выбора: в каждом пункте вам будет предложено несколько вариантов поведения. Выбрав один из них, вы отправляетесь к соответствующему пункту, номер которого указан в круглых скобках… и так до победы или гибели.

Прежде, чем отправиться в путешествие, вы должны выбрать оружие и пройти "Тест на крутизну", то есть определить бойцовские качества вашего героя. Как это сделать, описано в правилах.

ПРАВИЛА

1. Способности

Выживаемость и уровень боевой подготовки вашего героя, а также его способность выходить из опасных положений определяются вашими *Мастерством*, *Выносливостью* и *Удачей*.

На Игровом Бланке вы можете найти разделы, куда нужно занести начальные значения *Мастерства*, *Выносливости* и *Удачи*. В процессе игры они будут изменяться – для текущих значений на Бланке есть специальные разделы.

Киньте один кубик и добавьте к результату 6; получившееся число будет исходным значением вашего *Мастерства*.

Киньте два кубика и добавьте к результату 12; получившееся число будет исходным значением вашей *Выносливости*.

Киньте один кубик и добавьте к результату 6; получившееся число будет исходным значением вашей *Удачи*.

Как используется *Мастерство* и *Выносливость*, описано в разделах "Огневой Бой" и "Рукопашный Бой". Что касается *Удачи*, то в процессе игры вам может быть предложено испытать вашу удачу. В этом случае вы кидаете два кубика: если результат равен вашему текущему счету *Удачи* или меньше его, значит, вам повезло; если результат превышает текущий счет – увы, вам не повезло.

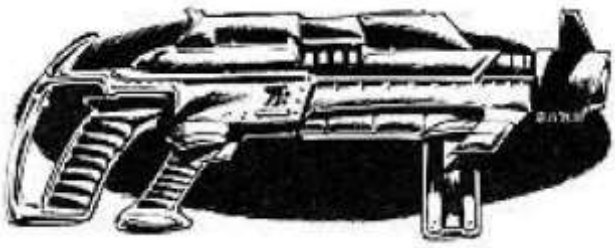
Каждый раз, когда вы проверяете свою *Удачу*, ее текущий счет уменьшается на единицу (не забывайте отмечать это в Игровом бланке). Таким образом, чем чаще вы испытываете судьбу, тем более невезучим становитесь.

2. Защита.

Вы являетесь Космическим Коммандосом, то есть принадлежите к самой элитной воинской части Галактики, и поэтому вы снабжены новейшей системой индивидуальной *Защиты* – силовым поле, способной отражать удары практически любого оружия. К сожалению, отражая удары, ваша *Защита* теряет энергию.

Чтобы определить начальную мощность вашей *Защиты*, киньте один кубик и добавьте к результату шесть. Итог занесите в соответствующий раздел Игрового Бланка. Каждый раз, когда в огневом бою вы получаете попадание, кидайте два кубика. Если суммарный результат равен текущему счёту мощности вашей *Защиты* или меньше его, то удар отражен без вредных последствий. Если же результат превышает текущий счет мощности *Защиты*, то *Защита* пропустила удар, и вы потеряете в *Выносливости* (см. раздел "Огневой бой").

Независимо от того, пробита *Защита* или каждый раз при проверке ее действия, вы должны уменьшить ее текущий счет на единицу (так же, как и при проверке *Удачи*), поскольку аккумуляторы силового поля истощаются при работе.



3. Выбор оружия

Киньте один кубик и добавьте к результату 1, получившееся число - количество единиц; на которое вы можете приобрести оружие и дополнительные единицы мощности *Защиты*.

ОРУЖИЕ / ЗАЩИТА	**СТОИМОСТЬ**
Лазер	1
Бластер	3
Граната (1 шт.)	1
Гравитационная бомба	3
Дополнительная единица *Защиты*	1/2

Прежде всего, приобретите лазер или бластер. Например, если вы выкинули 2, то у вас покупательные единицы, и вы можете купить либо только бластер, либо лазер, гранату и 2 дополнительные единицы *Защиты*.

Эффективность различного оружия:

Лазер - небольшой лучевой пистолет. При попадании из лазера *Выносливость* пораженного уменьшается на 2 единицы.

Бластер - тяжелое плазменное ружье. Уменьшение *Выносливости* пораженного при попадании из бластера варьируется от 1 до 6 и определяется броском кубика.

Граната - оружие одноразового применения, применяется лишь в тех случаях, когда указано, что ее использование возможно. Зато наносит ущерб сразу нескольким противникам, находящимся близи друг от друга. Уменьшение *Выносливости* определяется броском кубика отдельно для каждого из противников.

Гравитационная бомба - микроскопическая черная дыра, заключённая в особое стасис-поле. Также является оружием одноразового использования, применяется для разрушения дверей, укреплений и прочих стационарных объектов. При выключений стасис-поля происходит полное разрушение материи в радиусе 3-4 метров.



4. Огневой бой.

Последовательность действий в огневом бою такова:

Во-первых, если вы проинструктированы, что можете кинуть фанату, и кидаете ее, то каждый ваш противник теряет столько *Выносливости*, сколько покажет бросок кубика. Если после броска гранаты кто-то из ваших противников еще жив (то есть его *Выносливость* больше нуля); или если вы вообще не кидали гранату, то начинается собственно огневой бой. Он продолжается до тех пор пока *Выносливость* всех ваших врагов не упадет до нуля (или пока до нуля не упадет ваша *Выносливость*; в этом случае Вы, увы, убиты). БОЙ происходит следующим образом:

1. Вы кидаете два кубика; Если результат больше вашего *Мастерства*, вы промахнулись; если он меньше или равен, вы

попали и нанесли *Выносливости* противника ущерб, соответствующий вашему оружию. Если его *Выносливость* упала до нуля, он умер. За один раз вы можете выстрелить только в одного из противников.

2. Если кто-то из врагов еще жив, он стреляет в Вас; Киньте два кубика. Если результат больше или равен его *Мастерству*, он промахнулся; если результат меньше его *Мастерства*, он попал, и вы должны проверить эффективность вашей *Защиты*; если и *Защита* пробита, то ваша *Выносливость* уменьшается на количество единиц, которое соответствует оружию вашего противника. Если противник использует оружие, действие которого не описано, оно считается равным по мощности бластеру и причиняет ущерб от 1 до 6

3. Если у вас два и более противников, то вы должны проверить силу оружия каждого. Если вы остались живы, выстрел снова за вами, и вы снова кидаете кубики на свое попадание. Сражайтесь сначала с одним противником и только после его уничтожения переносите огонь на другого. Итак, каждый такт огневого боя состоит из вашего выстрела в какого-то из врагов и из выстрелов всех ваших врагов (если их больше одного).

Если во время ваших приключений вы каким-то образом потеряли оружие, а вам приходится принимать огневой бой, вы еще не обречены: вы в состоянии и без оружия причинить вашему Врагу в случае удачного попадания ущерб в 1 единицу его *Выносливости*, так как вы - большой специалист по бою всем, что подвернется под руку.

5. Рукопашный бой

Иногда вам придется столкнуться с противником в такой ситуации, когда применение оружия невозможно (или его уже поздно применять), и у вашего врага оружия нет. В этом случае действуют правила рукопашного боя. Рукопашный бой является как бы рядом одновременных столкновений, происходящих по следующим правилам:

1. Киньте два кубика и добавьте к суммарному результату счет *Мастерства* вашего противника; вы получите силу его Атаки.

2. Снова киньте два кубика и добавьте к результату счет своего *Мастерства* - получилась сила вашей Атаки,

3. Если сила Атаки противника больше вашей, вы теряете 2 единицы *Выносливости*; и наоборот, если сила вашей Атаки больше вражеской, 2 единицы *Выносливости* теряет ваш противник. Если силы Атаки равны, этот тур закончился вничью и никто ничего не потерял, а борьба начинается снова.

4. Так же, как и огневой бой, рукопашная продолжается до тех пор, пока чья-то *Выносливость* не уменьшается до нуля.

Если вы сражаетесь более; чем с одним противником, бой происходит по "правилам" свалки; то есть в каждом туре вы прокидываете независимо силу Атаки каждого из ваших противников, наносите ущерб тем, кто оказался слабее вас и сами несете потери от тех, кто сильнее.

6. Восстановление выносливости.

В любом сражении, огневом или рукопашном, вы почти наверняка будете терять единицы своей *Выносливости*, что может быстро привести к безвременной кончине; поэтому в вашем снаряжении есть такая полезная вещь, как восстанавливающие пилюли-витализаторы. Каждая пилюля восстанавливает 5 единиц *Выносливости* и может быть принята в любое время (то есть вы вычеркиваете пилюлю из Бланка и приписываете себе лишнюю *Выносливость*); но восставленная таким способом *Выносливость* не может превышать Начальное значение.

Вы отправляетесь в путь с 4 пилюлями; они уже занесены в соответствующий раздел Игрового Бланка.



7. Добыча.

Во время вашего путешествия Вы, возможно, попадете в такие места, где найдется что-то полезное - что-то такое, что вам захочется взять с собой. Все эти предметы следует записывать на особый счет Игрового Бланка. Максимальное количество вещей, которое вы можете нести с собой одновременно (не считая оружия) - пять.

ИГРОВАЯ КАРТА

Мастерство
Начальное
Значение =

Выносливость
Начальное
Значение =

Удачливость
Начальное
Значение =

Снаряжение

Защита
Начальное
Значение =

Пилюли-витализаторы

Оружие

ПОЛЕ БИТВЫ

Мастерство = *Выносливость =*	*Мастерство =* *Выносливость =*	*Мастерство =* *Выносливость =*
Мастерство = *Выносливость =*	*Мастерство =* *Выносливость =*	*Мастерство =* *Выносливость =*
Мастерство = *Выносливость =*	*Мастерство =* *Выносливость =*	*Мастерство =* *Выносливость =*

ВАШЕ ЗАДАНИЕ

Многие десятилетия мирному существованию всех населенных планет Галактики угрожала жуткая подпольная террористическая организация Братьев-Уравнителей – ученых-фанатиков, поставивших своей целью уничтожение человеческой индивидуальности и создание Империи, подданные которой были бы бездушны и одинаковы, как автоматы. В конце концов секретные базы Братьев-Уравнителей были обнаружены и разгромлены, а сами они покончили с собой в ритуальном акте коллективного самоубийства; но перед гибелью они успели создать и выпустить в мир наследника своих идей, искусственного сверхчеловека по имени Ганелон Тандер.



С тех пор это фанатичное сверхсущество неоднократно пыталось захватить власть над какой-нибудь мирной отдаленной планетой, чтобы провести над ее населением чудовищный психический эксперимент; каждый раз его замысел вовремя успевали пресечь, но самому Ганелону Тандеру каждый раз удавалось бежать и скрыться. Обладая мощными телепатическими способностями, нечеловеческой силой и интеллектом злого гения, он принимал участие во всех мятежах и террористических актах, способных подорвать могущество Галактической Федерации, и постоянно уходил от преследователей.

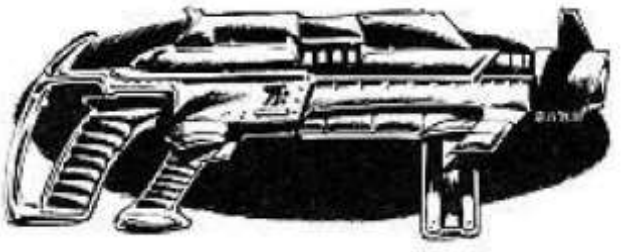
Неделю назад пришло известие, что во время мятежа роботов, вспыхнувшего на главной Базе Звездного Патруля. Ганелон Тандер во главе отряда загипнотизированных пилотов и перенастроенных киберов сумел захватить "Поиск" - космический линкор, считающийся мощнейшим кораблем в Галактике! Под его командованием "Поиск" отправился к мирным, не имеющим серьезной космической обороны планетам Стрельца.

На перехват линкора вышел единственный корабль, способный сразиться с ним на равных – флагман Аминорского флота "Императрица Мария". Они встретились в туманности Конская Голова. Три дня продолжалось сражение, в ходе которого оба звездолета получили незначительные повреждения, а затем капитан "императрицы Марии" потерял след "Поиска" среди пылевых облаков и газовых потоков. Старый спор о том, какой и кораблей сильнее, остался неразрешенным, но Аминорский линкор теперь не сможет догнать Ганелона до того, как он возьмет в заложники население планет Стрельца, а любой флот более быстроходных кораблей в открытом бою будет уничтожен несокрушимым "Поиском".



В этой ситуации правительства Галактической Федерации обратились к капитанам Клана Космических Коммандос. Нет

возможности остановить "Поиск", но есть еще возможность остановить Ганелона Тандера. Скоростной межзвездный катер, снабженный новейшими системами маскировки, сможет догнать линкор и незамеченным подойти к нему вплотную; а Космический Коммандос проникнет на корабль и захватит Ганелона.



Выбор капитанов Клана пал на вас.

Итак, снабженный новейшим оружием и силовыми защитными системами, обученный сражаться чем угодно и где угодно, имеющий опыт боевых искусств двадцати семи человеческих и нечеловеческих рас – вы на крошечном кораблике пронзаете космическую пустоту… проноситесь мимо гигантских молодых звезд… огибаете тусклое свечение туманностей…

…и через несколько дней пути на ваших экранах вырисовывается характерное нарушение гиперполя – это след работы мощных двигателей "Поиска". Вы нашли его!

Включив все маскировочные поля, чтобы сделать свой катер невидимым, вы медленно проходите над зеркальным бортом с глубокими царапинами от ударов ядерных торпед, над исполинскими орудийными установками, способными сжечь планету или взорвать звезду… вы разыскиваете какой-нибудь внешний шлюз. Может быть, в глубоком космосе они не охраняются и вы сможете проникнуть внутрь…

А ТЕПЕРЬ – ПЕРЕВЕРНИТЕ СТРАНИЦУ!



1

Вскоре вы действительно обнаруживаете шлюз – небольшой черный диск, углубленный в броню "Поиска". Вы уравниваете скорость вашего катера со скоростью звездолета, зависаете над шлюзом, включив магнитные присоски, и покидаете катер, поставив его на автоматическое возвращение. Черный диск является магнитным клапаном-мембраной, через который вы без труда проникаете внутрь, в шлюзовую камеру. Когда камера наполнится воздухом, вы сможете откинуть шлем вашего защитного костюма. В эту же минуту открывается внутренняя дверь камеры, и вы переступаете через порог. Вы – на борту "Поиска".

Тускло освещенный коридор со стальными стенами и полом, по которому вы осторожно идете вперед, быстро заканчивается. Его перегораживает массивная металлическая дверь кодовым электронным замком. В стенах справа и слева от двери – эксплуатационные люки, над которыми нанесены четкие красные предостерегающие надписи. В углу коридора, у комингса бронированной двери, валяется куча чего-то, похожего на перегнивший компост и соответственно пахнущего.

Если у вас есть гравитационная бомба, вы можете использовать ее, чтобы уничтожить дверь и пойти прямо (20); в другом случае вы можете исследовать левый люк (58) или правый люк (77); наконец, вы можете обследовать груду отбросов (39).

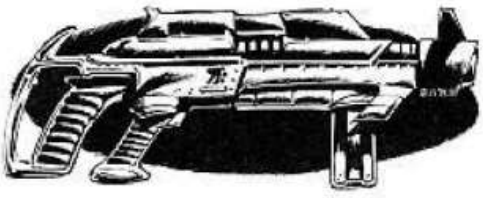


2

Вы достигаете люка в конце другого тоннеля и открываете его довольно нервно, так как только что прозвучало:

"60 СЕКУНД…"

Обратитесь к 120



3

Через люк вы попадаете в маленькую комнату, по стенам которой тянутся горячие трубы теплообменников. В противоположном конце комнатки – скользящая пластиковая дверь, открыв которую, вы попадаете в помещение, с обстановкой, которую инопланетяне сочли бы роскошной. Вы видите странной формы кушетки и кресла, слишком маленькие столы, непонятные предметы, свисающие с потолка; все это залито резким синим светом. В двух креслах перед компьютерными терминалами сидят существа, похожие на голубых голых крыс. Вы узнаете обитателей Проциона IV, которые часто работают на кораблях ремонтниками и техниками, так как они маленькие и могут проникнуть в любой вентиляционный люк. Они, очевидно, на свободе, и это может означать, что они – на стороне Ганелона Тандера. Вы можете войти в комнату и угрожать проционцам (60), или атакуете этих ганелоновских приспешников без предупреждения (41), или тихо повернетесь и возвратитесь в тоннель (142).

4

После одного точного попадания фотоэлемент выходит из строя, и лазер прекращает действовать. Осмотревшись, вы понимаете, что находитесь на складе десантного медикобиологического снаряжения, который недавно был переделан под биологическую лабораторию. Вы видите операционные столики, странной формы хромированные биохимические реакторы, электронные устройства генной хирургии и прочие подобные приспособления. На стеллажах, оставшихся от склада, вы находите предметы, которые могут вам пригодиться: это, во-первых, аэрозольный баллончик с пометкой "Паралитический газ", во-вторых, упаковка с тремя таблетками без маркировки, и в-третьих, похожее на губную гармонику устройство с рядом клавиш. Инструкция к устройству проясняет его назначение: это манок для разнообразных насекомых. Вы не должны бродить по "Поиску", увешанный разными предметами, как новогодняя елка, поэтому вы можете взять (и записать в рубрику "Добыча") лишь два из этих трех предметов.

Если вы хотите попробовать одну таблетку, - (42); в противном случае вы покидаете лабораторию и направляетесь в другую дверь (80).



5

Дверь открывается, скользнув в стену, и вы оказываетесь лицом к лицу с полудюжиной роботов разнообразной внешности. Пара из них вооружена. В помещении, где они находятся, полно ремонтных станков, контрольных устройств, стационарных робототехнических тестеров, кое-где в станках и тестерах закреплены корпуса полуразобранных роботов.

Те роботы, что стоят напротив Вас, совершенно неподвижны и никак на вас не реагируют; но машины вообще никогда не совершают лишних движений.

Вы можете атаковать их. (43)

Вы можете пытаться с Ними поговорить. (157)

Вы можете решить, что они отключены и смело входить в комнату. (24)

6

Вы покидаете арсенал и исследуете дверь с рычагами (213).

7

Киньте три кубика. Если результат выше текущего счета вашей *Выносливости* - (45). Если результат меньше или равен текущему счету вашей *Выносливости*, вы благополучно форсировали реку и выбрались на западный берег (214).

8

Вы уничтожили его. Будете ли вы дальше исследовать этот лес (46) или постараетесь по! скорее покинуть его, двигаясь на север (78) запад (323), юг (179) или на восток (84)?

9

Вражеский истребитель "Зеро" проносится перед вами, подставляя борт под прицел вашего! орудия. Вы стреляете: кидайте кубики (как описано в 255). Если вы разрушили вашего противника - (190); в ином случае "Зеро" разворачивается и идет на Вас, Добавьте 1 к *Состоянию* и вернитесь к предыдущему пункту, чтобы выбрать ваше движение; указания к изменению и проверке *Состояния* игнорируйте.

10

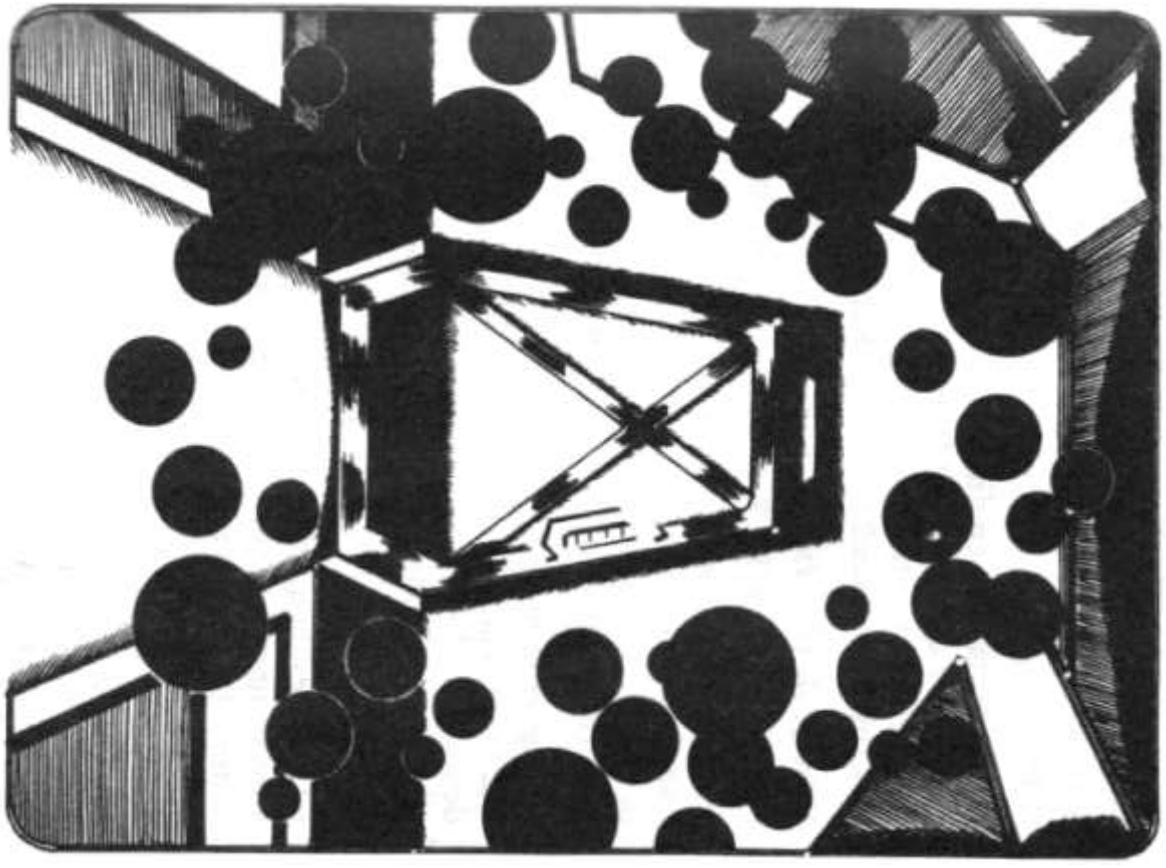
Дверь открывается; ступив через порог, вы оказываетесь в нише, углубленной в стену коридора, который тянется вправо и влево от Вас. Нет никаких указателей, надписей или других примет, отличающих одно направление от другого. Куда вы пойдете: направо (48) или налево (200)?

11

Как только вы начинаете приближаться к эстакаде, антигравитационная сила слабеет, и вы запросто можете встать на эстакаду. Сразу после этого к вам возвращается вес. Вы проходите по эстакаде к двери и выходите через нее из тоннеля. Закрыв дверь, вы обращаете внимание на то, что она сливается со стеной и кажется теперь совершенно незаметной; отвернувшись от нее, вы не сможете найти ее снова (201).

12

Он плюет в Вас, изрыгает страшные проклятья, затем на его губах появляется розовая пена, глаза закатываются и он умирает. Вы обыскиваете помещение, но не находите ничего полезного и выводите в дверь (327).



13

Дикая летучая мышь побеждена. Если вы еще не открывали другой саркофаг, и все еще желаете это сделать - (31); если вы уже открывали его или не хотите больше рисковать, вы уходите (126).

14

По ту сторону двери оказался короткий металлический трап, ведущий вниз. Спустившись, вы оказались у входа в большой зал, в котором около семидесяти больших черных сфер, которые медленно плавают в воздухе, не касаясь стен и друг друга, На противоположной стороне зала вы видите открытую дверь. Вам, конечно, известно, что это за сферы: это автономные боевые зонды, которые при движении звездолета в неизвестной или опасной зоне должны лететь впереди него и устранять метеориты, мины и другие опасные предметы. Но совершенно непонятно, как они запрограммированы сейчас. Если у вас есть Аппарат Экстренного Вызова, и вы хотите его использовать - то (128), В ином случае вы можете:

Игнорировать сферы и идти к другой двери прямо посередине зала. (382)

Попытаться дойти до двери по стенке, уклоняясь от сфер. (90)

Вернуться обратно и выбрать левую дверь. (381)

Опять же вернуться и пойти через правую дверь. (34)



15

"Какой вопрос?' - спрашиваете Вы. "Вот такой", - отвечает существо. Оно нажимает кнопку на пульте стоящего рядом монитора, и на экране высвечивается колонка букв:

O T T F F S S E

"Эти буквы подчинены некоторой закономерности. Назовите следующую". Когда вы решите, что нашли ответ, умножьте порядковый номер этой буквы в алфавите на 10, и вы получите номер пункта, к которому должны обратиться. Если этот пункт не имеет смысла в контексте, то Вы, очевидно, ошиблись; в этом случае, а также, если не можете ответить, вы должны сражаться, причем инопланетянин стреляет первым (383).

16

Если у вас есть какая-нибудь вещь из этого списка, вы можете предложить ее дикарям в обмен на устройство:

Голова андроида-бармена. (242)

Аэрозольный баллончик с паралитическим газом. (314)

Если у вас ничего этого нет или вы не хотите с этим расставаться, вам придется предлагать что-то другое, например, оружие или элементы вашей *Защиты* (206).

17

Вы предлагаете вождю синий плод; это производит благоприятное впечатление и на него, и на все племя. Они исполняют еще один короткий танец и поют здравицы в вашу честь (368).

18

"Проходите, присаживайтесь",- пилот поводит рукой в сторону кресла за соседним пультом. "Вы - личность, имеющая дело с жизнью и смертью... Так?" На этот вопрос вы отвечаете положительно. "Следовательно, вы должны были задумываться над тем, что есть бытие и что есть небытие", - пилот, очевидно, немного возбуждается, а вы чувствуете, что беседа принимает какой-то странный оборот. "Как вы думаете: может ли быть, что один из нас - всего лишь порождение сознания другого? Может быть, я вас придумал… или вы меня?".

Мысленно вы посылаете пилота к черту и решаете, что если бы вы его и придумали, то постарались бы поскорее забыть. Но нужно что-то отвечать. Будете ли вы рисковать и углубляться в философию (132) или честно признаетесь, что ничего в этом не смыслите (170)?

19

Он встает, осторожно обходит вас по стенке, двигаясь к другой стороне комнаты. Нажав выключатель, он погружает все во мрак. Если у вас есть инфракрасные очки – (298); если нет, то (334).



20

Гравитационная бомба уничтожает дверь; теперь через возникшее круглое отверстие вы монете попасть в какую-то комнату. Вы не успеваете толком осмотреться в ней, потому что первое, что вы видите - это металлический человекоподобный робот с бластером в руках. Обнаружив беспорядок, робот поднимает оружие и целится в Вас. Вы должны сражаться.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОБОТ-ОХРАННИК	5	5

Если вы побеждены, ваше задание на этот раз не выполнено. Если вы победили робота— (300).



21

Вы бежите по длинному тоннелю, в котором нет ни дверей, ни люков. Вместе с вами Бегут какие-то люди, которые не обращают на вас никакого внимания. Как тренированый коммандос, вы легко их обгоняете. Голос машины преследует Вас:

"300 СЕКУНД..."

Обратитесь к (353).

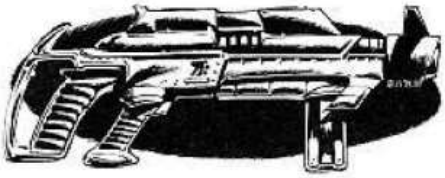
22

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш "Скайвокер" находится в секторе "Д" носом на юг. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте, двигаетесь ли вы в сектор "3", разворачиваясь в нем носом к востоку (265) или к западу (193), или вы разворачиваетесь в своем секторе "Д" носом на восток (386) или на запад (216).

Состояние: если оно равно 7 - (261); если оно равно 6, 13 или 14 - (66); если оно равно 5 или 12 - (188) (Помните, что после проверки *Состояния вы* должны вернуться к (22) и выбрать направление движения).

23

Обратитесь к (166).



24

Роботы никак не реагируют на ваше вторжение. Они действительно отключены или неисправны. (62).

25

Исследуя эти холмы и скалы, вы обнаруживаете меж двух гранитных валунов широкую расщелину), которая может быть входом в пещеру. Полезете ли вы в нее (210) или оставите в покое и направитесь на север (64), запад (78), юг (84) или восток (214)?

26

Вы - на равнине, которая простирается к югу, западу и востоку от Вас; на севере - овраги, пенистые проплешины и заросли колючих кустарников (то, что называется пересеченной местностью). Пойдете ли вы на север (235), на запад (159), на юг (78) или на восток (64)?

27

Вы находитесь в густых, сумрачных и труднопроходимых джунглях. Все пространство между деревьями заплетено толстыми ушанами и колючим, рост человека кустарником. Вы с трудом пробираетесь через подлесок. Киньте один кубик. Если результат четный - (65). Если результат нечетный - (173).

28

Вражеский истребитель появляется в ваших прицелах, пересекая ваш курс. Вы стреляете (как это описано в 255). Если вы уничтожили его, - (190); если нет, то он делает левый разворот и исчезает из поля зрения. Добавьте 1 к *Состоянию* и вернитесь к предыдущему пункту, чтобы выбрать направление движения; указания к проверке *Состояния* игнорируйте.

29

Контейнер-цилиндр наполовину заполнен маленькими металлическими шариками. Видимо, это шарикоподшипники. (181).





30

Помещение, в которое вы попали, напоминает тускло освещенную подсобку, по стенам которой вьются горячие трубы и изолированные кабели. В углу подсобки, прижавшись спиной к радиатору! сидит какое-то существо; его плохо видно за переплетением труб; но очевидно, что это негуманоид. Он угрожающе вращает тремя красными глазами и щелкает роговыми челюстями. Похоже, он пытается вас запугать; а может быть, это приветствие - кто знает? В любом случае он, видимо, из состава экипажа, а значит, может быть сторонником Ганелона.

Будете ли вы его дружески приветствовать и пытаться с ним заговорить (68), или попробуете, в свою очередь, его запугать (106) или попросту убьете его (144).

31

Вы начинаете восстановительный цикл. Через несколько минут из саркофага доносятся скребущие звуки, он открывается и наружу вылезает ужасное паукообразное существо. Его голова пропорционально больше, чём у обычных пауков, но все-таки это паук. Вы атакуете это чудовище (69), поспешно покидаете помещение (126), пытаетесь вступить с ним в контакт (107) или попытаетесь сообразить, что из вашего снаряжения может помочь в такой ситуации (183)?

32

Дверь заперта и, очевидно, бронирована, так что выломать ее нельзя. Единственное, что наводит на размышления - наличие маленького отверстия в косяке. (155).

33

"Зеро" атакует вас в лоб, наводя свое убийственное орудие. Дальнобойность его бластера больше, чем вашего. Киньте один кубик; если выпало 6, он промахнулся, во всех остальных случаях плазменное облако окутало ваш истребитель, и вы потеряли 1 *Экран*. Если вы не уничтожены, вы стреляете в ответ - кидайте кубики, как это описано в (255). Если вы уничтожаете вашего противника, - (190); если нет, добавьте 1 к *Состоянию* и вернитесь к предыдущему пункту, чтобы выбрать направление вашего движения; указания к проверке *Состояния* игнорируйте.

34

дверь открывается в длинный, плохо освещенный коридор. Его стены кое-где оплавлены, панели с них содраны, обнажились переплетения обгоревших проводов. На одной из панелей – металлическая табличка с надписью "ТЕХНИЧЕСКАЯ ЗОНА". Под ней наспех, от руки накарябано химическим карандашом:

ОТКАЗ БЛОКИРОВКИ. ПРОХОД ЗАКРЫТ.

Идете ли вы дальше или возвращаетесь? Если возвращаетесь, (97), выбирайте другу дверь. Если же идете вперед, то вскоре попадаете на развилку. Над одним из проходов висит запрещающий знак; другой освещен рядом тусклых, мигающих матовых плафонов. Пойдете ли вы под знак (378) или выберете другой путь? (44)

35

Когда вы предлагаете вождю фиолетовый плод, он берет его, надкусывает и мгновенно падает, содрогаясь в предсмертных конвульсиях. Все племя набрасывается на вас с копьями и стрелами. Вы – мастер рукопашного боя, и убьете пять-шесть дикарей, но остальные задавят вас массой и рано или поздно прикончат. Вы погибли.

ваше задание не выполнено.



36

Будете ли вы вступать в бой (74), или попытаетесь, забравшись на потолочные фермы и используя их как прикрытие, незаметно подобраться к выходу на другом конце комнаты (150)?

37

Видимо, вы совсем не такой интересный человек, как мне показалось",- вздыхает окончательно разочарованный пилот. "Невыносимо скучный на этот раз у меня получился собеседник... Я думаю, должны уйти". С этими словами он поворачивается к вам спиной и садится в свое кресло. (75).



38

Вы опускаетесь на пол в огромном ангаре, теперь уже пустом. Возле дымящегося стартового комплекса, разнесенного залпом из бластера, лежит несколько обгоревших трупов. Экраны слежения показывают космический катер, удаляющийся от "Поиска" и переходящий на гиперсветовой режим, Ганелон Тандер в очередной раз ускользнул от правосудия.

Вы не выполнили свое задание. Конечно, "Поиск" больше не представляет угрозы; но Тандер на свободе и значит, Галактика по-прежнему в опасности.



39

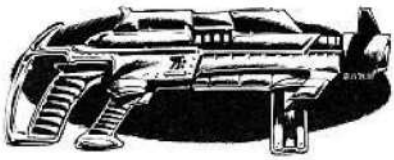
Кучка отбросов в действительности оказалась телом крошечного инопланетянина, в окровавленных лохмотьях, бывших некогда униформой технического персонала. Следы зеленой крови показывают, что когда-то это существо выползло из правого эксплуатационного люка, да тут и померло. Внимательно осмотрев его, вы обнаруживаете, что мертвое существо до сих пор сжимает в одной из своих шести руконожек какое-то электронное устройство; яркий пучок проводов уходит в рукав. Будете ли вы обыскивать труп, чтобы достать и осмотреть все устройство (141) или оставите дурнопахнущее дело в покое (234)?

40

Вы оказываетесь в круглой комнате, и первое, что бросается в глаза - герметичная дверь с надписью "ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ МОДУЛИ". У стены с большим телеэкраном какой-то человек, стоящий спиной к вам, торопливо запихивает что-то в пластиковый пакет. Будете ли Вы, обезвредив этого человека, выяснять, с чем он возится (154) или, не обращая на него внимания, кинетесь к двери (116)?

41

Вы резко распахиваете дверь и начинаете палить в обоих инопланетян. Они не готовы к нападению, невооружены и необучены сражаться, так что Вы, крутой коммандос, уничтожаете их без проблем. Осмотрев комнату, вы обнаруживаете за одним из серо-синих декоративных гобеленов потайную дверь. Можете попробовать выйти через нее (79) или обыскать обугленные тела инопланетян (117).



42

Приняв таблетку, вы ощущаете небывалую ясность в голове и мощный прилив физической энергии. Это действует так же, как пилюли-витализаторы; добавьте 5 единиц к *Выносливости*, Итак, вас осталось две таблетки, которые вы можете Принять в любой момент и восстановить *Выносливость*. Оставив лабораторию, вы открываете другую дверь (80).

43

Так как вы еще в коридоре и можете там укрыться, у вас есть возможность бросить гранату. Если вы делаете это - (81); если нет гранаты или вы не хотите ее кидать - (119).

44

Коридор плавно заворачивает в сторону; в нем становится все темнее, потому что горит все меньше плафонов. Вы уже с трудом разбираете окружающее, когда понимаете, что коридор заканчивается тупиком. Над вашей головой - люк; ведущий в вертикальную шахту диаметром около метра; там абсолютно темно. На полу вокруг вас полно всякого мелкого мусора, из стены торчит большой красный рычаг. Вам приходит в голову, что это может быть рычаг включения антигравитационного поля, которое поднимет вас в шахту. Но, конечно, это может быть и что-то другое. Будете ли вы нажимать рычаг (86) или начнете подниматься по шахте как альпинист, упираясь руками и ногами в стенки (360)?

45

Вы не можете справиться с водоворотами и стремнинами. Течение увлекает вас к водопаду, шум которого приближается с юга (на самом-то деле это вы к нему приближаетесь). Вы падаете вместе с потоками воды и, как ни стараетесь, не можете избежать ударов о камни. Киньте кубик и вычтите результат из текущего счета вашей *Выносливости*. Если вы еще живы, то, вынырнув на поверхность, можете заметить, что водопад срывается с отвесных уступов широкого ущелья; вы плаваете в озере, покрывающем дно ущелья (324).



46

Вы не находите ничего, кроме самых экзотических растений и насекомых. Вернитесь к (8) и делайте другой выбор.

47

Полученные вами знания позволят уменьшать *Выносливость* слизня дополнительно на 1 единицу каждый раз, когда сила вашей Атаки больше его силы (85).



48

Коридор, некоторое время идущий прямо, делает затем два поворота и упирается в дверь. Открыв ее, вы оказываетесь в электронной лаборатории с терминалами, голографическими проекторами и прочей элегантной аппаратурой. Вы не успеваете осмотреться, так как откуда-то сбоку вылетает нечто, напоминающее футбольный мяч, покрытый микрорадарными антеннами и короткими соплами. Из этих отверстий в вас бьют струи лилового огня, а сама машина зигзагами носится в воздухе под потолком. Вам снова приходится сражаться. Механизм вооружен короткоствольными бластерами; если он попадает в вас и пробивает *Защиту*, кидайте кубик и вычитайте результат из вашей *Выносливости*.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ОХРАННЫЙ МЕХАНИЗМ	8	2

Если вы уничтожаете его - (124).

49

Антигравитационная сила на мгновение задерживает вас над эстакадой; но, поскольку вы не желаете останавливаться здесь, то через секунду снова уноситесь в темноту. Через некоторое время появляется еще одна эстакада, ведущая в коридор. Вы вспоминаете, что уже были здесь и что этот тоннель - кольцевой. Будете ли вы здесь высаживаться и обследовать ранее упомянутый люк (125) или продолжите дрейф, чтобы добраться до второй эстакады (87)?

50

Пройдя несколько километров; вы обнаруживаете, что дорожка упирается в большой алюминиевый куб, тоже плавающий в однородном лиловом тумане. Подойдя ближе, вы видите, что в обращенной к вам грани куба имеется дверь. Будете ли вы входить внутрь (88) или повернете обратно и от развилки пойдете налево (345)?

51

Гравитационная бомба уничтожает дверь, создавая абсолютно круглое отверстие. Вы можете направиться через него (14).

52

Гравитационная бомба обезвреживает контрольное кольцо, до основания срезая все дезинтеграторы. Вы благополучно пролетаете следом за ней, бормоча: "Вот вам мой определитель!" (332).

53

Если вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к *Состоянию*: ваш истребитель находится в секторе "В" носом на юг. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выберите ваше перемещение: если хотите лететь сектор "Е",- (136); если хотите развернуться на запад - (365).

Состояние: если оно равно 10 или 11, - (188); если оно равно 15 - (161); если оно равно 16 - (9); если оно 1 или 2 - (33); если оно равно 3 - (66), Не забудьте затем вернуться к (53).

54

Они всей гурьбой выносятся в коридор, и их возбужденный писк постепенно удаляется. Затянув в ящик, вы обнаруживаете, что он почти до краев наполнен странными фиолетовыми плодами. Вы можете попробовать один из них (388) или просто оставить все это и вернуться в коридор (118).

55

Вы предлагаете плод вождю; он принимает его с удовольствием, но, как только становится, ясно, что в обмен вы хотите получить их тотем, настроение вождя и племени резко меняется. Вы 'слышите угрожающие возгласы и подмечаете злобное выражение на лицах дикарей. Вы поспешно покидаете деревню, не дожидаясь, пока атмосфера накалится еще больше (361).

56

"Почему бы и нет?"- отвечаете Вы. - "Если я создал в своем сознании целый мир, почему бы не дать сознания моим созданиям? Но это будет значить, что я подобен 'Богу… конечно, несовершенному Богу, но все же..." вы внимательно следите за пилотом, развивая свою мысль в зависимости от его реакции, "Великолепно!" -восклицает пилот. Совершенно правильный подход! А вы неплохо у меня получились, верно?"

Вы не знаете, что ответить, но он теперь и не нуждается в ваших ответах.

"Видимо, ваш поединок будет символизировать борьбу жизни и смерти в моем подсознании..." С этими словами пилот указывает на дверь, отмеченную гравировкой в виде креста, "Видите? Там ваша цель. Иди, порожденный моим сознанием! (75).

57

Вы ничего не находите и не можете последовать за Ганелоном; зато слышите вой сирены корабельной тревоги и топот ног бесчисленных охранников, бегущих сюда через капитанскую рубку и компьютерный зал. Вы потерпели неудачу.

58

Приложив всю свою недюжинную физическую силу, вы взламываете ^люк, который с грохотом падает к вашим ногам, потянув за собой множество обнаженных проводов и электронных блоков; кое-что из всего этого находится под высоким напряжением. *Проверьте свою Удачу*. Если вам повезло - (278). Если не повезло - (93).

59

Выбранный вами правый тоннель, узкий, прямой и короткий, заканчивается герметическим люком. Будете ли вы открывать его (135) или вернетесь на развилку и пойдете по левому тоннелю (175)?

60

Вы успешно берете их на испуг. После вашего крика "Ложись! Это налет! Кто шевельнется, буду стрелять!" они падают на пол и начинают просить пощады, говоря, что они мирные специалисты, что их заставили и запугали. Вы интересуетесь, где находится Тандер, но они утверждают, что они рядовые и такое большое начальство видят редко. Вы связываете их и в процессе этого обнаруживаете в карманах их одежды тонкие маленькие цилиндры на цепочках. На ваш вопрос они отвечают, что это - электронные ключи от потайных защитных дверей.

Имея такой ключ, будете ли вы открывать потайную дверь, имеющуюся в этой комнате (98) или вернетесь в тоннель (172)?





61

Стена с шипением уходит в сторону, и вы видите широкий коридор. Некоторые панели на его стенках сняты, за ними видны электронные схемы, трубы и пучки проводов. Около них что-то делают три человека в черных комбинезонах. Видимо, это ремонтная бригада из числа членов экипажа; загипнотизированных Ганелоном Тандером. Заметив Вас, они переглядываются. Один из них держит в руках плазменный резак, который можно использовать как оружие ближнего боя; двое других сжимают микроволновые сварочные пистолеты - вещь, также небезопасная в рукопашной. "Он похож на диверсанта",- говорит первый. "Да он и есть диверсант",- подтверждает второй. "Так чего же мы стоим?"- спрашивает третий, и они бросаются, на Вас.

Не желая убивать этих людей, ставших жертвами Тандера, вы не взялись сразу за свое оружие, и теперь предстоит рукопашный бой одновременно со всеми тремя. Вспомните правила одновременного рукопашного боя.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ РЕМОНТНИК	8	6
ВТОРОЙ РЕМОНТНИК	9	4
ТРЕТИЙ РЕМОНТНИК	7	4

Если вы их победили,то 290.

62

Теперь ясно, что это помещение - ремонтный рал для восстановления поврежденных роботов. Как уже описывалось, здесь множество разнообразного инструментария и техники, но самое интересное - это голова андроида, которую вы обнаружили в ящике для отходов, услышав, как она тихонечко посмеивается и напевает древние веселые песни. Увидев Вас, голова пришла в возбуждение и сообщила, что может быть очень полезной, так как знает все о сервировке стола, напитках и экзотических коктейлях. Если хотите, можете взять ее с собой, но учтите: из-за больших размеров она займет два места в вашем ранце, то есть будет считаться за две единицы добычи. Вы покидаете зал и следуете дальше по коридору (100).



63

В клетке находится невероятно изможденный седой человек; он весь покрыт шрамами и у него нет обеих ног ниже колен. Когда вы открываете дверь, он начинает стонать и ругаться; но, увидев дымящегося робота, замолкает и на его лице проступает подобие улыбки. Он приветствует вас с энтузиазмом, насколько это возможно в его состоянии, и сообщает, что он - из тех немногих членов экипажа, которых Ганелон Тандер не смог подчинить себе. В бою с мятежниками он потерял ноги, а затем, после долгих пыток и издевательств, его поместили сюда. К сожалению, он был судовым поваром и не может сообщить ничего полезного о "Поиске", но зато знает кое-что о пилоте корабля. "Этот пилот - старый киборг", - говорит пленник. - "Старый, очень умный... Слишком умный. Все время интересуется странными вещами: существование, сознание, представление... киборг-философ, хе, хе. Обожает приставать к людям со всякими такими разговорами. Потому и поддержал Ганелона: был в восторге от его ответов. А я так скажу: если начнет он такую беседу - отвечай: "не знаю ничего", это - самое безопасное".

Вы не можете взять пленника с собой, поэтому прощаетесь с ним и выходите из клетки. Если вы еще не осматривали вторую клетку, можете это сделать (318); в другом случае возвращаетесь в темный тоннель (134).

64

Вы находитесь на равнине, которая простирается на восток и на запад. К северу от вас лес, к югу - низкие каменистые холмы. Пойдете ли вы на север (343), на запад (26), на юг (158) или на восток (102)?

65

Когда вы в очередной раз останавливаетесь, чтобы передохнуть, толстая, трупного цвета лиана внезапно обвивает вашу шею. Вы начинаете рвать ее руками, и в это время вокруг вашего тела и ног обвиваются другие лианы, которые тянут вас вверх, одновременно выделяя слизь, похожую на желудочный сок. Оружие тут бесполезно: освобождаясь, можно случайно отстрелить себе голову. Вы вступаете с ними в рукопашный бой как с одним противником. В каждом туре схватки вы теряете от удушья 2 единицы *Выносливости*.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ХИЩНЫЕ ЛИАНЫ	0	12

Если вы побеждаете их раньше, чем они вас задушили, обратитесь к 173.

66

Вражеский истребитель находится в вашем секторе и атакует вас в лоб; его орудие мощнее, и он открывает огонь с большей дистанции. Кинь те один кубик: если выпадет 6, он промахнулся, в любом другом случае в ваш истребитель ударяет сгусток плазмы, и вы теряете 1 *Экран* защиты. Если вы не сожжены окончательно, стреляете в ответ (как это описано в 255). Если на этот раз вы уничтожаете "Зеро", - (190); если нет, добавьте 1 к *Состоянию* и вернитесь в предыдущий пункт выбирать направление движения. Указания к проверке *Состояния* игнорируйте.

67

В футляре - электронная говорящая книга. Это энциклопедический справочник по .различным формам инопланетной жизни. (181).

68

вы откладываете оружие и делаете миролюбивые жесты. Инопланетянин лишь смотрит и сильно щелкает челюстями. Потом вы пытаетесь с ним заговорить. Он отвечает слабым голосом и говорит на Галактическом эсперанто, но недавний, сильный шок, связанный с болью и страхом, привел к тому, что много от него не узнать. Он лишь, показывает на одну из своих конечностей, сожженную словно выстрелом из бластера, и повторяет: "Черные шары! Страшные черные шары! Больно, больно..." Ничего больше от него добиться невозможно и вам приходится снова лезть в тоннель. (163).



69

Вы начинаете стрелять; существо ничего не предпринимает и оцепенело смотрит на Вас. Получив одно или два попадания, которые, кажется, не причинили ему особого вреда, оно проворно прыгает обратно в саркофаг и закрывает крышку. Автоматически начинается замораживающий цикл. Вы можете открыть второй саркофаг, если еще этого не делали (274) или покинуть куб (126).

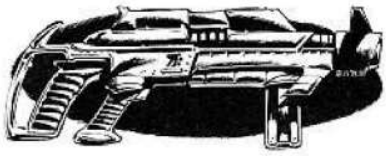
70

Вы уже приноровились двигаться быстрым шагом по этим мосткам, висящим в туманном пространстве без опоры. Через несколько минут из тумана выступает темная громада металлической стены, уходящей во все стороны. Мостик упирается в порог незапертой двери.

Войдя в нее, вы с неудовольствием обнаруживаете, что помещение охраняется. Два одинаковых дюжих парня с бритыми головами и массивными кобурами на поясах, затянутые в черную кожу, сидят на кушетке и смотрят матч на первенство Федерации по трехмерному регби, передаваемый с Эпсилон Индейца по десяти каналам. Соответственно, в комнате работают десять встроенных в стены мониторов, показывающих каждый момент матча с разных точек.

Завидев Вас, парни вскакивают, с кушетки, принимают боевые стойки и кладут руки на кобуры одинаковым, отработанным движением. "Ты кто такой?"- спрашивает один из них, недобро прищурившись.

Вы можете вместо ответа немедленно начать стрелять (108); можете попытаться сблефовать и убедить их, что вы свой (146); а можете подумать, нет ли каких-нибудь других средств преодолеть возникшее затруднение (184).



71

К вашему ужасу, из своих ниш выходят остальные статуи, кроме одной пары. Бластеры выдвигаются из их тел. Вы должны будете сражаться со всеми! Они атакуют вас одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВАЯ СТАТУЯ	8	3
ВТОРАЯ СТАТУЯ	8	3
ТРЕТЬЯ СТАТУЯ	7	3
ЧЕТВЁРТАЯ СТАТУЯ	6	2
ПЯТАЯ СТАТУЯ	6	2
ШЕСТАЯ СТАТУЯ	5	2

В том маловероятном случае, если вы их победите - (329).

72

Вы пробираетесь по узкому, темному эксплуатационному лазу и упираетесь еще в один люк. Открыв его, видите, что он выходит в узкий закуток между стеной и задними панелями какой-то большой ЭВМ. Вы выбираетесь из люка и огибаете ЭВМ. (381).

73

Если вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "Ж", носом на север. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте, куда вы двигаетесь: если хотите лететь в сектор "Г" - (374); если хотите развернуться носом на восток - (355).

Состояние: если оно равно 7 или 16 - 188; если оно равно 9 или 10 - 123; если оно равно 8 - 66 (не забудьте после проверки *Состояния* вернуться к 73 для выбора перемещения).

74

Поскольку вы далеко от роботов, можете кинуть гранату, если она у вас есть. Роботы вооружены лазерами и открывают огонь одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ РОБОТ-СТРАЖ	8	9
ВТОРОЙ РОБОТ-СТРАЖ	8	9

Если вы победили - (351).

75

Из капитанской рубки ведут три двери (кроме той, через которую вы вошли). На одной из них выгравирована звезда, на другой крест, над третьей горит надпись "КОМПЬЮТЕРЫ". В какую из них вы пойдете: в ту, что со звездой (189), в ту, что с крестом (208) или в дверь, ведущую к компьютерам (113)?

76

Как только вы нажимаете кнопки на Аппарате Вызова, в воздухе разливается оранжевое сияние; Ганелон Тандер, сидящий на загривке Манипуляртора, хохочет. Что-то идет неправильно: все предметы начинают увеличиваться, удаляться, расплываться... и через мгновение вы оказываетесь в вечной тьме за пределами Вселенной, где нет даже звезд. Здесь вы и пробудете до конца жизни, рано или поздно догадавшись, что Ганелон Тандер, любимое детище Братьев-Уравнителей, не мог не иметь защиты от созданного ими же Аппарата Экстренного Вызова.

Вы потерпели неудачу, а цель была так близка!

77

Люк легко открывается, и вы видите длинный, уводящий вниз, внутрь корабля, сумрачный тоннель со скобами для спуска и вентиляционными решетками. Вы залезаете в него и начинаете спускаться. Через какое-то время вы оказываетесь около другого эксплуатационного люка, за которым слышны глухие, булькающие голоса, А тоннель ведет дальше, в полную темноту. Будете ли вы открывать люк (103) или продолжите спуск по тоннелю (134)?

78

Вы находитесь на равнине, покрытой высокой травой. Равнина тянется на север; на запад и на юг - странный сине-зеленый лес, а к востоку - низкие голые холмы. Вы идете на север (26), на запад (121), на восток (158) или на юг (359)?

79

Дверь заперта. Вышибить ее вы не можете. Единственное, что наводит на размышления - маленькое отверстие в косяке.

Будете ли вы обыскивать инопланетян (117) или вернетесь в тоннель (172)?

80

Дверь открывается в длинный, хорошо освещенный коридор. Когда-то он был покрыт ковровой дорожкой, но теперь от нее остались лишь обгоревшие лоскуты. Справа и слева вы видите взломанные двери, ведущие в помещения, где раньше бушевал пожар. Там все выгорело, и нет ничего интересного. Видимо, здесь размещался старший персонал линкора, оказавший сопротивление мятежникам. Через какое-то время вы обнаруживаете слева целую дверь, около которой нет следов боя. Будете ли открывать ее (137) или пойдете дальше (398)?

81

Граната взрывается, роботы падают на пол в тех же позах, в каких стояли, напоминая опрокинутых оловянных солдатиков. Вы входите в помещение. (62).



82

Если вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "Д" носом на север. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выберите ваше движение: вы можете перелететь в сектор "Б" и развернуться там к западу (167) или к востоку (331); вы можете, оставаясь в "Д", развернуться к западу (216) или к востоку (386).

Состояние: если оно равно 4 или 11 – (9) если оно равно 5 или 12,- (33); если оно равно 6, 13 или 14 - (66). Не забудьте затем вернуться к (82) для выбора направления дальнейшего движения.

83

Вы - на равнине, которая тянется на север и на запад. К востоку и югу от вас - леса. Направляетесь ли вы на север (341), на запад (250), на юг (27) или на восток (121)?

84

Вы находитесь на равнине, которая тянется на юг и восток. На севере - низкие голые холмы, на западе - лес. Идете ли вы на север (158), на запад (359), на юг (306) или на восток (122)?

85

Вы вступаете в бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ХИЩНЫЙ СЛИЗЕНЬ	9	8

Если вы побеждаете его - (182)



86

Когда вы опускаете рычаг, пол проваливается, и вы падаете в темный вонючий бак, набитый мусором. Затем раздается гудение шлюзовых моторов, и бак выбрасывается в космическое пространство. Он дрейфует вдали от "Поиска", и впереди у вас только медленная смерть от холода или удушья.

87

Вы проплываете мимо знакомого коридора в темноту. Появляется вторая эстакада (11).



88

Открыв дверь, вы обнаруживаете, что куб - это хранилище криогенных капсул. Там рядами стоят большие белые саркофаги, в которых при температуре, близкой к абсолютному нулю, могут находиться погруженные в анабиоз живые существа. Осмотрев индикаторы, вы убеждаетесь, что сейчас загружены только два саркофага. Будете ли вы включать аппаратуру и возвращать к жизни "тех, кто там хранится (164) или покинете хранилище (126)?

89

"Он назвал",- говорит лев. "Он может пройти", - говорит ангел. Они возвращаются в свои ниши и застывают. Вы проходите мимо них, но тут точно таким же образом вам преграждает путь вторая пара статуй. Это стальной барс с парой бараньих рогов и бронзовая женщина удивительной красоты.

"Верх есть верх, а низ есть низ",- произносит барс.

"Но реальны ли они? Или все дело в точке зрения?"- спрашивает женщина чарующим голосом.

Вы отвечаете что они реальны (272) или в самом деле относительны (387)?



90

Вы медленно двигаетесь, уклоняясь от приближающихся сфер. Они начинают преследовать Вас. Вы поворачиваете назад, но все большее количество черных зондов скапливается вокруг - и через несколько секунд они атакуют. Вы охвачены пламенем, ваша *Защита* не может противостоять огню из множества бластеров; вы горите и умираете.

Ваше задание не выполнено.

91

Если вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к *Состоянию*. Ваш "истребитель находится в секторе "Б" носом к югу. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте направление вашего движения: вы можете лететь в сектор "Д" (22) и можете в секторе "Б" развернуться носом к западу (167) или к востоку (331).

Состояние: если *Состояние* равно 4. 5, 11 или 12, - (66); если оно равно 3 или 10 - (188); если оно равно 6 или 7 - (123); если оно равно 13 или 14 - (176). Не забудьте затем вернуться к (91) и выбрать направление движения.

92

Белка садится перед инопланетянином и обращается к нему звонким музыкальным голосом: "Видите стоящего перед вами? Он набит опилками, я говорю компетентно. Впрочем, это можно проверить, если вы выстрелите". Немного же помощи вы от нее получили! Будете ли вы быстро выражать готовность отвечать на вопрос (15) или атакуете его, пока он не начал проверять беличье утверждение (383)?

93

Вы реагируете недостаточно быстро и на вас падает кабель. Входя в контакт с вашей силовой защитой он трещит, искрит и сгорает; по коридору распространяется едкий дым. Вы потеряли 1 единицу мощности *Защиты*. В данный люк явно нельзя войти, поэтому вы обращаетесь к другому (77).

94

Вы открываете огонь; ваш бластер прожигает огромную дыру в его металлической оболочке. Он падает около пульта и несколько секунд рассматривает вас с легким удивлением. "Какой странный человек..."- произносит он, не меняя выражения голоса и, видимо, умирает (75).

95

Вы открываете огонь по Манипулятору и сидящему на нем Тандеру.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МАНИПУЛЯТОР ТАНДЕРА	9	12

Если вы побеждаете его - (400).

96

Вы сталкиваете лодку в воду и отчаливаете. В реке очень быстрое течение, и на перекатах с трудом можно удержать каноэ на курсе. Через какое-то время вы слышите впереди гул и видите дымку сверкающей на солнце водной пыли; очевидно, вашу лодку несет к водопаду. Вы можете причалить к западному берегу (214) или к восточному (250); в качестве альтернативы этим очевидным решениям вы можете форсировать водопад.

97

Вы обнаруживаете, что центральная из трех дверей заблокирована и непроходима, но правую и левую вы можете открыть. Если у вас есть гравитационная бомба, вы монете освободить себе путь через центральную дверь (51); иначе вы идете в левую (381) или в правую (34) дверь.

98

Дверь открывается в длинный, хорошо освещенный коридор, уходящий слегка вниз. Пройдя по нему метров сто, вы видите слева дверь.

Будете ли вы открывать ее (174) или пройдете дальше по коридору (229)?



99

Направляясь к вольеру, вы не захлопнули наружную дверь. Когда вы открываете вольер, чтобы достать одного из пушистых зверьков, несколько существ с неожиданной силой и быстротой протискиваются мимо вашей руки и бросаются к выходу. Вы пытаетесь их ловить, но теперь-уже целая черная волна выплескивается из вольера и, едва не сбив вас с ног, несется к двери. Сдержать их явно невозможно. Будете ли вы стремиться поймать хотя бы одного зверька (379) или махнете рукой, позволив им всем разбежаться (54)?

100

Через какое-то время вы обнаруживаете еще одну дверь в левой стене коридору. Будете ли вы открывать ее (138) или пойдете дальше (267)?

101

Вы стреляете в это мерзкое существо; оно отвечает вам меткими плевками концентрированной серной кислоты. Если оно попадает в Вас, и плевок пробивает вашу *Защиту*, ваша *Выносливость* уменьшается на 2 единицы.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЖУК-ИЗВЕРГУН	9	10

В любой момент вы можете выйти из боя и бежать, потеряв при этом еще 2 единицы *Выносливости* за счет прощального плевка в спину. Если вы бежите с поля боя - (139). Если вы побеждаете чудовище - (196).

102

Вы по-прежнему двигаетесь по ровной степи, которая тянется во все стороны, насколько хватает глаз. Пойдете ли вы на север (253), на запад (64), на юг (214) или на восток (178)?

103

Люк открывается; за ним видно маленькое помещение без дверей, где находится человекоподобный металлический робот с бластером, охраняющий два железных контейнера с зарешеченными окошками и запертыми снаружи дверцами. Заинтересовавшие вас булькающие звуки доносятся из одного контейнера. Робот, кажется, не замечает пока вашего присутствия.

Вы можете игнорировать все это, тихонечко прикрыть дверь и двигаться дальше по тоннелю (134) вы можете атаковать робота (228), еще вы можете привлечь его внимание и поинтересоваться, что это он тут охраняет (192).

104

Вы - на равнине, простирающейся от вас к западу. На севере и востоке – леса, на юге - холмистая гряда. Вы идете на север (27) на запад (371), на юг (289) или на восток (115)?

105

В кожаном футляре, разумеется, колода игральных карт (181).

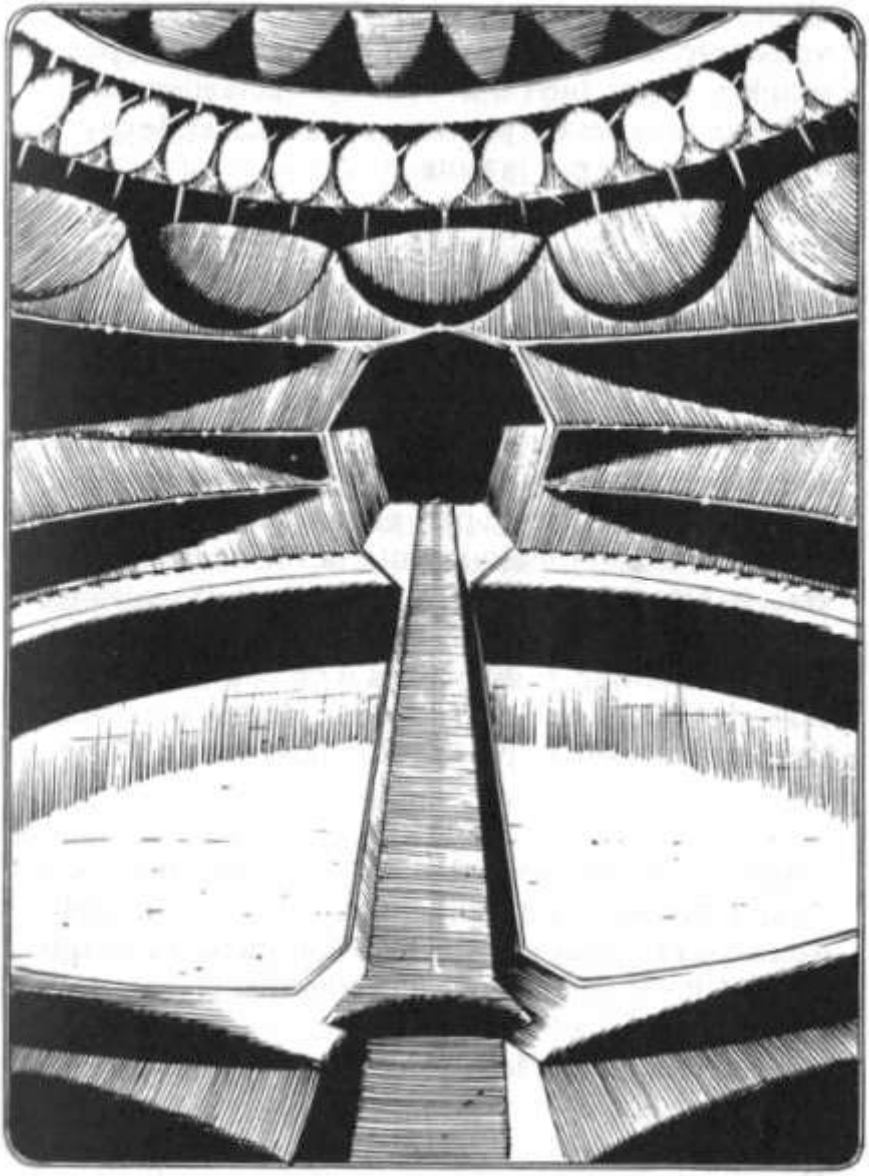


106

Инопланетянин только забивается поглубже в угол и становится пепельно-серым. Он ничего не говорит и ничего не делает, так что Вы, не понимая, какую из него можно извлечь, пользу, со вздохом лезете обратно в тоннель (163).

107

Вы поводите вокруг себя руками, мотаете головой и производите различные насекомоподобные звуки - впрочем, до тех пор, пока не вспоминаете, что пауки к насекомым не относятся (а точнее, пауки относятся к насекомым, как к любимой еде). Существо, внимательно изучавшее ваши пассы всеми восемью глазами, открывает жвалы и произносит на хорошем эсперанто: "Очень мило. Можно подумать, что раньше вы были танцором" (145).



108

Так как вы укрыты дверью, можете кинуть в них гранату. Если гранаты нет, или жалко ее кидать, или они еще живы после ее взрыва, то они стреляют в вас одновременно, тогда как вы можете сосредоточить огонь лишь на одном из них. Они вооружены лазерами.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ОХРАННИК	6	4
ВТОРОЙ ОХРАННИК	6	4

Если вы наносите им поражение, обратитесь к 203.



109

Дверь открывается на лестницу, спустившись по которой вы оказываетесь на пороге большого круглого помещения. Это бассейн: единственный путь дальше - идущий от ваших ног узкий мостик без перил, кончающийся у выхода на противоположной стороне бассейна. Кроме того, туда же можно добраться по карнизу, огибающему помещение вдоль кромки воды. Пойдете ли вы по мосту (147) или по карнизу (185)?

110

Если вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель - в секторе "Е" носом на север. После проверки *Состояния* выбирайте ваш маневр: если вы летите в сектор "В", то (365); если вы разворачиваетесь на запад - (391).

Состояние: если оно равно 3, - (176); если оно равно 1 или 14,- (188); если оно равно 2 или 15, - (66). Помните, что затем надо вернуться к 110.

111

Белка садится перед инопланетянином и начинает говорить с ним звонким музыкальным голосом. "Давайте перейдем к делу. Пришла пора сверить наши постулаты. Первое: А больше, чем В, которое больше, чем С и так далее. Второе - квадрат А больше, чем квадрат В, который больше квадрата С, и так далее. Третье: квадратный корень из А..." Существо мерно кивает головой в ритме все ускоряющегося беличьего речитатива, пока не начинает дрожать мелкой дрожью и не сползает с кресла за боевым пультом. Белка оглядывается и подмигивает вам. Вы имеете возможность обогнуть впавшее в каталепсию существо и исследовать три двери в противоположном конце комнаты (97).

112

Один из залпов пробил тонкую алюминиевую панель, которая, казалось, надежно защищала вас от огня роботов. Вас задело, вычтите 2 единицы из *Выносливости*. Если вы не убиты, то продолжаете двигаться к выходу (207).

113

Вы действительно попадаете в центральный компьютерный зал "Поискса". Пахнет озоном; меж рядов белых блоков со множеством панелей биосенсорного управления движутся машины – роботы с узкой программой, не обращающие на вас никакого внимания: вы понимаете, что, хотя вы и хорошо обученный коммандос, разобраться в этих новейших системах вам не по силам. Вы отмечаете только, что здесь есть и биокомпьютеры, и даже сверхсекретные гравиконденсаторные нелинейные логические системы.

Осматриваясь, вы обнаруживаете также еще одну дверь. Войдете ли вы в нее немедленно (208) или решите немного пострелять по компьютерам, чтобы внести хаос в жизнедеятельность корабля (151)?

114

Вы открываете контейнер и резким движением выкатываете шарики на пол, под ноги приближающемуся Манипулятору. Он начинает спотыкаться, и Ганелон Тандер вынужден отвлекаться для поддержания равновесия. Когда вы вступите в бой, вычтите 2 единицы из *Мастерства* Манипулятора (95).

115

Вы находитесь в густом лесу деревьев, покрытых большими шипами; обзор сильно ограничен. Вы идете на север (323), на запад (104), на юг (142) или на восток (179)?



116

Вы одним рывком преодолеваете расстояние до двери, распахиваете ее и оказываетесь в гравизащитном кресле одиночного спасательного модуля. Сзади раздается крик, полный отчаяния, но вам уже все равно: мощные катапульты выстреливают модуль в пространство за несколько секунд до взрыва "Поиска".

Какое-то время Вы, наблюдая с безопасного расстояния клубящийся огненный шар там, где только что был мощнейший корабль Галактики, чувствуете себя героем. Конечно, корабль губить не следовало; теперь Галактический Патруль сильно ослабеет, но зато Ганелон Тандер наконец-то уничтожен!

Однако эйфория длится недолго. Кроме раскаленной туманности на месте линкора, на экранах модуля виден еще один объект. Это космический катер, поспешно удаляющийся с места катастрофы; нетрудно догадаться, кто находится на его борту...

Видимо, Ганелон Тандер жив и на свободе, а ваше задание провалено.



117

Вы обыскиваете тела, но не находите ничего интересного, кроме тонких маленьких цилиндров, которые каждый проционец носил на длинной цепочке. Вы берете их. Если вы уже исследовали! потайную дверь - (155); если хотите ее исследовать сейчас - (32). В противном случае возвращайтесь в тоннель (172).

118

Через сотню метров коридор заканчивается тупиком. На перегородившей его стене имеется! панель, на которой расположены две большие квадратные клавиши. Над ними, очевидно, была пояснительная табличка, но она свинчена. Будете ли вы нажимать левую клавишу (23), правую (61) или обе одновременно (156)?

119

Вы открываете огонь, ваш бластер прожигает равные дыры в их корпусах. Они не отвечают и не двигаются. Немного постреляв, вы соображаете, что все они находились тут для ремонта, прекращаете огонь и входите в комнату (62).

120

Перед вами - круглая комната с дверью на противоположной стене. На двери надпись "ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ МОДУЛИ и горящий красный индикатор. Вы бросаетесь к двери и пытаетесь ее открыть, но ничего не получается. Расположенный рядом большой телеэкран загорается и показывает картину космического пространства. Среди звезд серебристое пятнышко - это удаляется только что стартовавший одиночный спасательный модуль. Механический голос звучит погребальным звоном: "ПЯТЬ СЕКУНД....ЧЕТЫРЕ, ТРИ, ДВА, ОДИН…". "Поиск" взрывается, вы погибаете вместе с ним, так и не узнав, кто же сумел 'покинуть корабль, опередив вас на десяток секунд. Скорее всего, это Ганелон Тандер, и вы даже ценой своей жизни не смогли выполнить задание.

121

Теперь вы находитесь в густом лесу; со всех сторон вас окружают высокие, покрытые шипами деревья; ограничивающие видимость. Пойдете ли вы на север (159), на запад (83), на юг (323) или на восток (78)?

122

Вы находитесь на западном краю огромного провала или каньона, который тянется к югу и северу от Вас. По его дну течет быстрая река. Равнина, на краю которой вы стоите, простирается на север, на юг и на запад. Соответственно, и вы можете идти на север (214), на юг (252) или на запад (84).



123

Неприятельский истребитель появляется в вашем поле зрения, подставляя борт под выстрел. Вы жмете на гашетки (киньте кубики, как это описано в 255). Если вы на этот раз уничтожили euo - (190); если нет, добавьте 1 к *Состоянию*. "Зеро" делает правый разворот и уходит из зоны видимости. Теперь вернитесь к вашему предыдущему пункту, чтобы выбрать направление дальнейшего движения. Указания к проверке *Состояния* игнорируйте.

Сбитый механизм падает на какой-то дисплей! и взрывается вместе с ним. Искрящий и шипящий огонь быстро охватывает ближайшую технику. Ваш обыск помещения поневоле будет небрежным и торопливым, потому что окружающая обстановка теперь напоминает праздничный фейерверк в сумасшедшем доме. Когда загорается, пластик на стенах и в дело вступают автоматические огнетушители, вы поспешно отступаете, не желая завязнуть в густой кремниепластовой пене.

Во время обыска вы обнаружили несколько интересных предметов, но взять с собой лишь два из них. Выберите из этого списка:

Пластиковый цилиндр, в котором что-то перекатывается.

Светлый пластиковый футляр размером с карманный калькулятор.

Небольшой кожаный футляр с изображением красного сердца.

Маленькая бутыль с черной жидкостью.

Записав выбранные вами предметы в счет своей "Добычи", обратитесь к (162).



125

Люк открывается в узкий, темный, извилистый технический тоннель, вьющийся между громадными кожухами машин жизнеобеспечения "Поиска", вы движетесь по нему ползком, наощупь огибая многочисленные острые углы, и вскоре теряете всякое чувство направления. Через какое-то время Вы нащупываете другой эксплуатационный люк. Будете ли вы продолжать карабкаться по тоннелю (163) или вылезете через люк (30)?

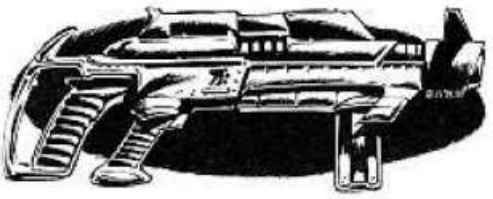


126

Вы убедились, что из куба-морозильника есть только один выход - дверь, в которую вошли. Вам придется вернуться до развилки и перейти на левую дорожку. (345).

127

Вокруг вас - поросшая высокими травами равнина, простирающаяся на все четыре стороны света до горизонта. Вы идете на север (197), на запад (233), на юг (250) или на восток (341)?



128

Оранжевое сияние заливает зал, его блики играют на стенах и потолке. Сферы начинают уменьшаться, сжимаясь в точки, и вскоре полностью исчезают; зал пуст. Однако прежде, чем вы успеваете сделать хотя бы шаг, стены и потолок начинают стремительно удаляться от Вас, а их очертания расплываются. Из ниоткуда доносится громовой голос: "Уничтожено боевых зондов - семьдесят семь штук. Поскольку вы явно не можете оплатить данную услугу, мы изымаем вас из этого места и этой Вселенной. Извините".

В следующий момент вы осознаете, что находитесь в абсолютной пустоте. Вокруг нет ничего, даже звезд. Здесь Вы, очевидно, и проведете недолгий остаток жизни.

Задание осталось невыполненным.

129

За люком - узкая щель между рядами каких-то труб и электронных панелей. Протиснувшись в нее, вы оказываетесь в огромной трубе, выложенной керамическими плитами со следами огня. Вы делаете по ней несколько шагов и ощущаете под ногами слабую вибрацию. В тот момент, когда вы нагибаетесь и прикладываете к полу руку, вибрация переходит в тряску; труба ходит ходуном, раздается оглушительный рев. Межпланетный катер, стартующим из ангара в глубине "Поиска", проносится по транспортному тоннелю, стирая вас в пыль.

Вы потерпели неудачу.

130

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "Г", носом на юг. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте, куда направляетесь: если вы летите в сектор "Ж",- (355); если вы внутри вашего сектора разворачиваетесь носом к востоку - (380).

Состояние: если *Состояние* равно 8,- (33); если оно равно 9 - (66). Если вы должны сейчас обратиться к одному из этих пунктов, не забудьте затем вернуться к (130) и выбрать маневр.





131

Дверь открывается в длинную, узкую комнату, в дальнем конце которой находится выход, охраняемый двумя роботами. Как только вы входите, они открывают огонь. Вы прячетесь за дверь и начинаете обдумывать, как их миновать. Это охранные роботы с сильной защитой, и в бою они, конечно, окажутся опасными противниками. Заглянув на мгновение в комнату еще раз, вы замечаете, что потолок в ней довольно низок, а под ним на всю длину помещения тянутся трубы и решетчатые фермы. Если вы в свое время прочитали книгу по робототехнике, обратитесь к (169); если нет - (132).



132

"Я полагаю, это возможно"- говорите вы нерешительно. "Хорошо, - киборг возбуждается еще больше" - Теперь предположим для простоты, что я - создание вашего воображения. Как вы полагаете, могу ли я иметь какое-то собственное сознание? Могу я быть в чем-то от вас независим?"

Скажете ли вы наконец, что понятия обо всем этом не имеете (37) или начнёте наугад философствовать, рискуя дать ответ,, который ему не понравится (56)?

133

Вы обнаруживаете потайную дверь, скрытую за резной деревянной панелью; Когда вы открываете ее, вас втягивает внутрь и вы скользите вниз в антигравитационном поле. Вокруг - полная темнота.

Если пилот-киборг в капитанской рубке помог вам и указал нужную дверь, или если вы стреляли в компьютерном зале - (171); в противном случае - (38).

134

Спустившись еще на несколько метров" вы обнаруживаете другой небольшой люк. За ним совершенно тихо, но люк кажется немного теплее стены. Можете продолжать спуск по тоннелю (172) или открыть люк (3).

135

Люк без труда открывается, и вы видите небольшое помещение, почти целиком занятое какими-то электронными машинами, гигантскими изоляторами и контрольными панелями. Передвигаться среди всего этого можно лишь с большим трудом. Обыскав помещение, вы не находите никакого другого выхода. Но, в поисках потайной двери обследуя заднюю стену, вы услышали за ней отдаленный голос: "Этот подонок Тандер... будь проклят тот день..." Может быть, Ганелону удалось подчинить себе не всю команду?

Так или иначе, сейчас это выяснить невозможно. Вы возвращаетесь к развилке и направляетесь в левый тоннель (175).

136

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш "Скайвокер" - в секторе "Е" носом на юг. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту, чтобы выбрать дальнейший маневр: вы можете лететь в сектор "И" (277) или развернуться в своем секторе носом на запад (391).

Состояние: если оно равно 14 - (188); если оно равно 16 - (9); если оно равно 1 - (33); если оно равно 2 или 15 - (66). Не забудьте затем вернуться к (136) и выбрать маневр.



137

Открыв дверь, вы обнаруживаете за ней комфортабельный кабинет, стены которого полностью покрыты полками с древними бумажными книгами, кассетами и микрофильмами. В центре кабинета стоят старинный деревянный стол и антикварное кожаное кресло; на столе - устройство для чтения микрофильмов. Включив его, вы обнаруживаете, что в его память введено три книги: справочник по биологии моллюсков, книга по военной медицине, касающаяся нервнопаралитических веществ, и большая статья по робототехнике. Возможно, все они важны, но вы имеете время изучить и запомнить лишь одну из них. Какой микрофильм вы выбираете? Запишите свой выбор внизу Игрового Бланка. Теперь, вы имеете понятие о каком-то одном из этих предметов.

Закончив чтение, вы возвращаетесь в коридор (398).



138

Вы открываете дверь и видите комнату, вдоль стен которой тянутся шкафы с прозрачными дверцами. В шкафах - различные модели скафандров, герметических костюмов и боевых защитных доспехов. Когда вы переступаете порог, на потолке откидывается крышка и появляется стремительно летящий на вас диск пила. В последний момент вы каким-то чудом уклоняетесь, падая на пол и диск срезает лишь часть антенны на шлеме. Достигнув стены, он, поблёскивая остро заточенными краями, возвращается, целясь вам прямо в горло.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ДИСК-ПИЛА	9	1

Если вы уничтожаете его - (195).

139

Вы поспешно ретируетесь, получив в спину плевок концентрированной серной кислоты (не забудьте по этому поводу уменьшить свою *Выносливость* на 2 единицы). Вы оплеваны, но живы; куда вы теперь идете - на север (64), на запад (78), на юг (84) или на восток (214)?

140

Ответ, разумеется, "четырнадцать". "Это был слишком легкий вопрос." - недовольно бурчит существо. - "Но офицер не берет своих слов обратно. Проходи!" В какую дверь вы направляетесь: в центральную (14), правую (34) или левую (381)?



141

Устройство представляет собой небольшой черный кубик с красной кнопкой; ведущие к нему провода подсоединяются к портативному источнику энергии, который существо хранило на теле. Когда вы нажимаете кнопку, ничего не происходит; впрочем, ничего и не должно происходить, поскольку устройство не укомплектовано: видно несколько разъемов, к которым, очевидно, должен быть подсоединен еще один блок. Вы забираете устройство с собой как добычу. Оставив трупик и разобравшись с прибором; можете исследовать левый люк (58) или правый (77).



142

Вы находитесь на равнине, которая тянется к югу, а на востоке переходит в пересеченную местность, покрытую камнями и кустарником. К северу от вас леса, к западу - низкие холмы.

Киньте один кубик. Если результат четный - (180), если нечетный – (199).

143

В бутылке - обыкновенные чернила. (181).

144

Вы вскидываете оружие и стреляете. Существо, издав полный муки вопль, умирает. Вы обыскиваете его обугленное тельце, но при нем нет никакого оружия и вообще ничего ценного. Во время обыска вы случайно прикасаетесь к кабелю, поврежденному выстрелом, и теряете 1 единицу мощности *Защиты*, а если *Защиты* нет - 1 единицу *Выносливости*. Прибавьте к этому еще угрызения совести от того, что зря убили совершенно безобидное существо - и вы поймете, почему лезете обратно в тоннель с отвратительным настроением (163).

145

Вы вступаете в диалог; но у паука нет никакой полезной для вас информации. Он - атташе военной миссии с отдаленной планеты Тай, находившейся на базе Патруля да заключения соглашения о совместных действиях против агрессивной расы разумных моллюсков. В суматохе мятежа он был схвачен в плен и засунут в саркофаг, чтобы разобраться на досуге. Паук очень признателен вам за освобождение и в качестве презента преподносит маленький тюбик "Анмимоллюскина" - видимо, очень популярного на планете Тай средства. Затем он быстро убегает куда-то по висящему мосту, вовсе не горя желанием дожидаться здесь своих пленителей. Если вы этого еще не делали, можете оживить существо из второго саркофага (274); а можете просто покинуть куб (126).

146

Эти парни не выглядят особо доверчивыми или разговорчивыми. Они вытаскивает свои лазеры и предлагают вам бросить оружие. Сделаете ли вы это (239) или вступите в бой (108)?

147

Вы легко проходите по мостику; отсутствие перил создает лишь психологическое неудобство. Вы входите, в противоположный коридор (373).

148

Если у вас есть второй фрагмент этого устройства (такой же черный кубик с красной кнопкой и источником энергии) и вы хотите продемонстрировать его туземцам, чтобы заявить свои права на другую половину, обратитесь к 296; если вы не хотите показывать этим дикарям, что у вас есть вторая часть их тотема, или если ее у вас нет, можете попробовать:

Обменять тотем на что-либо из вашей добычи. (224)

Попросту захватить его, угрожая дикарям своим современным оружием (251)

149

Существо глубоко задумывается: с каждой секундой глаза его все больше стекленеют, нижняя челюсть отвисает. Очень медленно оно начинает клониться вбок. Пользуясь его заторможенным состоянием, вы осторожно проходите мимо и осматриваете три двери за его спиной (97).

150

Распахнув дверь, вы прыгаете к потолку, хватаетесь за трубы и залезаете наверх. Лазерные! лучи бьют в балки и фермы, выбивая фонтанчики! расплавленного металла. Вы перебираетесь от фермы к ферме и от трубы к трубе, а белый огонь сверкает у вас под животом.

Проверьте свою Удачу. Если вам повезло - (207); если не повезло - к (112).

151

Вы открываете огонь по белым блокам и панелям; они дымятся и искрят. Обслуживающие машины приходят в дикое возбуждение и начинают метаться, как потревоженные муравьи. Одна из них сшибает вас с ног. В следующий момент ощущается резкий скачок силы тяжести и раздается отдаленный грохот; корабль сотрясается - это самопроизвольно открыли огонь его орудия. Вы, очевидно, хотите покинуть "Поиск" живым, поэтому прекращаете вносить беспорядок в работу его систем и покидаете зал (208).

152

Если у вас есть какой-нибудь из этих предметов, можете его использовать:

Цилиндр-контейнер с шариками. (114)

Аппарат Экстренного Вызова. (76)

Если у вас ничего этого нет (или вы не хотите это применять), - (95).

153

Пойдете ли вы на север (359), на запад (115), на юг (235) или на восток по северной (306) или по южной (227) стороне каньона?

154

Вы без проблем застрелили этого типа и, обыскав его пакет, обнаружили, что он набит галактической валютой в крупных купюрах. В другой обстановке это был бы приятный сюрприз, но сейчас вы потратили на обогащение несколько лишних секунд. Вы не успеете открыть дверь до того, как голос торжественно произнесет ТРИ, ДВА, ОДИН..." вам не удастся даже погибнуть с сознанием исполненного долга, потому что на телеэкране внешнего обзора виден космический катер, торопливо удаляющийся от "Поиска", и у вас нет сомнений в том, что на этом катере - Ганелон Тандер...

Корабль взрывается. Вы погибаете, секунду быв миллионером; лучший линкор Галактики перестает существовать, а Ганелон, судя по всему, опять выходит сухим из воды...



155

Вы догадались! Цилиндрики, снятые с инопланетян - ключи для этого Отверстия! вы вставляете в него цилиндр, и дверь плавно и бесшумно уходит в стену. (98).

156

Обратитесь к (166).



157

ваши попытки вступить в диалог с машинами терпят неудачу. Роботы вас игнорируют. Вы решаете рискнуть и входите в комнату. Роботы по-прежнему неподвижны и безмолвны. Беглый осмотр показывает, что все они неисправны и нуждаются в ремонте (62).

158

вы движетесь по низким, пологим холмам; будете ли вы тратить время на то, чтобы их исследовать (25) или целеустремленно направитесь на восток (214)?



159

Вы - на равнине, простирающейся к северу, востоку и западу. К югу виден лес. Двигаясь по равнине, вы видите скользящую по траве тень - на вас пикирует ужасная тварь, напоминающая летающего скорпиона. Времени, чтобы бежать или хотя бы использовать оружие у вас нет; придется вступить в рукопашный бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
КРЫЛАТЫЙ СКОРПИОН	8	6

Если вы побеждаете его - (397).



160

Вы находитесь на восточном краю глубокого каньона, который тянется к северу и югу. По его дну течет река. К северу и югу от вас обширные травянистые равнины, к востоку - лес. Идете ли вы на север (250), юг (288) или Восток (27)?

161

Вражеский истребитель проходит в зоне досягаемости вашего оружия. Вы стреляете (кидайте кубики, как это описано в 255). Если в этот раз истребитель уничтожен - (190), если нет, то он уходит прочь и исчезает в лиловом тумане. Добавьте 1 к *Состоянию* и обратитесь к предыдущему пункту выбрать перемещение. Указания к проверке *Состояния* игнорируйте.



162

Чтобы выяснить, что из себя представляет ваша добыча, обратитесь к следующим пунктам:

Пластиковый цилиндр.	(29)
Светлый пластиковый футляр.	(67)
Кожаный футляр с красным сердцем.	(105)
Бутылочка с черной жидкостью.	(143)

163

Тоннель вьется все дальше и дальше и успевает вам смертельно надоесть, прежде чем оканчивается глухим тупиком. В полу под вами - еще один люк. Вы открываете его и спускаетесь вниз (201).

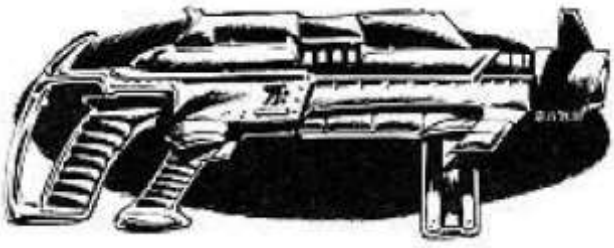
164

Капсулы-саркофаги снабжены мониторами, демонстрирующими ход жизненных процессов в замороженных организмах. Мониторы показывают, что организм, хранящийся в первом саркофаге, имеет несколько меньшую скорость метаболизма, чем "обитатель" второго саркофага. Кого вы будете размораживать вначале: существо из первого (31) или второго (274) саркофага?

165

Вы открываете огонь. Если вы не выводите Контрольное кольцо из строя за четыре боевых такта, то (384), если оно уничтожено, то – (332).

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
КОНТРОЛЬНОЕ КОЛЬЦО	0	12



Пол резко уходит вниз, и вы падаете в голубое сияние, вспыхивающее вокруг. Падение продолжается несколько секунд, на протяжении которых вы не ощущаете и не видите ничего, кроме этого голубого мерцания. Вы понимаете, что сработала система гиперпереброса и никто не знает, где вы сейчас окажетесь. Раньше эта система служила для спасения экипажа гибнущего корабля и была соединена с базами Галактического Патруля; но Ганелон Тандер, конечно же, переналадил ее...

Сияние исчезает, и вы обнаруживаете себя внутри индивидуального спасательного модуля, падающего на какую-то планету... Впрочем, вы тут же замечаете, что планетой это назвать трудно: ОНО очень невелико (Вы отчетливо видите горы и леса, в то же время охватывая взглядом все небесное тело в целом), но главное, ОНО имеет скорее форму бублика или пончика, чем шара!

Вы вспоминаете, что тайные космические убежища Братьев-Уравнителей были искусственными небесными телами, на которых мощные машины поддерживали нормальную силу тяжести и пригодную для дыхания атмосферу. Может быть, это одна из таких баз, последнее секретное убежище Тандера... Но у вас нет времени на размышления; модуль проносится над какими-то фиолетовыми горами и падает на равнину. Срабатывают амортизаторы и заряды мягкой посадки, но удар так силен, что капсула раскалывается пополам. Вы уже не на "Поиске", а в каком-то странном мире. Теперь для определения направления можно использовать компас, встроенный в ваши часы. Вы выбираетесь из-под обломков модуля и осматриваетесь (78).

167

Если вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "Б" носом на запад. После проверки *Состояния* вернитесь к этому с пункту и выберите свой маневр; вы можете полететь в сектор "А" (349) или развернуться носом на юг в секторе "Б" (91).

Состояние: если *Состояние* равно 3 - (188); если оно равно 10 - (33); если оно равно 4, 5, 11 или 12 - (66). Если вы должны обратиться к одному из этих номеров, не забудьте затем вернуться к 167 и выбрать маневр.

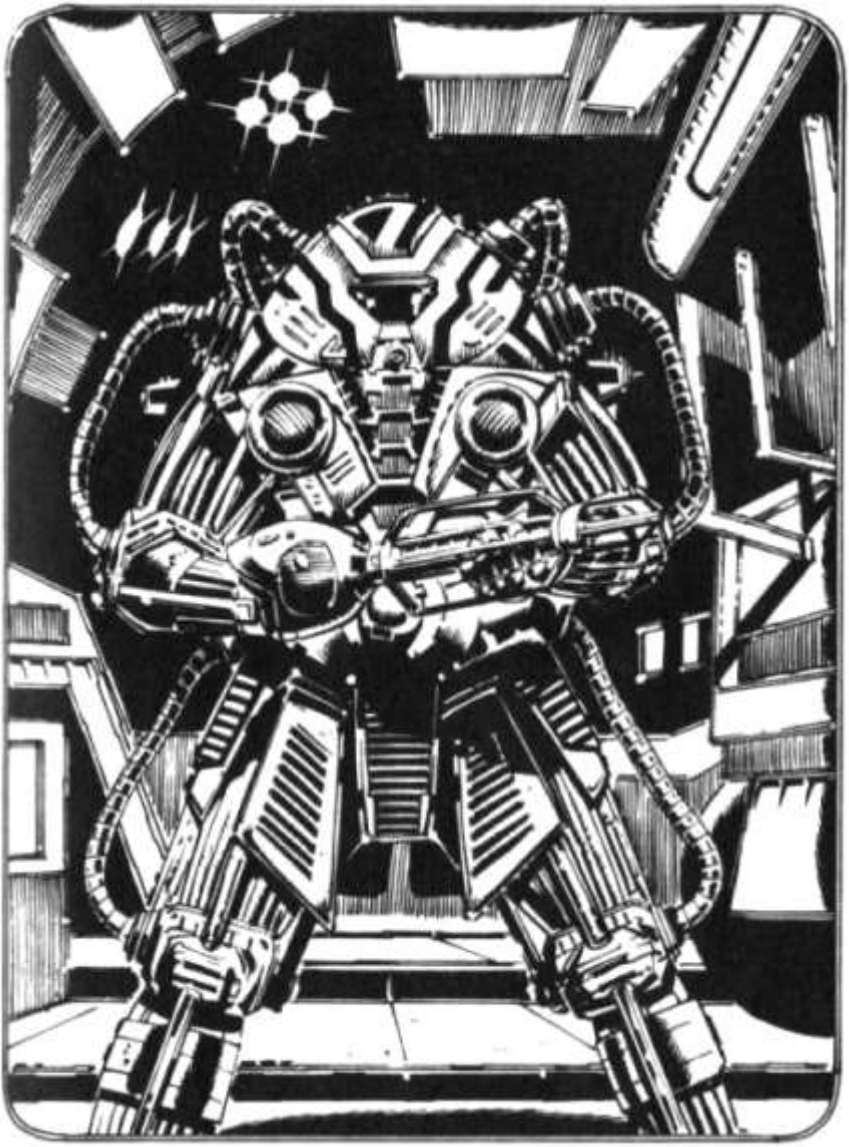


168

Какой путь вы выбираете: на север (289), на запад (102), на юг (83) или на восток (159)?

169

В книге, которую вы читали, упоминаются конструктивные особенности подобных роботов. Это позволит вам в бою добавлять в случае попадания 1 дополнительную отметку поражения *Выносливости* этих роботов (36).



170

Он, кажется, разочарован вашим ответом, но продолжает беседу. "Хорошо; предположим, для примера, что ВЫ - первичное сознание, создавшее мир в своем воображении. Как вы полагаете, могли бы мы - ваши создания - иметь свою жизнь, мыслить и действовать в чем-то независимо от Вас? Моту ли я быть автономной частью вашей личности?"

Будете ли вы упорно отвечать киборгу, что не имеете об этом представления (37) или попробуете сменить тему и поговорить о чем-либо более актуальном, например о Ганелоне Тандере (389)?



171

Вы оказываетесь в большом ангаре, где расположен космический катер. Около него суетятся механики в черных комбинезонах, готовящие его к вылету; но ваше внимание отвлекает от них лазерный луч, с шипением ударяющий в стену над вашей головой. Ганелон Тандер, ожидая вашего появления, забрался в Ремонтный Манипулятор: это мощная человекоподобная машина громадных размеров, которая изнутри управляется человеком-оператором, повторяя его движения и многократно усиливая их. Используя силу Манипулятора, Тандер сумел поднять индустриальный лазер, с которым. Вас и атакует. Будете ли вы сражаться (95) или подумаете, нет ли у вас каких-либо особых средств облегчить свою задачу (152)?

172

Тоннель загибается спиралью; вы проходите по его виткам значительное расстояние внутрь корабля. В конце концов, вы достигаете развилки. Это небольшой зал, по стенам которого вьются кабели и трубопроводы. Вправо и влево от него отходят два темных коридора, похожих на тот, по которому вы добрались сюда. А прямо перед вами - маленькая железная дверь, над которой горит красное табло:

ВНИМАНИЕ! КРАЙНЕ ОПАСНО!

ВХОД ТОЛЬКО

С СООТВЕТСТВУЮЩИМ РАЗРЕШЕНИЕМ

Вы можете направиться влево (175), вправо (59) или войти в дверь (191).

173

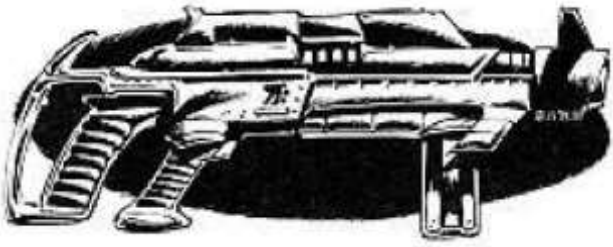
Идете ли вы на север (83), на запад (160), на юг (104) или восток (323)?



174

Открыв дверь, вы попадаете в небольшую комнату, битком набитую пластиковыми ящиками, банками и емкостями странной формы и с не менее странной маркировкой. Видимо, это склад продовольствия, но для инопланетян-негуманоидов. Порывшись там некоторое время, вы впрочем, находите нечто, что может заинтересовать и. Вас: это высококалорийные питательные рационы. Вы можете взять с собой два таких рациона (они считаются 1 единицей добычи). Когда вы решите съесть один из них, это добавит 5 единиц к вашей *Выносливости*, но этого нельзя делать во время боя.

Оставив склад, вы возвращаетесь в коридор и идете дальше (229).



175

Левый тоннель, прямой и широкий, как восьмирядное шоссе, приятно контрастирует с теми кроличьими норами, по которым вы двигались до сих пор. Он тянется довольно далеко и заканчивается двумя большими люками: один из них перед вами, в торцевой стене, другой - сбоку.

Какой вы открываете: передний (194) или боковой (266)?

176

Вражеский истребитель "Зеро" появляется перед вами, проходя бортом в пределах досягаемости вашего бластера. Вы стреляете; киньте кубики по правилам, описанным в 255. Если на этот раз он уничтожен, - (190); если нет, то он выполняет левый разворот сектором дальше и исчезает из поля зрения. Добавьте 1 к *Состоянию* и обратитесь к вашему предыдущему пункту, чтобы выбрать направление дальнейшего движения. Игнорируйте указания к проверке *Состояния*.

177

Если вы имеете что-то из ниже перечисленного, вы можете выбрать один предмет и использовать его:

Аэрозольный баллон с паралитическим газом. (232)

Электронная книга по инопланетянам. (268)

Аппарат Экстренного Вызова. (304)

Если у вас нет ничего из этого списка или вы не желаете это применять, - (340).

178

Через десять минут вы выходите на берег широкой и бурной реки, пересекающей ваш путь. Попытаетесь ли вы переплыть ее (269) или пойдете на север (253), на запад (64) или на юг (214)?

179

Вы находитесь на равнине. К востоку от вас простирается громадный каньон с обрывистыми стенами; к северу и западу - леса, к югу неприятная каменистая и овражистая местность, поросшая красным кустарником. Будете ли вы искать спуск в каньон (198) или пойдете в каком-либо ином направлении (153)?

180

Земля проваливается под вашими ногами, и вы летите в замаскированную яму, на дне которой врыт заостренный столб. Вы ломаете его своим телом, теряя 1 единицу мощности *Защиты* (или 1 единицу *Выносливости*); проклиная аборигенов, выбираетесь из ямы и идете дальше (199).



181

Если вы не выяснили, что из себя представляет второй облюбованный вами предмет, вернитесь к 162. В ином случае вы возвращаетесь назад по коридору и идете налево от ниши (200).

182

Вы открываете шлюзовой люк, проникаете через шлюз в купол. Мягко гудящие моторы откачивают воду, и через вторую герметичную дверь вы попадаете в маленькую комнату. В центре комнаты блестящий металлический обруч, внутри которого установлено кресло. В подлокотники кресла вмонтированы тумблеры, стоящие сейчас в положении "ВЫКЛ". Вы садитесь в кресло и включаете тумблеры.

Обруч вспыхивает голубым светом; вас охватывает ровное сияние. Вы чувствуете, что куда-то падаете - это опять перемещение в гиперпространстве. Через несколько секунд оно заканчивается, и вы плюхаетесь в теплую и мутную воду. Это не естественный водоем, а бассейн, находящийся в большом зале, стены и пол которого покрыты голубоватым пластиком. Выбравшись из воды, вы по знакомому далекому гудению двигателей понимаете, что снова находитесь на 'Поиске". В зале только одна дверь, через которую вы и выходите (309).



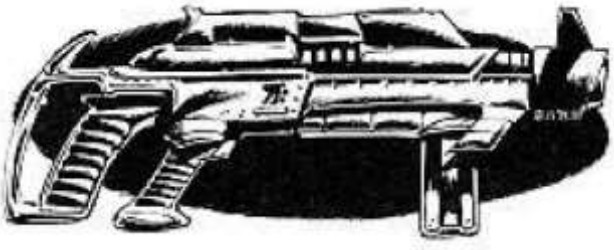
183

Проверьте, есть ли у вас что-нибудь из следующих предметов:

Манок для насекомых. (202)

Книга по инопланетянам. (238)

Если у вас ничего этого нет, то вы должны выбрать одну из остальных возможностей: атаковать (69), бежать (126), пытаться вступить в контакт (107).



184

Если вы имеете что-либо из нижеследующего списка и хотите это использовать, обратитесь в соответствующий пункт.

Баллончик с паралитическим газом. (275)

Карточная колода. (311)

Контейнер с шариками. (347)

Аппарат Экстренного Вызова. (396)

Если у вас нет ни одного из этих предметов или вы не желаете их применять, вы должны либо сражаться (108) либо блефовать, убеждая охранников, что вы свой (146).



185

Вы довольно легко преодолеваете половину расстояния по карнизу, как вдруг замечаете рябь на поверхности воды. Раздается всплеск, из воды появляются щупальца и тянутся к вам, подобно зеленым змеям. Вы отшатываетесь, но сзади со дна бассейна тоже поднимается какое-то омерзительное существо. С плеском обе твари выныривают: это напоминающие осьминогов существа со множеством щупалец и присосок, с громадными желтыми глазами и роговыми клювами. Будете ли вы сражаться (204) или сначала подумаете, что может вам помочь (240)?



186

Вы даете ему кусочек плода. Он хватает его лапками и съедает, издавая довольные урчащие звуки. Затем он проворно вскарабкивается на ваше плечо и, зацепившись за комбинезон, засыпает. Вы кладете в пакет несколько плодов и выводите в коридор, чтобы двигаться дальше (118).

Оба фрагмента соединяются с помощью разъема, образуя черный прибор размером с футляр от электробритвы, с двумя красными кнопками. Прибор тихо гудит, на индикационной панели высвечивается надпись:

АППАРАТ ЭКСТРЕННОГО ВЫЗОВА.

ПРИМЕНЯТЬ В КРАЙНЕМ СЛУЧАЕ!

Вы немного знаете о подобных Аппаратах: они были созданы Братьями-Уравнителями то ли для связи с обитателями иных измерений, то ли как оружие. Древние легенды сравнивают эти Аппараты с кувшинами, в которых заключены джинны. До сих пор считалось, что их уцелело только два: один находится в Федеральном Политехническом Музее, другой - в сокровищнице королей Аминора. Известно, что для приведения Аппарата в действие надо нажать обе кнопки. Он будет считаться 1 единицей "Добычи".

Вы покидаете деревню (363).



188

Заряд плазмы, выпущенный вражеским истребителем, окутывает ваш "Скайвокер"', у вас сожжен 1 экран *Защиты* (вычеркните его). Если Вы, не уничтожены, вы все равно не можете отвечать, потому "что не видите неприятеля: вероятно, он зашел сбоку или сзади, а у вас только передний обзор. Прибавьте 1 к *Состоянию* и вернитесь к вашему предыдущему пункту, чтобы выбрать разворот или перемещение; игнорируйте указания к проверке *Состояния*.



189

Вы выходите в длинный коридор, который заканчивается герметично закрытым люком. Отвернув кремальеру, вы пролезаете в люк и оказываетесь в большом шарообразном помещении с зеркальными стенами. Множество ваших собственных зеркальных отражений дезориентирует Вас, и вы не сразу замечаете сотни маленьких отверстий, которыми покрыты зеркала, За вашей спиной в коридоре ревет сирена, люк автоматически закрывается. Вы слишком поздно понимаете, что находитесь в фотонном реакторе, Струи плазмы вырываются из Отверстий, превращая вас в излучение. Ваше задание не выполнено.

190

Истребитель "Зеро" вспыхивает белым атомным пламенем и разлетается на куски. Вы победили и в этот раз. В следующую секунду вы чувствуете, что рукоятка управления заблокирована; ваш "Скайвокер" взят под внешнее управление и возвращается в стартовый тоннель. Броневой люк над вашей головой откидывается, и вы вместе с креслом начинаете подниматься вверх. Через несколько секунд вы оказываетесь в обширном полутемном помещении, напоминающем командирскую рубку. Мерцают экраны и индикаторы; огромный голографический курсограф в центре помещения показывает местонахождение "Поиска" и состояние его бортсистем. Вы сидите в кресле напротив странной личности, стоящей возле курсографа. У этого существа человеческое бледное лицо, но от шеи оно как бы состоит из гибкого, черного, переливающегося металла. Это, очевидно, пилот "Поиска", киборг, перешедший на сторону Тандера.

"А вы неплохой пилот,- отмечает он с оттенком непонятного удовлетворения.- И вообще, вы неплохо получились у вашего Создателя... как вы считаете?" Такой странный поворот беседы заставляет вас невнятно пробормотать, что об этом, наверное, пусть лучше судит Создатель, но...

- Вот именно,- перебивает вас киборг,- но Вы, конечно, много размышляли о бытии, о существовании... как вы полагаете, может ли быть, что один из нас - создание воображения другого?"

Вы были готовы к любому повороту разговора, но только не к такому. Поэтому Вы, стараясь выиграть время, отвечаете, что в Высшей Школе Клана Космических Коммандос (ВШ ККК) философию не проходят. Пилот кажется слегка

разочарованным, но продолжает настаивать: "И все-таки, может же у вас быть собственное мнение по этому вопросу?"

Будете ли вы упорно отвечать, что ни в чем таком не разбираетесь (37) или попробуете поддержать беседу (132)?



191

Дверь со скрипом открывается. Вы чувствуете затхлый запах и ощущаете движение воздуха, возникшее от разницы давления в коридоре и за дверью. Переступив порог, вы оказываетесь в длинной узкой комнате, вдоль стен которой установлено множество вертикальных красновато-светящихся труб. На стене, противоположной входу - пульсирующий неоновый крест, в центре которого закреплен небольшой металлический ящик. Будете ли вы исследовать ящик (342) или покипите комнату и направитесь вправо (59) или влево (175)?

192

"Привет, парень! Я..."- вы начинаете разговор, но закончить не успеваете. Робот оборачивается, вскидывает бластер и стреляет. Струи синего огня ударяют за вашей спиной в стенки тоннеля, металл с шипением испаряется. Вы должны сражаться, если не хотите сгореть просто так (228).

193

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель -в секторе "3" носом на запад. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте маневр: вы можете лететь в сектор "Ж" (73) или в своем секторе развернуться на север (313)

Состояние; если оно равно 5, 6, 12, 13 или 16 - (188); если оно равно 8 - (261); если оно равно 7 - (66). Не забудьте, проверив *Состояние*, вернуться к 193 выбрать маневр.



194

Через этот люк вы попадаете в круглую комнату-тамбур с двумя дверями: это герметичная дверь с надписью "ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ МОДУЛИ" и другая, бронированная дверь с крепкими запорами. Индивидуальный модуль, насколько вам известно, это одиночное, средство спасения, автоматически катапультируемое с борта гибнущего корабля. Поскольку покидать "Поиск" вам пока не надо, вас эта дверь не интересует. Если во

время предыдущих приключений вы раздобыли цилиндр-ключ, то можете открыть бронированную дверь (356); если нет, то вы возвращаетесь в тоннель и исследуете другой люк (266).



195

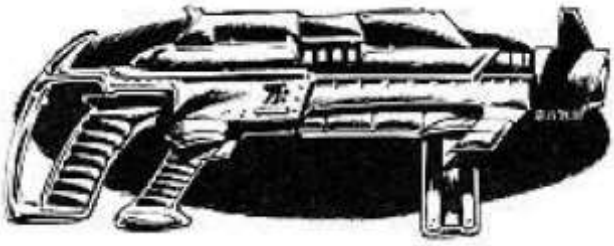
Одно точное попадание выжигает ячейку лазера-автомата. Вы осматриваете комнату и шкафы. Скафандр вам не нужен, но в одном шкафу вы находите защитный костюм, представляющий комбинацию суперстойкого полимера-изолятора и силового поля. Если вы хотите сменить на него вашу старую *Защиту* - (231); в другом случае вы покидаете комнату и следуете дальше по коридору (267).

196

Тварь уничтожена; теперь вы - хозяин пещеры. Осмотревшись, вы обнаруживаете множество изгрызенных костей, да еще в одном закутке - два больших синих плода, которые можете взять с собою, если хотите. Отдохнув и поспав в безопасности, вы восстанавливаете 5 единиц вашей *Выносливости*, но в конце концов должны покинуть свое уютное логово. Куда вы теперь направляетесь: на север (64), на запад (78), на юг (84) или на восток (214)?

197

Пройдя совсем немного, вы оказываетесь на берегу полноводной и быстрой реки, преграждающей вам путь. Будете ли вы ее форсировать, стремясь дальше на север (305) или пойдете на восток (341), юг (250) или запад (233)?



198

Вы находите несколько узких, ведущих вниз расщелин, по которым в принципе можно спускаться, упираясь спиной в одну стенку, а руками и ногами - в другую. Вы видели, как это делают опытные альпинисты. Будете ли вы рисковать своей шеей и спускаться (270) или пойдете другим путем (153)?

199

Вы пойдете на север (115), на запад (289), на юг (159} или на восток (235)?

200

По правую руку от вас - дверь. Идете ли вы дальше по коридору (308) или проверяете дверь (236)?

201

Вы попадаете в огромный зал, стены и потолок которого покрыты голубоватым пластиком. Половину зала занимает наполненный водой бассейн; на противоположном конце сухого участка вы видите дверь. Будете ли вы исследовать: или направитесь к двери (309).

202

Вы достаете манок и начинаете на нем упражняться. В воздухе повисает комариное зудение. Паук явно возбуждается. "О! - произносит –он – "Какое великолепное охотничье устройство! Могу я его на что-нибудь обменять?" вы отдаете ему манок и вступаете в беседу (145).



203

Оба охранника мертвы, но на пульте видеоконтроля мигает красный сигнал - возможно, кто-то подметил беспорядок на охраняемом объекте. Вам стоит поторапливаться. Если у вас нет лазера, вы можете взять один у охранника. В какую дверь вы направитесь: в металлическую (109) или в скользящую (257)?

204

Если у вас есть граната, можете кинуть ее в бассейн. Если вы делаете это - (276); если нет - (312).



205

Вторая кнопка нажимается без неприятных последствий. Когда вы нажимаете третью, дверка автоматически откидывается" демонстрируя содержимое сейфа... вернее, не сейфа, а ...мины-ловушки для любопытных. Внутри находится гравитационная бомба, которая взорвалась бы, набери вы неправильную последовательность кнопок. Вы утираете со лба холодный пот и прибавляете бомбу к своему оружию. Куда вы теперь направляетесь: в переднюю (80) или в боковую (319) дверь?

206

Вы предлагаете выбранную вами вещь вождю в обмен на тотем, но вождь решительно отказывается; дружелюбное настроение племени сменяется враждебным, и вы решаете поскорее отсюда уйти, ворча себе под нос: "Не больно-то и хотелось..." (361).

207

Вы достигаете конца комнаты. Почти прямо под вами - два робота-охранника, лазеры которых выжигают вокруг вас дыры в потолке. Парой метров дальше - открытый выход.

Вы можете:

Прыгнуть вниз прямо к выходу и броситься в него. (243)

Вступить в бой из вашей нынешней позиции (279)

Прыгнуть на одного из роботов и попытаться вывести его из строя, одновременно стреляя в другого (315)





208

Вы входите в просторную, комфортабельную каюту. На стенах - ковры и резные деревянные панели, множество книжных полок, пейзажные стереоскопические окна и настоящие картины; а в одном из мягких глубоких кресел сидит Ганелон Тандер собственной персоной.

Он поднимает глаза; на секунду в них вспыхивает замешательство, но тут же исчезает. Он спокойно и нарочито медленно откладывает на журнальный столик книгу, которую читал, и вежливо привстает.

"Добро пожаловать",- говорит он хорошо поставленным голосом. - "Могу я предложить вам выпить?"

Примете ли вы его предложение и побеседуете с ним немного перед арестом (244) или немедленно, под угрозой смерти, попытаетесь его схватить (280)?



209

Как только вы опускаете рычаг, все фосфоресцирующие красные трубы в комнате начинают медленно пульсировать. В то же время возникает и нарастает низкий вибрирующий рев. Вы ждете продолжения, но ничего не происходит; пульсации света и звука достигают определенной силы и продолжаются на этом уровне. Вы можете успокоиться на достигнутом и покинуть помещение (335) или решить довести дело до конца, каким бы он ни был, и опустить второй рычаг (245).

210

Немного углубившись в пещеру, вы слышите зловещее скрежетание и видите чудовищную тварь со множеством членистых лап, фасетчатыми глазами и серповидными челюстями, с которых капает какая-то неприятного вида жидкость; камни, на которые она попадает, дымятся. Существо смотрит на вас с большой неприязнью, и вы автоматически сдергиваете с плеча бластер. Будете пи вы сражаться с тварью (101), бежать прочь (139) или используете какую-либо из ваших находок (177)?

211

В бою робот действует обоими лазерами одновременно, то есть за один такт, пока вы делаете один выстрел, он делает два.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОБОТ-ОХРАННИК	7	6

Если вы наносите ему поражение - (247).

212

Ничего плохого не случилось. Обратитесь к 248.

213

Дверь с черными рычагами не похожа ни на какую другую из тех, что вы видели на "Поиске", и не открывается ключом-цилиндром; возможно чтобы ее открыть, нужно нажимать рычаги. Опускаете ли вы левый рычаг (10), правый (23), оба одновременно (156) или решаете оставить их в покое и уйти через другую дверь (249)?

214

Вы находитесь на равнине, которая простирается также к югу, востоку и северу от Вас. На западе в некотором отдалении видны низкие оголенные холмы. Идете ли вы на север (102) восток (286), юг (122) или на запад (158)?



215

Приблизившись, вы видите, что это вовсе не дерево, а сторожевая вышка, стоящая на берегу полноводной реки. Подкравшись к вышке со всей ловкостью космического коммандос, вы обнаруживаете, что на ней и около нее никого нет У реки стоят навесы, под которыми хранится несколько маленьких узких каноэ. Вы можете взять каноэ и поплыть вниз по реке (96) или оставить все это и отправиться пешком на север (289), на восток (159) или на юг (83).

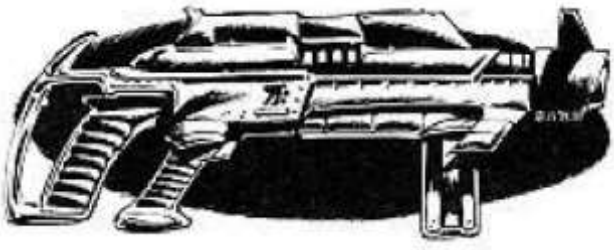
216

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "Д", носом на запад. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте маневр: вы можете лететь в сектор "Г", финишируя в нем носом на Север (N,374) или на юг (130); также вы можете в секторе "Д" развернуться на север (82) или на юг (22).

Состояние: если оно равно 5 или 12 - (188); если оно 9 - (261); если оно 6, 13 или 14 - (66). Не забудьте, проверив *Состояние*, вернуться к 216 выбрать маневр.

217

Ничего интересного в лесу не обнаружилось. Так вы идете на север (227), на запад (235), на юг (64) или на восток (253)?



218

Вы пытаетесь освободить дезинтегратор, рукоятка которого до сих пор намертво сжата деревянной рукой идола. Когда вы прикасаетесь к этой руке, идол взрывается. Киньте один кубик и вычтите результат из вашей *Выносливости*. Если вы еще живы, то можете видеть, что желанное оружие превратилось в металлолом. (254).

219

Через пару километров дорожка упирается в алюминиевый куб, который подобно ей висит в лиловом тумане, ни на что видимое не опираясь. Дорожка подводит к двери в середине куба. Будете ли вы входить туда (395) или повернете обратно и пойдете по левой ветви (70)?

220

Вы вступаете в рукопашный бой с чудовищем. Вспомните правила рукопашного боя.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ДИКАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ	7	5

Если вы побеждаете его, - (13).

221

"Да ну?"- удивляется черный. "Честность - лучшая политика",- сообщает белый, удаляясь в свою нишу. "Любая политика - грязное дело",- убежденно возражает черный. Вы оставляете их спорить о политике и идете дальше (329).



222

Вы берете в руки Аппарат Вызова, но склизкое зеленое щупальце одного из осьминогов хватает его и забрасывает в центр бассейна. Шансов вернуть его нет, можете вычеркнуть его из списка "Добыча". Теперь вы должны сражаться (204).



223

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "А" носом к востоку. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и решите, куда вы движетесь: вы можете лететь в сектор "Б" (331) или развернуться носом к югу в секторе "А" (349).

Состояние: если оно равно 3 или 4 – (33); если оно равно 10 - (66); если оно равно 5 11 или 12 - (261); если оно равно 8 или 9 - (188). Если ваше *Состояние* не равно ни одному из этих чисел, сразу выбирайте направление движения; если оно равно одному из них обратитесь к соответствующему пункту, но затем не забудьте вернуться к 223 и выбрать, куда вы летите.

224

Что вы будете использовать для торговли:

Какой-либо технологический предмет. (16)

Большой синий плод, если он у вас есть. (55)

Странный фиолетовый плод, если он у вас есть. (35)

225

"Сейчас ты увидишь свет",- говорит лев. "И твое время кончится", - добавляет ангел. В их металлических телах открываются заслонки, скрывавшие стволы бластеров. Вы должны сражаться (71).

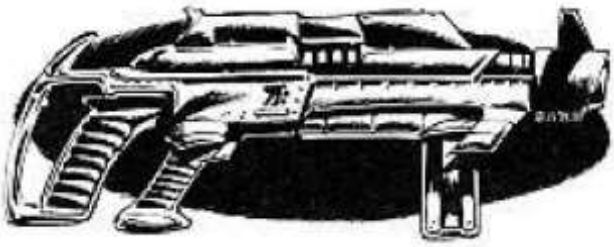


Он описывает, как он любит хорошую карточную игру с хорошими ставками; он открывает ящичек, стоящий на кофейном столике - возможно, в этом ящичке хранятся карты. Возможно, вы чувствуете, как его голос оплетает сознание и пропадает всякое желание арестовывать такого милого человека... и как можно не доверять такому чудесному собеседнику... Вы усилием воли стряхиваете наваждение, но он уже успел выхватить из ящичка какое-то странное оружие, ствол которого смотрит вам в живот.

"Я захватывал планеты,"- говорит Тандер низким, металлическим голосом, в котором нет и намека на прежнее обаяние.- "Я разрушал империи. Я победил Галактический Патруль! А они думали избавиться от меня, послав одного-единственного коммандос-недотепу!"

Он коротко и зло смеется, продолжая держать вас на прицеле.

"Они заплатят за это. О, как они заплатят! С этими словами он протягивает свободную руку к выключателю на стене и каюта погружаете во тьму. Если у вас есть инфракрасные очки, обратитесь к (298); в ином случае - (334).



227

Вы находитесь на южном краю огромного каньона или ущелья, которое тянется с востока на запад; вдоль края, к которому вы вышли, тянется узкая полоса степи. К югу от вас - лес, далеко на севере - противоположный край каньона. Вы можете идти на запад (179), на юг (343) или двигаться вдоль края обрыва на восток (288).

228

Поскольку вы можете прикрыться люком, у вас есть возможность сначала кинуть гранату, а уже затем вступать в огневой бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОБОТ-ОХРАННИК	7	6

Если вы погибли, то задание, очевидно, не выполнено, и вам придется все начинать сначала.

Если вы уничтожили робота - (264).

229

Коридор заканчивается в круглой комнате, посредине которой стоит бронированый защитный робот, безрукий и трехногий. Вам известно, что заслонки на груди у подобного типа машин прикрывают два лазера. Робот поворачивается к вам и говорит механическим голосом: "Стоять. Проверка полномочий". Будете ли вы блефовать и пытаться его обмануть (301) или сразу, без затей, атакуете (211)?



230

Открыв дверь, вы попадаете в виварий. Большая часть помещения занята стеклянным вольером с автоматическими поилками, вентиляцией и небольшой дверцей. В вольере - множество крошечных пищащих существ. Они напоминают белок, но у них шесть лап, огромные глаза и густой черный мех. Существа в сильном ажиотаже мечутся по вольеру и бьются в дверцу.

Больше в помещении ничего нет, не считая большого ящика рядом с вольером. Будете ли вы пытаться рассмотреть поближе одно из существ (99), или заглянете в ящик (372), или просто закроете дверь и пойдете своей дорогой (118)?



231

Вы меняете старую *Защиту* на новую. Теперь начальная мощность вашей *Защиты* - 14 единиц. Но новый костюм слегка сковывает движения, поэтому уменьшите ваше *Мастерство* на 1 единицу (За все приходится платить!). Вы повидаете комнату и продолжаете путь по коридору (267).

232

Вы брызгаете газом в морду бестии; она начинает вертеться на месте, падает на бок, дрыгая ногами, и умирает. Вы избежали боя, но баллончик опустошен, и вы должны вычеркнуть его из Списка "Добыча". (196).

233

Через несколько минут вы упираетесь в широкую и быструю реку, преграждающую дальнейший путь. Решите ли вы переплыть ее, чтобы двигаться на запад (305), или пойдете на север (197) на восток (341) или на юг (250)?

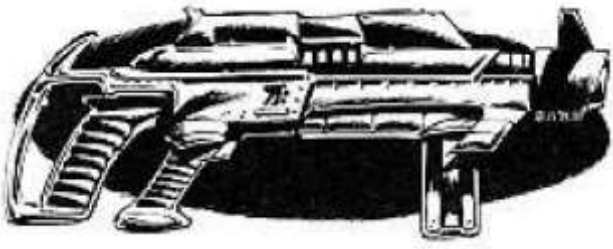
234

Больше ничего интересного в пределах видимости нет. Будете ли вы исследовать левый люк (58) или правый (77)?



235

Вы пробираетесь по неровной, каменистой местности, изрезанной оврагами, покрытой грудами камней, черными участками выжженной земли и красным колючим кустарником. Если вы уже бывали раньше среди такого кустарника - (307); если нет - (271).



236

Открыв дверь, вы оказываетесь в маленькой комнате, стены которой покрыты стеллажами со множеством дискет биоэлектронной памяти. На столике посредине комнаты стоит портативное устройство для перезаписи дискет. Обследовав его, вы обнаруживаете уже вставленную в него дискету, приготовленную для копирования. Если вы хотите ее взять, внесите ее в свой список "Добыча".

Осмотрев дискеты на стеллажах, вы обнаруживаете, что они пусты. Не найдя больше ничего интересного, вы возвращаетесь в коридор (308).

237

При ближайшем рассмотрении водное пространство оказывается не бассейном, а быстрым потоком горячей и мутной воды, вырывающимся из-под одной стены зала и уходящим под другую стену. Вы - тренированный коммандос и можете задерживать дыхание чуть ли не на полчаса; для вас этот поток может служить трассой не хуже любого тоннеля. Рискнете ли вы им воспользоваться (273) или махнете рукой на сомнительные путешествия в сточных водах и покинете зал через нормальную дверь (309)?

238

Отыскав в книге это существо, вы узнаете, что оно является жителем планеты Тай, высокоразумно, цивилизовано и должно понимать галактический эсперанто. (145).

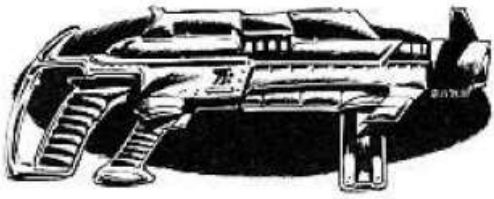


Вы бросаете оружие, к немалому облегчению и даже удивлению охранников. Они пинками отбрасывают его подальше, продолжая держать вас под прицелом. Затем, посовещавшись, они решают все-таки вас уничтожить как очевидного злоумышленника. И что же теперь делать?

Есть надежда рвануться вперед и под их огнем схватить свое оружие раньше, чем вам будет нанесен смертельный ущерб. Проклиная свое миролюбие, вы так и поступаете. *Проверьте свою Удачу*. Если вам повезло, они успеют выстрелить лишь по одному разу каждый, прежде чем вы сможете отвечать на огонь. Если вам не повезло, каждый из них выстрелит дважды до того, как вы схватите оружие. Они стреляют одновременно; если вам удастся дожить до огневого боя, вы сможете за один такт стрелять лишь в одного из них.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ОХРАННИК	6	4
ВТОРОЙ ОХРАННИК	6	4

Если вы их все-таки победили - (203).



240

Если вы имеете что-либо из ниже перечисленного, можете это использовать:

Аэрозольный баллончик с паралитическим газом.	(348)
Аппарат Экстренного Вызова.	(222)
Бутыль с чернилами.	(258)
Тюбик "Антимоллюскина".	(394)

Если у вас ничего из этого нет или вы не хотите применять то, что у вас есть,- значит, вы сражаетесь (204).

241

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш "Скайвокер" находится в секторе "И" носом на север. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте маневр: вы можете лететь в сектор "Е" (110) или развернуться носом на запад (277).

Состояние: если оно равно 2 или 3 - (28) если оно равно 15 - (33); если оно равно 1 или 16 - (66). Если вы должны проверить какой-либо из этих пунктов, не забудьте затем вернуться к 241 выбрать маневр.

242

Когда вы достаете голову, она оценивающе осматривается, улыбается вождю и произносит: "Добрый день, сэр. Могу я предложить вам стаканчик "Кровавой Мэри"?" Это производит сенсацию среди дикарей. Когда становится очевидным, что вы желаете обменять ЭТО на их старый тотем, они не могут устоять перед искушением заменить своего немого идола на нового, разговаривающего. Вы получаете устройство. Если у вас уже есть другая его часть - (187); в ином случае - (368).

243

Проверьте свою Удачу. “Если вам повезло - (297); если не повезло — (333).



Он идет к бару, достаёт бутылку призового аминорского коньяка "Лорд Курвин", наливает две рюмки, предлагает одну из них вам, приглашает вас присесть в кресло и садится сам. "Как я понимаю, вы меня" арестовывать пришли?" - спрашивает он как-то даже дружелюбно. Вы киваете и, пригубив ваш коньяк, сообщаете ему, что в случае добровольного сотрудничества с правоохранительными органами у него еще есть шанс получить не "вышку", а пожизненное заключение. Он понуро кивает и выглядит глубоко задумавшимся,

В этот момент вы внезапно чувствуете, что вам плохо. Мгновенно подступившая к горлу тошнота, головокружение, кровавая пелена перед глазами... коньяк отравлен!

Киньте три кубика. Если результат больше вашей *Выносливости*, обратитесь к (316). Если результат меньше или равен *Выносливости* - (352).



245

Вы нажимаете второй рычаг. Светящиеся трубы начинают пульсировать все быстрее и быстрее, создавая нестерпимое ослепительно-мигающее освещение; рев усиливается, повышается и переходит в зудящий визг, сотрясающий весь корабль, а поверх него раздается металлический голос, доносящийся, кажется, сразу отовсюду:

"ОТВОД ЭНЕРГИИ ОТ БАЗОВОГО РЕАКТОРА ПРЕКРАЩЕН.

РЕАКТОР ПЕРЕВЕДЕН В РЕЖИМ КАСКАДНОГО НАКОПЛЕНИЯ С ПОСЛЕДУЮЩИМ САМОРАЗРУШЕНИЕМ.

ОТКЛЮЧЕНИЕ ТЕРМИНАЛОВ ПОСЛЕДУЕТ ЧЕРЕЗ 120 СЕКУНД.

РАЗРУШЕНИЕ "ПОИСКА" ПОСЛЕДУЕТ ЧЕРЕЗ 360 СЕКУНД".

Вы понимаете, что устроили себе, пожалуй, чересчур острое развлечение и опрометью бросаетесь прочь, в тоннель. Выбираете ли вы левый тоннель (21) или правый (281)?





246

Когда вы подходите к частоколу метров на пятьдесят, ворота открываются, и вам навстречу выбегают два-три десятка существ, напоминающих людей, но самых разнообразных размеров и цветов. Самый большой и черный из них начинает хрипло орать какую-то песню; из-за частокола ему подпевает невидимый хор, Будете ли вы спокойно стоять на месте и ждать развития событий (336), откроете ли по ним огонь (282) или поспешно удалитесь (361)?



247

Робот падает, из дыр в его панцире валит густой черный дым. Комната, где вы находитесь, имеет два выхода: дверцу перед вами, в стене, противоположной коридору, и дверь сбоку. Будете ли вы осматривать останки робота (283), уйдете ли через переднюю дверь (80) или через боковую (319)?

248

Вы обыскиваете комнату и тело человека. Устройства в комнате в основном имеют отношение к контролю и комплексному восстановлению деятельности сложных биомеханических и биоэлектронных систем. Вам все это неинтересно. Единственное, что заслуживает внимания - маленький цилиндр, который человек носил на цепочке, как брелок. Если раньше вы не имели ключа к защитным дверям, то теперь он у вас есть. Вы вставляете цилиндр в отверстие около двери, и она открывается (356).

249

Открыв дверь, вы оказываетесь в арсенале. В металлических пирамидах стоят ручные бластеры и лазеры, в специальных шкафах лежат стопки зарядных энергетических пластин; имеется множество других интереснейших вещей. Если у вас еще нет бластера, вы можете взять его и вписать в Игровой Бланк.

Вы находите также два небольших футляра, но с собой можете взять лишь один из них. В одном находятся какие-то шашки (видимо, взрывчатка); в другом - странные тяжелые очки. Запишите в разделе "Добыча", что вы берете с собой.

Подобная удача резко поднимает ваш боевой дух и прибавляет оптимизма. Восстановите 4 единицы вашей *Выносливости* и добавьте 1 единицу к счету вашей *Удачи*.

Вы выходите через ту же дверь, в которую вошли (285).

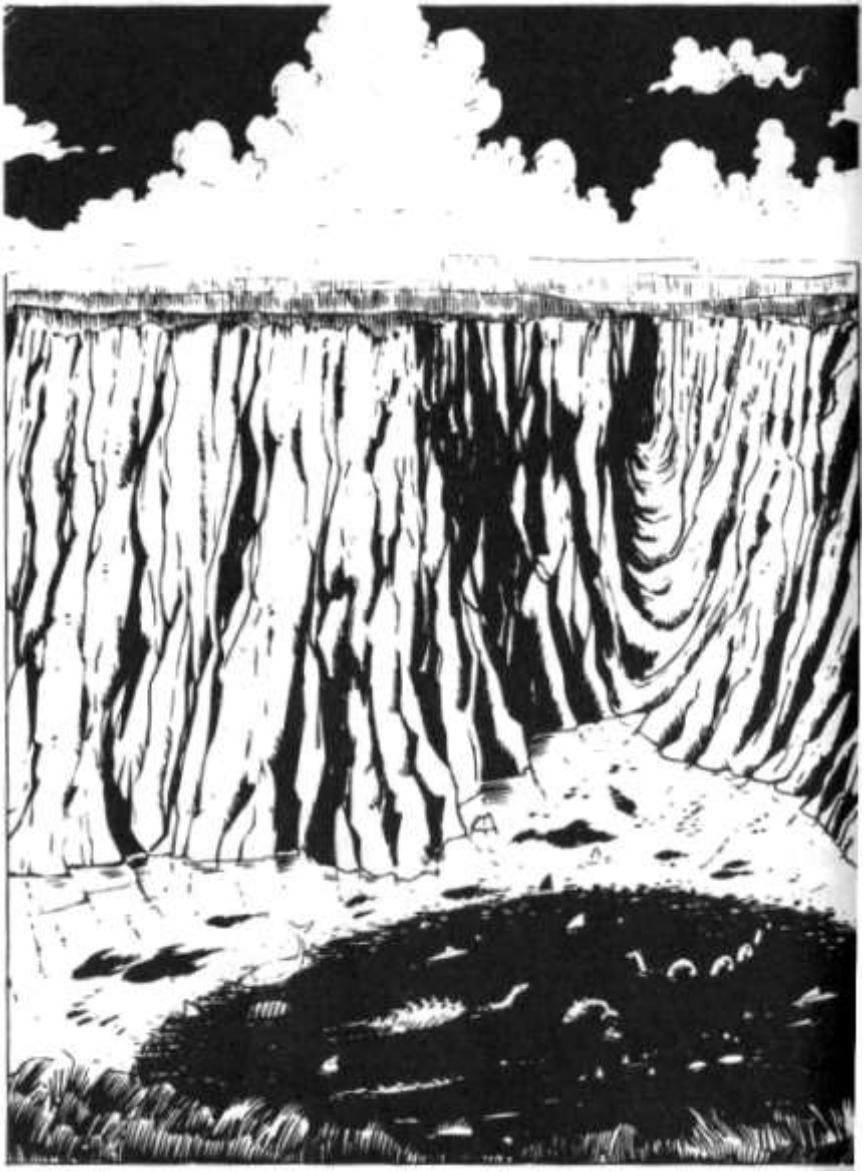
250

Вы находитесь на равнине, которая простирается к югу, востоку и северу от Вас. Далеко на западе - невысокие холмы. Пойдете ли вы на север (127), восток (83), юг (160) или на запад. (322)?



251

Вы стреляете " вождя, стоящего у тотемного столба, и хватаете желанное устройство. Тут же дикари атакуют Вас, размахивая тонкими стальными стилетами. Вы убиваете нескольких, но остальные, к сожалению, вовсе не кажутся мощью вашего оружия и наваливаются на вас со всех сторон. Вы, конечно, мастер рукопашной, но их слишком много; под множеством кинжальных ударов ваша *Защита* иссякает. Вам не удается отбиться; вы погибаете, не выполнив задания.



252

Следуя по краю каньону, вы внезапно оказываетесь на нависающем над ним утесе. Два ущелья - одно, тянущееся с востока на запад и другое, пролегающее с севера на юг, соединяются здесь, образуя подобие буквы Г. На дне под вами лежит большое озеро, берега которого поросли кустарником, а вода рябит от движения рыбьих косяков или каких-то крупных существ; в центре озера - неподвижная тень, напоминающая спящее под водой чудовище (а может быть, какой-то искусственный предмет). Нет никакой возможности спуститься вниз по отвесным скалам и изучить всё это подробнее. Пойдете ли вы вдоль ущелья на север (122) или на запад (306)?



253

Вы - на равнине, поросшей высокой травой. Равнина простирается на север и юг от Вас; к западу лес, к востоку - гряда пологих холмов.

Идете ли вы на север (288), запад (343), юг (102) или на восток (289)?

254

Коридор заворачивает направо и, в конце концов, упирается в дверь. Вы открываете ее и шагаете через порог. Дверь закрывается за вашей спиной, и вы обращаете внимание, что она как бы сливается со стеной; если бы вы не знали, что она тут есть, вы бы ее не нашли. (201).

255

Вы смело шагаете по полу, ступая в тщательно выбранные вами квадраты панелей, и достигаете другой двери целый и невредимый. С облегчением вздохнув, вы открываете ее и оказываетесь в комнате, освещенной только множеством работающих экранов, голографических курсографов и мерцанием огоньков на десятках контрольных панелей. Очевидно, вы в каком-то посту управления или контроля.

В центре комнаты на небольшом круглом возвышении стоят спинками друг к другу девять пилотских кресел. Вы садитесь в одно из них, расположенное напротив самого большого экрана, и внезапно вашу грудь и ноги захлестывают эластичные, но прочные зажимы, пол раздвигается, и вы опускаетесь в темноту, сопровождаемый бесстрастным металлическим голосом:

"Тренировочная программа "Матадор" Приведена в действие. Учебный бой высшей категории сложности: в контракторном пространстве, с использованием боевого оружия, с реальной гибелью в случае поражения. Ваш истребитель: "Скайвокер 200" производства Патруля, вооруженный 100-гигаваттным бластером. Истребитель противника: "Зеро" производства Клингона, вооруженный 150-гигаваттным бластером. Доброй охоты!"

Вы вместе с креслом оказываетесь в тесной кабинке космического истребителя. Перед вами - тубус с визуальным сканнером; приблизив его к лицу, вы видите лишь однородный лиловый туман. Обзор ограничен узким сектором по носу истребителя. Под тубусом - рукоятки управления движением, ведения огня и поворота защитных экранов.

Вы понимаете, что по собственной небрежности или по чьей-то злой воле оказались в тренировочном контракторе - устройстве, где огромный объем пространства сжат до размеров небольшой комнаты и используется для боевых тренировок пилотов-истребителей прямо на борту "Поиска". Теперь вы должны будете "тренироваться" до победы или до гибели, Впрочем, все это выглядит довольно странно: если это ловушка, то почему вам оставили шанс выжить? Возможно, победа приблизит вас к достижению цели.

Теперь вы должны ознакомиться с некоторыми правилами воздушно-космического боя. Прежде всего, на задней странице обложки вы можете найти схему секторов пространства, в котором находитесь вы и ваш противник, а также бланки счетов, которые используются в этом бою,

ИСТРЕБИТЕЛИ: вместо знакомых вам индивидуальных *Защиты* и *Выносливости* в космическом сражении используются защитные *Экраны*. Ваш истребитель имеет 5 *Экранов*, в "Зеро" - только 4 *Экрана*. В графе "Защитные Экраны" они вы-черкиваются по мере сгорания, Каждое попадание в истребитель сжигает 1 *Экран*; когда у истребителя больше не остается *Экранов*, он разрушается, а его пилот гибнет. Когда вы стреляете в вашего противника, кидайте два кубика: если суммарный результат меньше вашего *Мастерства*, вы попали; если результат больше или равен вашему *Мастерству*, вы промахнулись. Информация о стрельбе вашего противника будет даваться в ходе сражения.

Состояние: счет *Состояния* используется для определения положения истребителей друг относительно друга. В зависимости от *Состояния* меняется взаимное расположение истребителей, поэтому в каждом пункте вы должны будете его

проверять. Во время сражения *Состояние* изменяется по инструкциям, содержащимся в соответствующих пунктах. Оно не может быть больше 16; если *Состояние* достигло 17, необходимо вновь уменьшить его до 1. Вы добавляете 1 к *Состоянию* каждый раз, когда меняете свое положение в пространстве (во всех пунктах есть напоминания на этот счет). Сейчас, перед стартом, *Состояние* равно нулю.

Во время сражения ваш истребитель должен непрерывно двигаться или разворачиваться; он не может зависнуть в лиловом тумане и дожидаться противника.

Итак, вы ощущаете ударную перегрузку; стартовая катапульта выбрасывает истребитель в лиловое контракторное пространство. Вы глубоко вздыхаете? беретесь за рычаги управления и, прильнув лицом к обзорному тубусу, начинаете вашу охоту (223).



256

Если у вас есть какой-либо из этих предметов, вы можете его использовать:

Книга по инопланетянам. (364)

Аппарат Экстренного Вызова. (328)

Если у вас ничего из этого нет или вы не хотите это использовать - вы должны сражаться (220).

257

За дверцей скрывалась маленькая кухня, где все готово к обеду и распространяются восхитительные ароматы кофе и жаркого, а на сервировочном столике стоит поднос с десятком свежих сэндвичей. Задержитесь ли вы здесь, чтобы перекусить (293) или вернетесь в комнату охраны и через нее удалитесь через другую дверь (109)?

258

Вы открываете бутыль и выливаете чернила в бассейн, где они расплываются большим черным пятном. Возможно, это вызывает у осьминогов срабатывание генетической защитной реакции; в любом случае, они впадают в панику; бросаются обратно в воду и исчезают. Вы беспрепятственно доходите до выхода (373).

259

"Что за тупой вопрос",- с отвращением бурчит существо, снимая дезинтегратор с предохранителя. Очевидно, вам придется сражаться (383).

260

Итак, если у вас есть какой-либо технологический предмет, вроде гранаты, гравитационной бомбы, электронной книги, инфракрасных очков и т. п., или если вы можете снять 2 единицы *Защиты*, вы вычеркиваете это из Игрового Бланка и вручаете вождю. Как вождь, так и все племя кажутся весьма довольными и благодарными вам. Обратитесь к 368. Если же у вас ничего нет, вы должны покинуть деревню (361).

261

Неприятельский истребитель появляется на вашем экране, двигаясь перпендикулярным курсом. Вы стреляете - киньте кубики по правилам пункта 255, Если на этот раз вы уничтожаете его -(190); если нет, то он делает правый разворот сектором дальше и исчезает из поля зрения. Прибавьте 1 к *Состоянию* и вернитесь к предыдущему пункту для выбора следующего маневра. Указания к проверке *Состояния* игнорируйте.

262

Вы. шагаете к нему, и тут он молниеносным движением хватает с кофейного столика какой-то непонятный предмет. "Не двигаться! - произносит он быстро, но все так же спокойно. - Это последняя новинка: портативный дезинтегратор".

Вы замрете (19) или решите, что это блеф и броситесь на него (370)?

263

Обратитесь к 209.

264

Робот выведен из строя, в его развороченной груди что-то дымится и искрит. Если у вас нет бластера, вы теперь можете его заполучить. Вы входите в помещение из первого контейнера-клетки доносятся странные сдавленные звуки. Какой контейнер вы осматриваете вначале: тот, из которого доносятся звуки (63) или тот, в котором все тихо (318)?

265

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "З" носом на восток. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте, куда вы дальше двигаетесь: вы можете лететь в сектор "И" (241) или развернуться на север (313).

Состояние: если оно равно 5, 6, 12 или 13 - (188); если оно равно 1 – (176); если оно равно 7 (66), если оно равно 16 - (33). Не забудьте затем вернуться к 265 и выбрать маневр.





266

Открыв люк и переступив порог, вы оказываетесь в небольшой комнате, освещенной только тусклым светильником на стене. Комната полна книжных шкафов, электронных блоков, пультов и мониторов; на столе возвышается лабораторный биотехнический автоклав. За столом спиной к вам сидит, положив голову на руки, человек в белом комбинезоне. Он, кажется, дремлет и не замечает вашего появления. В противоположной стене комнаты - единственный выход из нее: это хорошо вам знакомый тип броневой защитной двери с крепкими электронными запорами. Будете ли Вы:

Атаковать этого человека. (302)

Угрожать ему с целью получить информацию. (320)

Пытаться дружелюбно с ним поговорить. (284)



267

Через какое-то время коридор резко заворачивает в сторону. Свернув за угол, вы оказываетесь в круглом зале, и из прорезей в стенах на вас смотрят шесть боевых лазеров, зловеще сверкая красноватыми фотоэлементами. Вы имеете дело с укрепленной автоматической позицией-дотом, и должны будете вести бой по правилам сражения с несколькими противниками. Если у вас есть гранаты, вы можете бросить в зал одну или две из них; если у вас есть гравитационная бомба, она выведет из строя все эти устройства.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ЛАЗЕРНЫЙ ДОТ	7	2
ВТОРОЙ ЛАЗЕРНЫЙ ДОТ	7	2
ТРЕТИЙ ЛАЗЕРНЫЙ ДОТ	7	2
ЧЕТВЁРТЫЙ ЛАЗЕРНЫЙ ДОТ	7	2
ПЯТЫЙ ЛАЗЕРНЫЙ ДОТ	7	2
ШЕСТОЙ ЛАЗЕРНЫЙ ДОТ	7	2

Если вы уничтожили их, обратитесь к 303.

268

Вы направляете книгу на чудовище и нажимаете кнопку вызова информации. "Это Жук-Извергун! - объявляет книга.- БЕГИ!" Последуете ли вы совету (139) или останетесь и вступите в бой (101)?

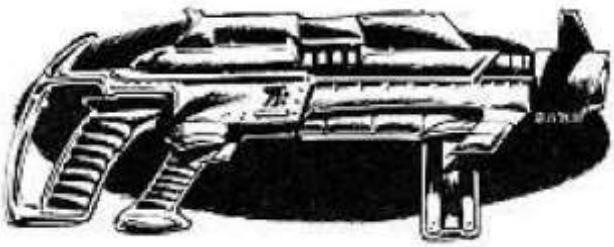


269

Киньте три кубика. Если результат превышает текущий счет вашей *Выносливости* - (45). Если же он меньше или равен текущему счету *Выносливости*, то вы благополучно и без потерь переплыли реку и выбрались на восточный берег (127).

270

Вы начинаете спуск, раздирая в лохмотья ваши перчатки из сверхпрочной ткани и комбинезон на спине. В довершение всего вскоре обнаруживается, что стены каньона сложены из непрочных, крошащихся песчаников; из-под ваших ног то и дело обрушиваются целые пласты камня, и вы начинаете спускаться СЛИШКОМ быстро. Киньте три кубика. Если суммарный результат больше текущего значения вашей *Выносливости* - вы добрались до низа как составная часть небольшой лавины; киньте еще один кубик и вычтите выпавшую цифру из вашей *Выносливости*. А если сумма при броске трех кубиков была меньше *Выносливости*, все в порядке и вы не пострадали. Так или иначе, вы спустились. Вокруг довольно мрачный пейзаж - голые скалы, с обеих сторон поднимающиеся ввысь. Двигаясь? по каньону на восток, вы через какое-то время замечаете, что он расширяется, между камней появляются пучки травы; наконец вы оказываетесь на берегу широкого озера, простирающегося во всю ширину дна каньона. Отвесные каменные стены поднимаются прямо из воды. Обойти озеро нет никакой возможности, возвращаться обратно и лезть наверх нет никакого желания, В конце концов вы решаете пересечь озеро вплавь (324).



271

Вы случайно задели один куст; он вспыхнул, как бенгальский огонь, оставив на земле черную проплешину. Спишите 1 единицу мощности вашей *Защиты* (307).

272

"Ты стремишься вверх",- говорит барс. "А окажешься внизу",- улыбается женщина. В их телах открываются заслонки, открывая взору стволы бластеров (71).

273

Вы опускаетесь в воду, и течение уносит вас под дальнюю стену. Некоторое время вас несет потоком в полной темноте, но через несколько минут вы замечаете впереди слабо светящееся голубоватое пятно. Поток проносится через это свечение, и вы перестаете ощущать что-либо, кроме голубого сияния вокруг и чувства падения. Это гиперпереброс! Отработанная техническая вода с "Поиска" выбрасывается через гиперпространство неизвестно куда, может быть, в открытый космос или в центр звезды!

Впрочем, вы не успеваете особенно испугаться. Чувство падения исчезает, и вы всплываете на поверхность в середине реки, быстро текущей под фиолетовым небом. Знакомая муть вокруг вас подтверждает, что эта река в чужом мире используется для слива отходов с "Поиска". По обоим берегам реки тянется равнина, поросшая высокой травой; горизонт кажется непривычно близким. Вскоре вы выбираетесь на отмель и покидаете реку. В этом мире действует компас, встроенный в ваши часы. (102).

274

Вы начинаете восстановительный цикл. Через короткое время из саркофага доносятся невнятные звуки, крышка откидывается, и вы видите вылезающее оттуда человекоподобное существо. Будете ли вы пытаться вступить с ним в дружественный контакт (346) или решите сначала его припугнуть (310)?



275

Вы направляете в комнату струю газа.

Киньте один кубик и вычтите результат из выносливости каждого охранника (Выносливость каждого из них изначально равна 4). Если они еще живы, вы должны будете с ними сражаться, учитывая падение их Выносливости (108); в любом случае вы использовали все содержимое баллона и можете его вычеркнуть из Игрового Бланка. Если они мертвы - (203).

276

Киньте один кубик. Если результат четный -(294); если результат нечетный - -(330).

277

Если вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к *Состоянию*. Ваш "Скайвокер" - в секторе "И" носом на запад. После проверки *Состояния вы* можете либо лететь в сектор "3" (193), либо к северу (241).

Состояние: если оно равно 7 или 8 - (123); если оно равно 1 или 16, - (66), если оно равно 15 - (188). Не забудьте после проверки вернуться к 277 и выбрать манёвр.

278

Вы вовремя отпрыгиваете и избегаете кабелей, которые с треском и дождем искр падают на пол, За люком нет ничего, кроме электронного оборудования; двигаться через него невозможно (77).



279

Так как вы стреляете из-за укрытия, роботам труднее в вас попасть.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ РОБОТ-СТРАЖ	4	9
ВТОРОЙ РОБОТ-СТРАЖ	4	9

Если вы побеждаете их - (351).



280

"Ганелон Тандер!" торжественно провозглашаете Вы.- "За многочисленные преступления перед человечеством вы арестованы! При малейшей; попытке сопротивления я стреляю!".

"Я понимаю",- отвечает Тандер совершенно спокойно. - "Но можете вы выполнить одно последнее желание человека, которого лишаете свободы?" вы смотрите на него с подозрением; он обаятельно улыбается. "О, ничего особенного! Я, знаете ли, азартный игрок; боюсь, больше я никогда не сыграю; можете вы составить мне компанию? Только один роббер!"

Вы будете с ним играть (226) или, наконец, решительно пресечете его болтовню и заставите его замолчать (262)?



281

Вы принимаете участие в гонках по тоннелю, а громыхающий голос лаконично комментирует происходящее:

"300 СЕКУНД..."

Вы достигаете конца тоннеля. Там - люк, который вы нервно открываете. За люком - маленькая комнатка, наполненная электронными устройствами, трансформаторами и какими-то панелями; с первого взгляда другого выхода из нее не видно. Будете ли вы обследовать комнатку в надежде найти потайной ход (317) или повернете и побежите в другой тоннель (353)?

282

Вы открываете огонь, и существа тут же меняют цвет, как хамелеоны, становясь трудноразличимыми на фоне камней и травы. Против ожидания, они не испуганы до смерти действием вашего оружия, а атакуют вас с неимоверной быстротой, не обращая внимания на жертвы. Вы успеваете убить пятерых или шестерых, прежде чем они наваливаются на вас всей толпой, нанося удары тонкими стальными стилетами. Вы, конечно, мастер рукопашного боя, но с таким количеством противников вам не справиться. Вы получаете несколько смертельных ранений и умираете, захватив на тот свет еще троих-четверых дикарей. Одним словом, вы потерпели неудачу.



283

У робота не нашлось ничего полезного, но в полу под ним вы обнаруживаете металлическую дверцу, напоминающую дверцу сейфа. Присмотревшись, вы замечаете на ней три кнопки: синюю, зеленую и красную. Если вы заинтригованы и решаете открыть сейф, то какую кнопку вы нажмете первой: синюю (399), зеленую (385) или красную (376)? Если же вы решаете оставить это дело в покое, то вы уходите либо через переднюю (80), либо через боковую (319) дверь.

Как только этот человек понимает, что вы не собираетесь причинять вреда лично ему, он начинает говорить свободно и непринужденно. Он даже рад вашему появлению, потому что ненавидит Ганелона Тандера, хоть и очень его боится. Когда вы интересуетесь, в чем дело, он объясняет, что его профессия - биомеханик, и на "Поиске" он занимается обслуживанием биоэлектронных устройств. В частности, в его обязанности входил контроль здоровья пилота корабля - старого киборга, человека, чей организм давным-давно был сращен с электронными системами... или наоборот, машины, в которую был встроен человеческий мозг. Как утверждает ваш новый знакомый, этот киборг всегда был со странностями, но это не мешало ему быть лучшим пилотом Патруля: Затем он заключил какой-то непонятный союз с Тандером и помог ему захватить корабль; но в последнее время они поссорились, так как оба считают друг друга ненормальными. Ганелон приказал биомеханику при следующем профилактическом осмотре вывести из строя электронные цепи в организме пилота; но техник не хочет этого делать, так как это убийство... а кроме того, это очень опасно. После такого содержательного разговора он вручает вам электронный ключ от защитных дверей, и вы покидаете комнату (356).

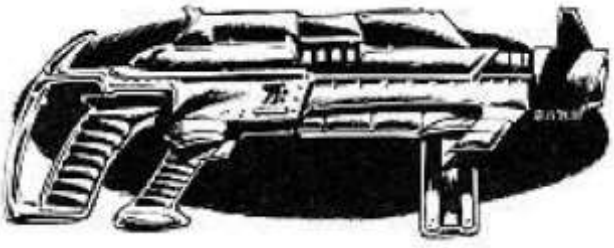


285

Если вы выбрали контейнер со взрывчаткой -(321); а если вы выбрали футляр с очками (357).

286

Вы выходите к широкой и быстрой реке, текущей по каменистому ложу и пересекающей ваш маршрут. Попытаетесь ли вы пересечь ее вплавь (358) или пойдете на север (102), на запад (214) или на юг (122)?



287

Из воды, как черные зубы, торчат валуны; вас с ног до головы окутывает пена, лодку кружит в водоворотах - и вы летите вниз мимо острых камней, вместе с ревущим потоком. Киньте два кубика. Если результат превышает ваше *Мастерство вы* потеряли управление лодкой и она разбилась; киньте еще один кубик и вычтите выпавшую на нем цифру из вашей *Выносливости*, так как вас несколько раз ударяет о камни. Если же результат первого броска был меньше или равен вашему *Мастерству*, у вас все в порядке. Так или иначе, водопад вы преодолели и вас выносит течением в центр большого озера, лежащего на дне каньона (324).

288

Вы выходите на утес, под которым - широкое и глубокое ущелье с обрывистыми стенами. Ущелье делает поворот под утесом и тянется на север и на запад от Вас. Прямо внизу - обширное спокойное озеро, заполняющее дно ущелья. Его берега покрыты кустарником; в центре озера под водой виднеется большая неподвижная тень, напоминающая спящее чудовище или затонувший корабль. Нет никакой возможности спуститься вниз и исследовать все это подробнее. Вы можете идти вдоль каньона на север (160) или на запад (227), а также можете пойти по равнине на юг (253) или на восток (104).

289

Вы поднимаетесь в холмы. Это круглые, пологие скалистые сопки, со всех сторон окруженные степью. Будете ли вы их исследовать (325) или покинете (361)?

290

К сожалению, вам пришлось их перебить вы идете дальше по этому коридору, но вскоре он завершается, выходя в огромный темный тоннель диаметром по меньшей мере метров двадцать. Тоннель идет вправо и влево от того места, где вы стоите, но там ничего не видно. Единственное, что можно разглядеть в падающем из коридора свете - короткая площадка-эстакада наподобие трамплина для прыжков в воду, которая идет от ваших ног к центру тоннеля. Кроме того, сбоку от вас есть небольшой эксплуатационный люк. Будете ли вы исследовать люк (125) или эстакаду (362)?



291

Это ужасное зрелище; под шлемом обнажился серый, колышущийся мозг с множеством вживленных в него электродов. Некоторые проводки лопаются, когда вы снимаете шлем. Человек открывает глаза и смотрит на вас. Несколько мгновений он, видимо, не может прийти в себя, а затем спрашивает слабым хриплым голосом: "Кто Вы?"

Скажете ли вы ему правду (363) или назоветесь членом экипажа "Поиска" (12)?

292

Под градом ваших угроз и оскорблений человек внезапно превращается в ужасную тварь, похожую на летучую мышь, и явно собирается вас атаковать. Будете ли вы сражаться (220) или посмотрите, нет ли в вашем снаряжении чего-нибудь на такой случай (256)?

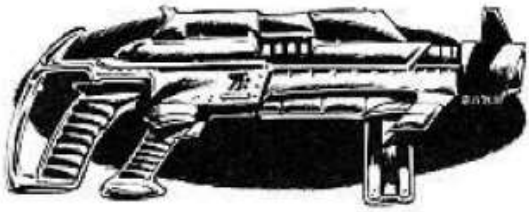


293

Вы с аппетитом едите, пьете кофе и восстанавливаете таким образом 5 единиц *Выносливости*. Затем вы через комнату охраны уходите в другую дверь (109).

294

Один из осьминогов проворно хватает щупальцем гранату в воздухе; она тут же взрывается. Киньте кубик, чтобы выяснить, сколько единиц вычесть из *Выносливости* каждого существа, но кроме того, так как вас задело осколками, вычтите 1 единицу из мощности вашей *Защиты* (или из вашей *Выносливости*, если у вас уже нет *Защиты*). Теперь обратитесь к (312), учитывая падение *Выносливости* осьминогов.



295

Если у вас есть что-либо из перечисленного, и вы полагаете, что это можно использовать, обратитесь к соответствующему пункту:

Аппарат Экстренного Вызова.	(377)
Книга по инопланетянам..	(326)
Колода игральных карт.	(367)
Измененная белка, Модификация 5	(390)

Если у вас ничего этого нет или вы опасаетесь что-либо из этого использовать, вы должны либо отвечать на вопрос (15), либо сражаться (383).

296

Открыв рюкзак, вы достаете из него вашу половину устройства и поднимаете ее над головой, драматически восклицая: "Вот брат пришел за братом!" Дикари падают на колени и начинают быстро-быстро кланяться, что-то подвывая. Подняв с - земли одного из вождей, вы знаками убеждаете его, что вы - именно тот, кому боги -назначили воссоединить разлученных. Второй вождь, что помоложе, лезет на столб и преподносит вам вторую половину устройства (187).

297

Вы прыгаете вниз, приземляетесь за спинами роботов и ныряете в дверь. Сзади слышно шипение пластиковых настенных панелей, испаряющихся в лазерных лучах но вы невредимы! (369).

298

Когда вы надеваете очки, то видите фигуру Тандера; он двигается вдоль стены и внезапно исчезает за потайной дверью. Очевидно, вы следуете за ним (171).



299

Обратитесь к 209.

300

Шагнув в пробитое отверстие и переступив через дымящиеся останки робота, вы оказываетесь в помещении, где находятся два металлических контейнера с зарешеченными окошками и дверями, запертыми снаружи на массивные запоры. Видимо, их-то и охранял робот, смекаете Вы. Кстати, если у вас нет бластера, вы можете взять бластер робота, добавив его к своему оружию.

Единственный выход из помещения - ремонтный люк, ведущий в узкий темный тоннель со скобами, уходящий в темные глубины корабля. Будете ли вы обследовать первую камеру-контейнер (318), вторую (63) или ничего обследовать не будете и сразу полезете в тоннель (134)?



301

"Внештатная проверка типа Икс," - небрежно сообщаете Вы, пытаясь обогнуть робота.- "Тайный инспектор ШеХе. Робот, помедлив мгновение, отвечает: "Мы вынуждены связаться с центральным постом. Инструкция..." Не договорив, он распахивает заслонки, и в вас ударяет лазерный импульс. Вы теряете 1 единицу мощности *Защиты* и должны сражаться (211).



302

Вы тщательно прицеливаетесь и стреляете Человек остается сидеть в той же позе, слегка обмякнув. Он умер, не проснувшись. Теперь *проверьте свою Удачу*, Если вам повезло – (212). Если вам не повезло - (338).

303

Автоматические доты уничтожены; пластиковые панели на стенах и потолке покрыты черными дымящимися проплешинами, кое-где они сорваны обнажив изуродованные электронные блоки Единственное, что осталось более-менее целым после боя -это две двери, ведущие из зала. Одна из них - стандартная защитная дверь; а из другой торчат два коротких черных рычага. Которая из них вам нравится больше? Если обычная, то (249), если та, что с рычагами - (213).

304

Вы нажимаете обе кнопки на Аппарате Вызова. Немедленно всю пещеру заливает оранжевое сияние. Очертания чудовища расплываются, оно застывает на месте и начинает уменьшаться, как бы удаляясь от Вас, но при этом оставаясь на месте оно сжимается в черную точку и исчезает - на его месте возникает зеленая точка, которая вырастает в тощего субъекта болотного цвета. "Устранено Жуков-Извергунов - одна штука",- заявляет субъект.- "Это обойдется вам в одну единицу ручного оружия, или в две гранаты, или в четыре единицы вашей *Защиты*, или в одну единицу любого другого технологического изделия наподобие гравитационной бомбы, инфракрасных очков, книги по инопланетянам и т.п. Отказ платить приведет к вашему мгновенному устранению из этой размерности".

Если вы не можете заплатить, вас выбрасывают из нашей Вселенной; вы потерпели неудачу. Если вы платите, вычеркните этот предмет (или предметы) из Игрового Бланка. (196).



305

Киньте три кубика. Если результат превышает текущий счет вашей *Выносливости* - (45). Если результат меньше или равен текущему счету вашей *Выносливости*, вы благополучно переплыли реку и выбрались на противоположный берег (102).

306

Вы - на северном краю огромного обрыва, скорее даже каньона, который тянется с запада на восток. Равнина, на которой вы находитесь, простирается к северу, западу и востоку; на юге, за каньоном, виден недоступный для вас противоположный его край. Идете ли вы на север (84), на запад (179) или вдоль каньона на восток (252)?



307

Теперь вы избегаете прикасаться к этим кустам. К северу, западу и югу от вас - травянистая равнина. К востоку - лес. Идете ли вы на север (179), на запад (142), на юг (26) или на восток (343)?



Коридор делает резкий поворот; завернув, вы оказываетесь в огромном зале. Посередине этого Зала на постаменте стоит нечто, напоминающее уродливого деревянного языческого идола с шестью руками. В каждой руке идол держит оружие - самое разнообразное, от очень древнего до ОЧЕНЬ современного. Насекомоподобная голова идола поворачивается в вашу сторону, его руки приходят в движение: он спрыгивает с пьедестала и атакует Вас.

Во время сражения идол использует только какое-то одно оружие из своего арсенала во время одного боевого такта; что это за оружие - определяется броском кубика по таблице перед началом такта. Разными видами оружия он владеет с разным *Мастерством*. Хуже всего он орудует дезинтегратором, штукой тяжелой и неудобной, но и наиболее опасной. Против любого его оружия сражение ведется по правилам огневого боя. Если у вас есть граната; вы можете использовать ее перед началом схватки.

Кубик	**Оружие**	**Мастерство**	**Выносливость**	**Урон**
1	Кнут	10	12	3
2	Боло	9		2
3	Копьё	8		1
4	Лазер	7		2
5	Бластер	6		1-6
6	Дезинтегратор	5		999

Если побеждаете идола - (344).

309

Дверь открывается в странное помещение, заполненное лиловым туманом. Не видно ни пола, ни потолка, ни стен, а, может быть, их вообще нет: кажется, здесь применён эффект пространственной контракции когда огромные объемы, целые города и даже страны умещаются в пространстве, снаружи выглядящем не больше обычной комнаты. На борту всех крупных космических кораблей имеются контракторы для увеличения полезного объема.

Серебристая дорожка отходит от порога, на котором вы стоите, и теряется в тумане. Пройдя по ней несколько десятков метров, вы обнаруживаете, что она раздваивается: два висящих в лиловом тумане узких моста уходят вправо и влево от Вас. Пойдете ли вы по левой дорожке (345) или по правой (50)?



310

Разбуженная вами личность слабо реагирует на угрозы и ничего не говорит. Будете ли вы менять тактику и обращаться с ним дружелюбнее (346) или попробуете напугать его еще сильнее (292)?

311

Вы достаете колоду и спрашиваете охранников, как они относятся к партии в покер. Ваше предложение не вызывает у них энтузиазма (146).

312

Вы вступаете с ними в рукопашный бой. Если вы в свое время удосужились прочесть книгу по биологии моллюсков, каждая ваша удачная Атака уменьшает *Выносливость* вашего противника на 3, а не на 2, как обычно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ОСЬМИНОГ	8	8
ВТОРОЙ ОСЬМИНОГ	8	6

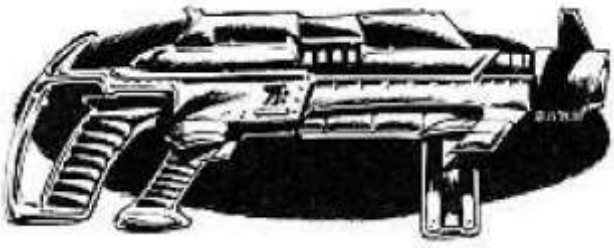
Если вы победили их - (366).



313

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребителе - в секторе "З", носом на север. После проверки *Состояния* выбирайте, куда движетесь дальше: летите в сектор "Д" (82), разворачиваетесь к западу (193) или к востоку (265)?

Состояние: если оно 4 или 11 - (9); если Оно 14 - (261); если оно 16 – (188); если оно 5, 6, 12 или 13 - (33); если оно 7 - (66). Не забудьте затем вернуться к 313 для выбора маневра.



314

Когда вы предлагаете баллончик одному из вождей, он начинает с любопытством вертеть его в руках; остальные, сгрудившись вокруг, наблюдают за его действиями. Вы начинаете подозревать, что сейчас произойдет, и осторожно удаляетесь и сторону ворот. Раздается характерное шипение, и несколько дикарей падают замертво. Вы бросаетесь бежать; вам вслед летят копья и метательные ножи. Вы теряете 2 единицы *Защиты*, а если у вас нет *Защиты* - 6 единиц *Выносливости*. Если вы еще живы, вам удалось уйти (361).

315

Вы прыгаете на робота, но он ускользает с траектории вашего прыжка, и в результате вы довольно неуклюже приземляетесь на пол между двумя противниками, немедленно открывающими огонь в упор. Вычтите 2 единицы из вашей *Выносливости*. Если вы еще живы, вы должны вступить и бой (74); но учтите, что в данной ситуации гранату вам кидать нельзя.

316

К сожалению, вы не успеваете восстановить ваши силы. Вы падаете на пол, корчитесь, теряете сознание и умираете. Последнее, что вы слышите в этой жизни - зловещий смех Ганелона Тандера. Вы потерпели неудачу буквально в одном шаге от цели.

317

Пока вы ищете выход, голос, отсчитывающий секунды, становится все торжественнее и проникновеннее.

"250 СЕКУНД... 220 СЕКУНД..."

Когда он объявляет "180 СЕКУНД", вы не выдерживаете, покидаете дурацкую комнатку и бежите в другой тоннель (2).





318

Клетка кажется пустой, но, когда вы входите внутри нее, на вас бросается притаившийся у стенки совершенно голый человек с мертвенно-белой кожей и горящими красными глазами. В его руки вживлены электроды. Вы убиваете его одним ударом кулака, но не раньше, чем он успевает нанести вам электрический удар, снизив мощность вашей *Защиты* на 1 единицу (отметьте это в Игровом Бланке). Это - зомби, плод одного из экспериментов Ганелона Тандера. Больше в клетке ничего нет.

Если вы еще не проверяли другую клетку, вы можете сделать это (63); если уже проверяли или не испытываете такого желания, вы оставляете это помещение и возвращаетесь в тоннель (134).

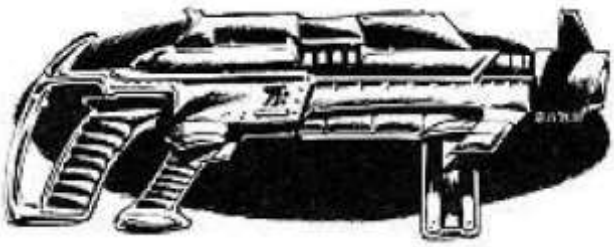


319

Дверь уходит в сторону, открывая большую комнату, напоминающую то ли склад, то ли лабораторию, но внимательно рассмотреть ее у вас пока нет возможности. На потолке комнаты откидывается панель, сверкает глазок фотоэлемента и в вас бьет лазерный луч. Это - автоматическое охранное устройство. Вы теряете 1 единицу мощности *Защиты* (а если у вас уже нет *Защиты* - 2 единицы *Выносливости*) и должны вступить в бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЛАЗЕР-АВТОМАТ	9	1

Если вы уничтожили его - (4).



320

В ваших угрозах не было нужды. Едва он сообразил, что Вы, видимо, диверсант, он с радостью согласился вам помочь (284).

321

В контейнере - две шашки с детонаторами, которые могут быть использованы как гранаты. Добавьте эти две гранаты к вашему списку оружия и не учитывайте их как единицу "Добычи" (6).



322

Пройдя небольшое расстояние, вы выходите на берег широкой, быстротекущей реки, преграждающей ваш путь. Попробуете ли вы ее переплыть (7) или пойдете в другую сторону: на север (127), восток (83) или юг (160)?

323

Вы выходите на широкое поле, окруженное лесом. Идете ли вы дальше на север (121), на восток (359), на запад (27)или на юг (115)?



324

Вы находитесь в середине широкого, спокойного озера, занимающего центральную часть гигантского каньона. Воды его прозрачны; глядя вниз, вы замечаете под собой металлическое яйцевидное тело. Вы ныряете, чтобы обследовать его подробнее: это напоминает купол подводной станции, установленной на каменистом дне. Когда вы оплываете купол, чтобы найти шлюз, вы сталкиваетесь с отвратительным бурым чудовищем, сидящем как раз на шлюзовом люке и рассматривающем вас глазами на длинных стебельках. Из его рта торчат непрерывно двигающиеся зубы, похожие на кривые кинжалы; внешне оно напоминает чудовищного хищного слизня. Оно отделяется от люка и кидается на Вас, пытаясь охватить своей подошвой. В воде оружие бесполезно, придется вступать в рукопашный бой. Если вы в свое время читали справочник по биологии моллюсков - (47); если нет— (85).



325

На вершине одного из холмов вы обнаруживаете круглый частокол; забравшись на соседнюю скалу, вы можете видеть, что внутри частокола располагается маленькое селение - длинные дома, крытые соломой амбары и загоны для скота. В середине селения - площадь, на которой стоит большой тотемный столб. Не наблюдается никакого движения, кроме нескольких копошащихся в пыли домашних животных гнусного и непривычного вида. Если вы не были здесь раньше, вы можете приблизиться к деревне и осмотреть ее подробнее (246); если вы здесь уже были, или если не хотите иметь дело с дикарями - вы покидаете холмы (361).



326

Книга сообщает, что данное существо именуется Снурк и обладает чрезвычайно мощным интеллектом. Снурки прости обожают математику и абстрактную логику; поэтому они часто служат на кораблях Патруля штурманами и навигаторами Снурк с трудом поддается психическому воздействию, а если оно все-таки удается, редко может сохранить здравый рассудок: у него возникает устойчивый комплекс неполноценности; связанный со стремлением постоянно доказывать, что он – самое разумное существо на свете. Видимо, вы имеете дело именно с таким ненормальным Снурком, чья психика сломлена Тандером.

Будете ли вы все-таки пытаться отвечать на вопрос, который хочет вам задать сумасшедший Снурк (15) или сочтете это бессмысленным и атакуете его (383)?

327

Вы покидаете куб по плывущей дорожке доходите до развилки и на этот раз исследуете левую ветку (70).



328

Вы нажимаете кнопки на Аппарате Вызова. Тут же монстр зависает в прыжке, воздух вокруг него начинает светиться оранжевым светом и странное дрожание пересекает помещение, направляясь к нему; контуры вашего противника расплываются; он уменьшается в размерах, как бы удаляясь, сжимается в точку и исчезает. На том месте, где он только что был, возникает и увеличивается громадная зеленая ладонь, обращенная к вам и слегка согнутая, как бы просящая милостыню. Вы можете видеть на ладони татуировку: "Заказ исполнен. Уничтожен Батмэн - одна штука. Это обойдется вам в одну единицу оружия, или две гранаты, или четыре единицы мощности *Защиты*, или одну единицу любой другой техники типа гравитационных бомб, инфракрасных очков, газовых баллонов и т.п. Отказ платить приведет к мгновенному изъятию вас из этого измерения".

Если вы не можете заплатить, вы исчезаете из "Поиска" и вообще из Вселенной; вы потерпели неудачу. Если вы платите, вычеркните то, что выбрали, из Игрового Бланка. (13).



329

Вы подходите к последней паре статуй. Они остаются неподвижны, но их металлические глаза явно смотрят на Вас. Одна их них изображает шута и сделана из меди, вторая - свинцовая фигура короля.

"Правая дверь - это именно то, что вам нужно!"- заявляет шут. "Не слушайте его"- советует король. "Он лжёт". "Не всегда!"- возражает шут.

В какую дверь вы войдете - в правую (131) или в левую (375)?

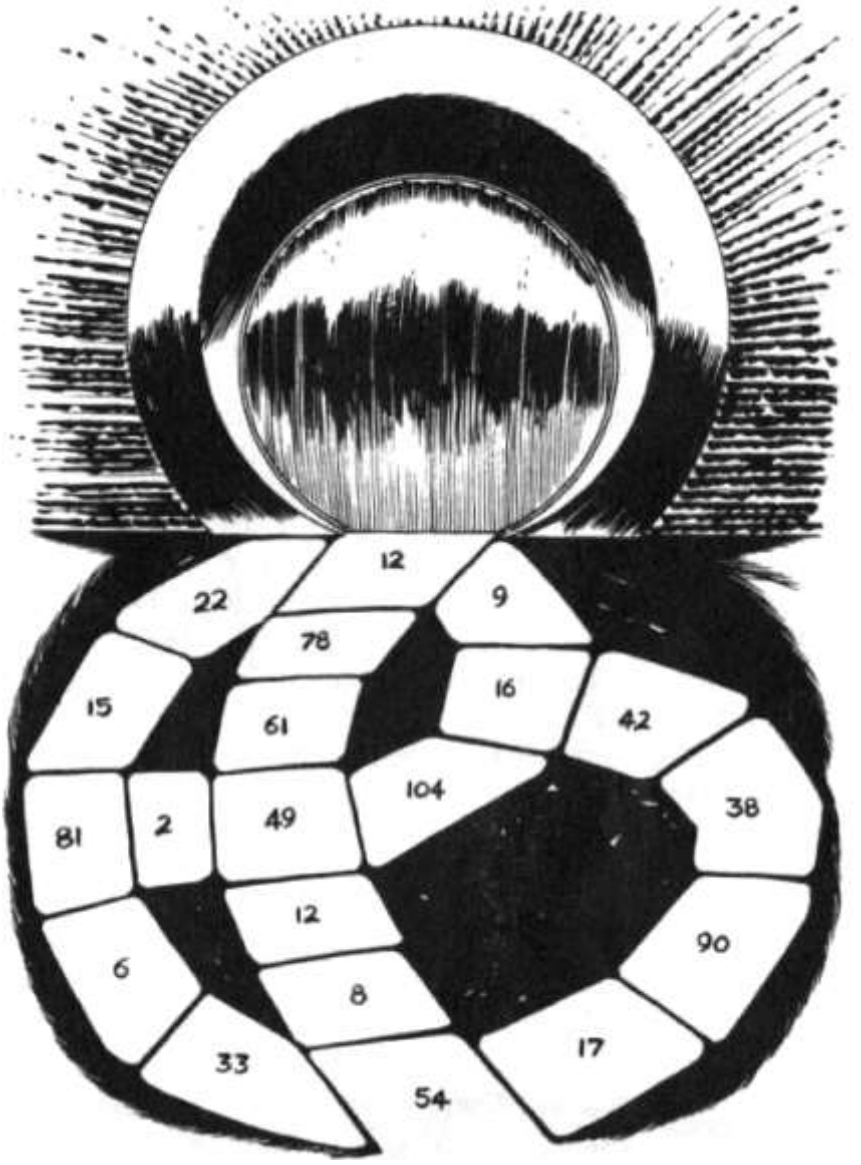
330

Граната падает в бассейн и взрывается; выкидывая в воздух фонтан воды, смешанной с зеленой кровью. Киньте кубик, чтобы выяснить, сколько единиц вычесть из *Выносливости* каждого осьминога - и обратитесь к (312).

331

Если вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "Б", носом на восток. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте ваш маневр: двигаетесь ли вы в сектор "В" (53) или разворачиваетесь на месте носом к югу (91)?

Состояние: если оно равно 3 - (33); если оно равно 4, 5, 11 или 12 - (66); если оно равно 10 - (188). Не забудьте после проверки *Состояния*, если она нужна, вернуться к 331 и выбрать направление полета.


12
22
9
78
15
16
42
61
104
38
81
2
49
12
90
6
8
17
33
54

Тоннель заканчивается, вас мягко опускает на финишную эстакаду перед открытой дверью. Спустившись с эстакады, вы останавливаетесь на пороге большой комнаты, пол которой покрыт двадцатью большими, матовыми, слабо фосфоресцирующими панелями, на каждой из которых выведен красной светящейся краской номер. Расположение панелей вы можете видеть на рисунке на обороте.

Можно догадаться, что это не просто украшение, потому что на полу между вашими ногами и первой панелью масляной краской нанесена неровная надпись:

ШАГ НЕ ТУДА, И КОНЕЦ

Как вы будете двигаться, чтобы достигнуть противоположного конца комнаты, где видна другая дверь? Когда вы выберете маршрут, сложите все номера панелей, по которым вы пойдете, и обратитесь к пункту, номер которого равен получившейся сумме. Если этот пункт не подходит по смыслу и в нем нет описания того, как вы прошли по панелям, значит, вы выбрали неверный путь и в какой-то момент превратились в озонированный воздух; вам придется заново начинать ваше путешествие по "Поиску". Не ищите в номерах и их расположении скрытый ключ или тайный смысл; их там нет.



333

Вы прыгаете вниз, зацепляетесь комбинезоном за какой-то кронштейн и зависаете вниз головой прямо над обоими роботами. Вести бои из такого положения невозможно. Вы сгораете в лазерном огне. Ваше задание, очевидно, не выполнено.

334

Вы слышите в темноте жутковатый смех Ганелона. Затем раздается тихий щелчок, и наступает тишина. Вы наощупь разыскиваете переключатель и включаете свет; Тандера в каюте уже нет. Он не мог уйти через дверь, в которую вошли Вы, потому что тогда ему пришлось бы пройти рядом с вами и вы ощутили бы его дыхание. Очевидно, он исчез через какую-то потайную дверь, и вы начинаете ее искать. *Проверьте свою Удачу*. Если вам повезло - (133); если не повезло - (57).

335

Так вы идете по правому (59) или по левому (175) коридору?



336

Дикари добегают до Вас, образуют круг и, взявшись за руки начинают водить вокруг вас хоровод; другая группа, вышедшая из ворот, медленно танцует в отдалении, издавая какие-то ритмические звуки. Видимо, они так поют. Вы немножко ощущаете себя новогодней елкой, но, по крайней мере, на вас не нападают. После танца вас ведут в деревню, и два очень больших, очень черных и очень важных дикаря (видимо, вожди) официально приветствуют вас на центральной площади, под тотемным столбом. Этот столб украшен резными изображениями космических кораблей, людей в скафандрах и жутких чудовищ. Его венчает предмет, явно не принадлежащий этому миру - небольшой черный кубик; с круглой красной кнопкой. Сбоку на кубике видны разъемы, с помощью которых к нему, очевидно, крепился другой блок. Если вы хотите иметь эту вещь - (148); если нет - (350).

337

Нажатие этой кнопки вызывает взрыв бомбы, находившейся в сейфе. Вы убиты на месте, и ваше задание на этот раз не выполнено.

338

Энергетический заряд из вашего оружия, прошив насквозь тело человека, замкнул какие-то цепи в пульте управления автоклавом. Встроенные в стол сверхпроводящие аккумуляторы взрываются, заливая лиловым электрическим огнем всю комнату вы теряете 2 единицы *Защиты*, а если у вас ее нет - 2 единицы *Выносливости*. Если после такого эффектного выстрела вы еще живы – (248).

339

"Заливаешь!"- кричит черный. "Сударь, вы лжете" - вежливо отмечает белый. В их телах обнаруживаются отверстия, из которых выдвигаются бластеры. Вы должны сражаться (71).

340

Тварь бросается на Вас. Вы должны сражаться (101) или бежать (139).

341

Вы находитесь на равнине, поросшей густым разнотравьем. Равнина простирается до горизонта на запад, юг и восток от Вас. К северу вы видите пологие каменистые холмы. Неподалеку от вас среди равнины одиноко возвышается нечто, напоминающее большое дерево. Вы можете рассмотреть это поближе (215) или пойти себе на север (289), запад (127), юг (83) или на восток (159)?

342

Вы пересекаете странную комнату и открываете ящик. Внутри - два больших черных рычага. Будете ли вы из любопытства нажимать левый рычаг (263), правый (299) или закроете ящик, уйдёте из комнаты и поищете других развлечений (335)?

343

Вы оказываетесь в лесу среди низких, коренастых белых деревьев с синей листвой. Будете ли вы обыскивать лес на предмет чего-нибудь занимательного (217) или пойдете на север (227); на запад (235), на юг (64) или на восток (253)?

344

Идол валится на пол, окутанный дымом из десятка дыр, проделанных вами в его корпусе. Сквозь этот дым вы можете видеть на другом конце зала выход. Направитесь ли вы сразу туда, решив не связываться с трофеями неизвестных конструкций (254) или решите сменить свой верный бластер на такую крутую штуку, как дезинтегратор (216)?

345

Мостик некоторое время тянется совершенно прямо, пока вы не оказываетесь на еще одной Т-образной развилке. Вокруг по-прежнему нет ничего, кроме лилового тумана. Направитесь ли вы налево (70) или направо (219)?



346

Обращаясь к нему, вы говорите, что пришли с миром и ему нечего бояться; в подтверждение своих дружелюбных намерений вы закидываете оружие за спину. В этот момент человек, с которым вы беседовали, превращается в чудовище, напоминающее летучую мышь; и бросается на Вас, Поскольку вы были в некотором замешательстве, оно наносит удар первым, и вы теряете 1 единицу мощности *Защиты* (или 2 единицы *Выносливости*, если у вас уже нет *Защиты*) (220).

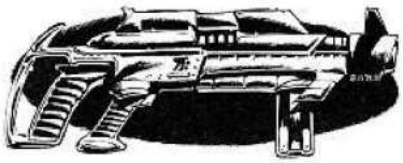
347

Вы выхватываете контейнер и поднимаете его над головой. "Не двигаться!" -Говорите вы истерически-решительным тоном. - Это бомба! Кто шевельнется, все разлетимся на атомы!" Для пущего эффекта вы маниакально хихикаете. Ваше представление имеет нужное воздействие: сообразив, что перед ними опасный маньяк-террорист, охранники дисциплинированно замирают. Вы заставляете их снять и отбросить кобуры с лазерами, а затем лечь лицом вниз, положив руки за голову; после этого вы их связываете.

Комната имеет два выхода: через металлическую защитную дверь и через скользящую пластиковую дверцу. Вы! выходите в первую (109) или во вторую (257) дверь?

348

Если вы в ваших странствиях по "Поиску" были в некоем кабинете-читальне и изучили там книгу по биологии моллюсков, вы не используете паралитический газ, так как знаете, что он для них безвреден. Если же вы не читали эту книгу, вы убеждаетесь в этом печальном факте на опыте, с той разницей, что теперь ваш баллон пуст, и вы должны вычеркнуть его из Игрового Бланка. В любом случае вам остается только сражаться (204).



349

Если вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к ССЮТОЯНИЮ. Ваш истребитель находится в секторе "А" и обращен носом на юг. После проверки *Состояния* вам следует вернуться к этому пункту и выбрать, куда вы двигаетесь: вы можете лететь в сектор "Г" (130) или развернуться носом на восток (223).

Состояние: если оно равно 3 или 4 - (108); если оно равно 8 или 9 – (33); если оно равно 10 - (66). Если вам не надо проверять *Состояние*, сразу выбирайте перемещение; в любом случае после проверки *Состояния* вернитесь к 349.

350

Существа выглядят очень Дружелюбными: вас кормят, поят, вы восстанавливаете 4 единицы *Выносливости*. Видимо, им нужно преподнести ответный дар.

Что вы дарите:

Баллончик с паралитическим газом. (314)

Большой синий плод. (17)

Странный фиолетовый плод. (35)

Что-нибудь из своего технического снаряжения (бластер, гранату, инфракрасные очки, фрагмент защиты и т.п.). (260)

Если у вас нет ни одного из первых трех предметов, вам придется подарить им что-то из снаряжения.

351

Роботы обращены в груды дымящегося и искрящего металлолома. Вы проходите мимо них в открытую дверь (369).

352

Вы боретесь с отравой и ваш тренированный организм побеждает! Вас, конечно, рвет, но вы встаете и кидаете на Тандера взгляд, полный ненависти. "Сейчас этот ублюдок получит свое" - думаете вы (262).

353

Вы мчитесь по сумеречному коридору в неизвестность. Голос над головой грохочет: "180 СЕКУНД"

Вы добегаете до какого-то люка и распахиваете его (40).

354

Обратитесь к 337.

355

ЕСЛИ вы впервые обратились к этому пункту, добавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "Ж", носом на восток. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте маневр: вы можете лететь в сектор "З" (265) или развернуться носом на север (73).

Состояние если оно равно 1 - (28); если оно равно 7 или 16 - (33); если оно равно 8 - (66), Не забудьте затем вернуться к 355 и выбрать маневр.

356

Дверь открывается в длинный, хорошо освещенный коридор. Через несколько минут движения по нему вы видите в левой стене дверь. Будете ли вы открывать ее (5) или продолжите свой путь по коридору (100)?

357

Это не простые очки, а инфракрасные. С ними вы будете способны видеть в абсолютной темноте (6).



358

Киньте три кубика. Если суммарный результат превышает текущий счет вашей *Выносливости*, то 45. Если же он меньше или равен текущему счету *Выносливости*, вы благополучно, без проблем форсировали реку и выбрались на восточный берег (250).



359

Вы находитесь в лесу странных синеватых деревьев, с очень длинными шипами; под деревьями растут огромные бледные цветы и кусты, похожие на клубки волос. Когда вы проходите мимо одного особенно большого куста, его усики-щупальца внезапно расправляются и оплетают ваши ноги. В центре клубка обнажается нечто, напоминающее пасть. *Проверьте свою Удачу*. Если вам повезло,- (8); если вам не повезло, вы должны бороться с этим растением. Вы должны уничтожить его за три боевых такта; если вам это не удается, оно успевает засунуть вашу голову себе в пасть с очевидным фатальным исходом. Если вы не убиты, то ваша *Выносливость* не уменьшилась по сравнению с состоянием назначало схватки.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ХИЩНОЕ РАСТЕНИЕ	0	6

Если вы победили его, обратитесь к (8).



360

Вы медленно поднимаетесь вверх и оказываетесь в маленькой каморке, среди нагромождений хлама и мусора. Очевидно, весь этот мусор поступает сюда из отверстий в потолке, а затем автоматически сбрасывается в трубу, из которой вы только что вылезли. Вам становится нехорошо. При мысли о том, что было бы, если бы вы нажали рычаг

Здесь имеются два маленьких люка, наполовину заваленных мусором. На одном написано "ПОСТ ДЕЛЬТА", на другом - 'ТРАНСПОРТНЫЙ ТОННЕЛЬ", Через какой тоннель вы уходите отсюда: через первый (72) или через второй (129)?

361

Идете ли вы на север (104), на запад (253), на юг (341) или на восток (142)?

362

Как только вы доходите до конца эстакады, расположенного в центре тоннеля, вы чувствуете, что ваши ноги отделяются от нее и вас несет в воздухе, как в потоке воды. Первая тревога быстро проходит: очевидно, в центре тоннеля действует поле антигравитации, используемое как транспортная система. Вы чувствуете себя даже приятно, бесшумно пролетая по темному тоннелю. Вскоре вы видите впереди другую эстакаду, ведущую к какой-то двери. Будете ли вы пытаться выйти из поля антигравитации, чтобы высадиться на этой эстакаде (11) или предпочтете дрейфовать дальше (49)?

363

Человек улыбается, и смотрит на вас с надеждой. Но тут его глаза закатываются, на губах появляется розовая пена; прежде чем потерять сознание, он успевает произнести: "Выбирайте середину... всегда середину!" После этого его голова бессильно падает на грудь. (327).



364

Книга сообщает: "Это дикая летучая мышь, и она очень опасна,- но можно лишить ее части жизненных сил, издавая вот такие звуки..." Книга начинает дико мяукать, монстр свирепеет и кидается в атаку. Вам придется сражаться врукопашную.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ДИКАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ	9	6

Если вы побеждаете её - (13)

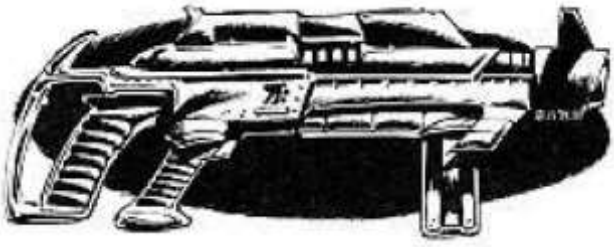
365

Если вы впервые обратились к этому пункту добавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "В" носом на запад. После проверки *Состояния* выбирайте, куда /движетесь дальше: вы можете лететь в сектор "Б" (167) или развернуться на юг (53).

Состояние: если оно равно 4, 5 или 12 - (176); если оно равно 3 - (66); если оно равно 10 или 11 - (33); если оно равно 1 или 2 - (ЫІ 188). Не забудьте затем вернуться к 365 для выбора манёвра.

366

Тела существ с оборванными щупальцами и выдавленными глазами плавают на поверхности воды. Вы, весь залитый зеленой кровью, идете к выходу (373).



367

Вы начинаете тасовать колоду, прикидывая, каким трюком озадачить собеседника. "Итак, господа, следите за руками, - начинаете вы тоном профессионального шулера.- Мы имеем полную, новую нёкраплёную колоду; и вот я достаю две карты, про одну из которых нам известно, что она больше семерки..." - Туз больше?"- недоверчиво спрашивает существо. "Конечно! - отвечаете Вы.- Далее, я достаю еще как минимум пять карт, из которых две называете Вы, две - я, а остальные вынимаются наугад. Наконец, я беру из отобранных карт самую большую и возвращаю ее в колоду, - а теперь какая у вас вероятность правильно угадать карту, двенадцатую по значению в колоде?"

Проверьте свою Удачу. Если вам повезло - (149). Если вам не повезло - (259).

368

Существа выстраиваются вокруг вас в церемониальном марше прощания и, распевая жалостные песни, провожают Вас. Вы спускаетесь с холмов на юг, пересекаете равнину и выходите к реке. Здесь они предлагают вам каноэ для дальнейшего путешествия. Берете ли вы каноэ (96) или отказываетесь и уходите пешком (168)?



За дверью начинается узкий коридор, который вскоре приводит вас еще к одной двери - массивной, металлической. Над ней - светящаяся надпись, которая извещает, что здесь - капитанская рубка корабля. Вопреки вашим ожиданиям, дверь легко и бесшумно открывается. Вы оказываетесь на пороге полутемного помещения. Голубовато мерцают многочисленные экраны; на десятке пультов мигают разноцветные огоньки; голографический курсограф в центре рубки показывает местонахождение "Поиска" относительно ближайших звезд и состояние его бортсистем.

Фигура, сидевшая спиной к вам в кресле у пульта курсографа поворачивается. Вы видите, что у нее человеческое лицо, только очень бледное; но, начиная от шеи, она словно состоит из гибкого, иссиня-черного металла. Это пилот "Поиска", киборг; перешедший на сторону Ганелона Тандера, а до того бывший одним из лучших и старейших офицеров Галактического Патруля.

"Вам удались добраться сюда," - говорит он мягким, тихим голосом и улыбается. -что же, будет очень любопытно побеседовать с таким незаурядным человеком".

Будете ли вы разговаривать с пилотом (18) или решите, что он заговаривает вам зубы, и атакуете его (94)?



370

Вы делаете еще одни шаг; из устройства, которое Тандер держит в руке, вылетает язык огня и дыма, раздается жуткий грохот, что-то ударяет вас в грудь, не причиняя особого вреда; но на долю мгновения вы все же замешкались, и Тандер, бросив в вас своим диковинным оружием, с невероятной, нечеловеческой проворностью, исчезает за отодвинувшейся деревянной панелью, скрывавшей потайную дверь.

Его оружие оказывается старинным пистолетом, стреляющим кусками свинца; это не может пробить даже ваш металлопластовый комбинезон, не то что *Защиту*. Подивившись любви террориста к древней технике, вы следуете за ним в потайную дверь (171).



371

Обратитесь к 288.

372

Ящик почти полностью занят странными фиолетовыми плодами. Все белки внезапно затихли и уставились на вас голодными глазами. Будете

ли вы пробовать плод сами (388), или сначала попробуете накормить белку (99), или положите несколько плодов в карман (39) или уйдете, ничего не взяв (118)?





373

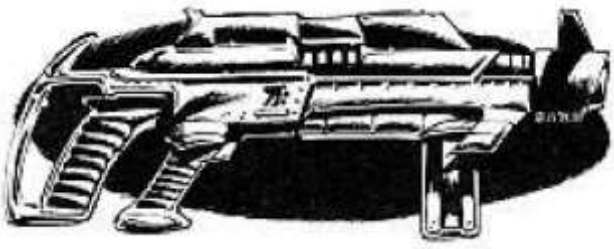
Вы входите в комнату, где сумрачный оранжевый свет, льющийся с потолка, рассеивается матовыми бликами на множестве пластиковых панелей и экранов. Но вы не смотрите по сторонам: ваше внимание в первую же секунду приковывает короткий, толстый ствол трехдюймового дезинтегратора, направленный, кажется, вам точно между глаз, За пультом управления этим сокрушительным оружием, положив четырехпалые руки на рычаги, сидит трехглазое ящероподобное существо с широким клювом, одетое в мундир лейтенант-командора Галактического Патруля.

"Стоять! - командует оно, уставившись на вас глазами-бусинками.- Чтобы пройти дальше, вы должны ответить на мой вопрос... если, конечно, считаете себя разумным существом".

За его спиной - три круглые металлические двери.

Прежде чем принять решение, вы вспоминаете, что нацеленный в вас станковый дезинтегратор - оружие куда большей сиды, чем любой бластер или лазер.

Согласитесь ли вы отвечать на его вопрос (15), или досмотрите, нет ли у вас с собой чего-нибудь неординарного, чтобы обойти эту проблему (295)? или все-таки решите прорываться с боем (383)?



374

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Вы находитесь в секторе "Г" носом на север. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте ваш маневр: вы можете лететь в сектор "'А" (223) или развернуться носом к востоку.

Состояние: если оно 8 - (188); если оно 10 (261); если оно 9 - (66). Не забудьте затем вернуться к 374 и выбрать маневр.



375

Вы открываете дверь, и в вас бьет ослепительный фиолетовый луч дезинтегратора. Киньте два кубика, прибавьте к сумме 4 и вычтите итог из вашей *Выносливости*, Если вы не убиты на месте, то вы быстро захлопываете дверь и под скрежещущее хихиканье свинцового короля направляетесь к другой двери (131).

376

Над кнопочной панелью сейфа загорается пульсирующий белый индикатор. Какую кнопку вы нажимаете следующей: синюю (354) или зеленую (205)?

377

Вы нажимаете кнопки на Аппарате Вызова. Оранжевое сияние заливает комнату, вокруг замершего инопланетянина возникает ослепительный световой вихрь. Он вместе с установкой дезинтегратора начинает уменьшаться, как бы удаляясь, и сжимается в точку. Перед вами загорается висящая в воздухе огненная надпись; "Устранен Снурк - 1 штука. Это обойдётся вам в одну единицу оружия, или в две гранаты, или в четыре единицы мощности *Защиты*, иди в одно любое другое техническое изделие типа газового баллона, инфракрасных очков, гравитационной бомбы и т.п. Отказ платить приведет к вашему мгновенному устранению из этой размерности".

Если вы не можете заплатить, вы потерпели неудачу, так как вас выбрасывают за пределы Вселенной. В ином случае вы швыряете ваш выкуп в надпись, и вычеркиваете его из Игрового Бланка; надпись исчезает вместе с вашей платой (97).



378

Пройдя немного по коридору с предупреждающим знаком, вы оказываетесь в темном помещении. Несколько тускло светящихся, потрескивающих панелей высвечивают искореженные трубы и какие-то приборы... большую металлопластовую заплату на одной из стен... нескольких ремонтных роботов, лежащих в странных позах у этой заплаты. Неожиданно вам начинает казаться, что стены помещения излучают слабое зеленоватое сияние, у вас кружится голова, вас подташнивает - и тут вы понимаете, что сюда, очевидно, во время недавнего боя угодил один из атомных снарядов с "Императрицы Марш". Полученная вами доза радиации убьет вас через несколько минут. Ничего нельзя сделать. Вы умираете, не выполнив задания.

379

Вы зажимаете одного из зверьков в углу и, как он ни прыгай, хватаете его. Он пищит, но не пытается вырваться; вместо этого он рассматривает вас своими огромными глазами и тянет переднюю пару лапок к открытому ящику. Остальные белки, вереща, убегают вдаль по коридору. Если вы еще не обследовали ящик, то теперь вы обнаруживаете, что он полон странных фиолетовых плодов. Когда существо видит плоды, оно приходит в возбуждение и начинает неистово визжать. Будете ли вы давать ему плод (186), или попробуете сами (388) или, игнорируя и плоды и визг, отправитесь в коридор, прихватив зверька с собою (118)?

380

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "Г" носом к востоку. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте дальнейшее направление движения. Вы можете лететь в сектор "Д" (386), а можете в секторе “Г" развернуться носом на север (374) иди на юг (130)

Состояние: если оно равно 8 - (188); если оно равно 6 - (261); если оно равно 14 или 15 - (Н 123); если оно равно 13 - (161); если оно равно 2 - (28); если оно равно 9 - (N- 66). Не забудьте затем вернуться к 380; чтобы выбрать маневр.





381

Вы попадаете в помещение, одна стена которого занята большой ЭВМ обучающего типа со множеством экранов; вдоль других стен - стеллажи с макетами космических кораблей и голографическими трехмерными схемами космических сражений, Из комнаты только один выход - большая круглая дверь, над которой горит надпись:

ПОСТ ДЕЛЬТА.

ПРИГОТОВЬТЕ ВАШИ ОПРЕДЕЛИТЕЛИ

Никаких "определителей" у вас нет, но делать нечего, и вы открываете эту дверь. За ней хорошо освещенный круглый тоннель; вы чувствуете, как теряете вес, отрываетесь от пола и вас несет вниз как бы потоком невидимой воды. Очевидно, это антигравитационная транспортная система. Такой способ передвижения был бы приятен, но через каждые десять-двенадцать метров на стенах появляются горящие надписи, напоминающие об определителях и о контроле; а через пару минут вы видите впереди этот контроль.

Тоннель опоясан кольцевым утолщением, на котором закреплено множество фотоэлементов и двенадцать коротких тупых стволов дезинтеграторов ближнего боя. Очевидно, это устройство уничтожает всякого, кто пролетает сквозь кольцо без таинственного "определителя". Вы должны вывести его из строя раньше, чем подлетите вплотную. Если у вас есть гравитационная бомба, вы можете бросить ее вперед, чтобы она разорвалась внутри кольца (52); если у вас ее нет, вам просто нужно быстро и метко стрелять (165).

382

Вы решительным и твердым шагом проходите по середине зала. Сферы уклоняются от Вас. У противоположной двери вы переводите дух и переступаете порог.

Вы находитесь в коротком широком коридоре. В каждой из его стен - по четыре открытые ниши. Судя по надписям над нишами, раньше в них находились боевые скафандры высокой защиты, а теперь в них находятся четыре пары металлических статуй, изображающих странных существ. Вы медленно идете вперед. Когда вы подходите к первой паре ниш, статуи, стоявшие в них, одновременно делают шаг навстречу друг другу и поворачиваются к вам лицами, преграждая дорогу. Они производят сильное впечатление: это золотой лев с человеческим лицом и серебряный ангел.

"Луна багряна, и неба нет", - сообщает лев.

"Что крепче, свет или время?" - спрашивает ангел.

Что вы отвечаете: свет (89) или время (225)?

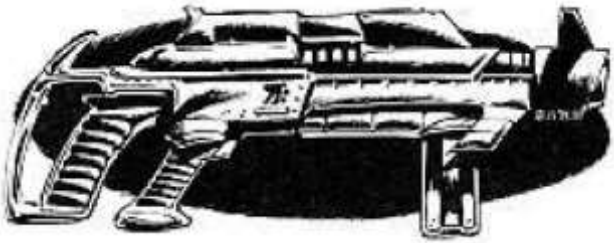


383

Инопланетянин, именуемый Снурк, вооружен станковым дезинтегратором; против этого оружия не помогает защита, и при попадании ваша *Выносливость* уменьшается сразу на 12 единиц.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СНУРК	5	7

Если вы его все-таки победили, - (392).



384

Вас затягивает в кольцо в тот момент, когда еще не все дезинтеграторы уничтожены. Фотоэлементы вспыхивают красным огоньком, стволы наводятся на Вас; возникает радужное мерцание, и вы обращаетесь в мелкую пыль. Вы потерпели неудачу.

385

Обратитесь к 337.

386

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе "Д" носом на восток. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выбирайте ваш маневр. Вы можете лететь в сектор "Е" развернувшись в нем носом к северу (110) или к югу (136); вы можете, оставаясь в "Д", развернуться к северу (82) или к югу (22).

Состояние: если оно 6, 13 или 14 - (66); если оно 5 или 12 - (188); если оно 2 - (176); если оно 15 - (261). Не забудьте затем вернуться к 386 и выбрать маневр.



387

"Он мудр"- отмечает барс. "Он далеко пойдет",- улыбается бронзовая женщина. Они возвращаются на свои места, вы проходите мимо, и вас приветствует третья пара статуй. Это одинаковые безликие фигуры, но одна снежно-белая, а другая угольно-черная.

"Эй, ты, мужик…" - кричит черный. "Куда направляетесь, сударь мой?" - интересуется белый. Что вы отвечаете: что разыскиваете Ганелона Тандера (221) или что вы просто проводите секретную инспекцию защитных систем (339)?

388

Подняв забрало шлема, вы откусываете от плода. Тут же в глазах у вас темнеет, и вы теряете сознание. Вы никогда не придете в себя, а служители Ганелона Тандера найдут возле вольера труп отравившегося космического коммандос. Ваше задание не выполнено.

389

"Да ладно", - произносите Вы. – "Оставим пока все это в покое. Я хочу знать…" - Я знаю, чего вы хотите", - перебивает пилот. – "Я знаю, что вы думаете, что этого хотите, но я также знаю, чего вы хотите на самом деле, в чем вы действительно нуждаетесь".

"В чем же?" - спрашиваете Вы.

"В этом!" - Пилот нажимает переключатель на пульте; в полу и потолке откидываются панели и скрытые за ними гравигенераторы защиты рубки окутывают вас замораживающим стасис-полем; вы выпадаете из нормального течения времени и теряете сознание; вы никогда не узнаете, что сделали с неподвижной статуей, в которую превратилось ваше тело. Одним словом, задание провалено.



390

Измененная белка вырывается у вас из рук и скачет к инопланетянину. Если вы ранее скормили белке немного фиолетовых плодов (111), иначе (92).

391

Если вы впервые обратились к этому пункту, прибавьте 1 к своему *Состоянию*. Ваш истребитель находится в секторе «Е», носом на запад. После проверки *Состояния* вернитесь к этому пункту и выберите ваше перемещение: если хотите лететь вперед, в сектор «Ж» - (216), если хотите развернуться на север – (110), если хотите развернуться на юг – (136).

Состояние: Если оно равно 6 – (176), если оно равно 9 – (123), если оно равно 13 – (9), если оно равно 1 – (188), если оно равно 2 или 15 – (66), если оно равно 14 – (33). Не забудьте вернуться к 391



392

Снурк уничтожен, но, к вашему глубокому разочарованию, вы обнаружили, что его дезинтегратор сделан в настолько неземной манере, что вы не сможете им воспользоваться. Осматриваете три двери в противоположной стене (97).

393

Засовываете немного плодов в свой рюкзак затем, не видя больше ничего интересного, выходите из комнаты и продолжаете идти по коридору (118).



394

Разрываете упаковку и щедро поливаете «Антимоллюскином» обоих мутантов. Те закатывают глаза, сворачивают щупальца в крохотные шишковатые шарики, а щелканье клювов перерастает в тонкий визг. Оба осьминога обрушиваются в воду и исчезают в густых облаках дымчато-черных чернил. Остаток пути до выхода преодолеваете бегом (373).



395

За дверью находится биологическая лаборатория и, очевидно, музей. Целые полки уставлены мрачными останками жертв предыдущих экспериментов Тандера над живыми существами – длинные, доходящие до потолка ряды сосудов с плавающими в них органами и конечностями. Не все из них принадлежат людям. На операционном столе в центре комнаты лежит в окружении хирургических инструментов человек с щупальцами вместо рук. Он привязан и без сознания. Подойдете к нему (291) или плюнете и обойдете весь этот кошмар десятой дорогой (327)?

396

Нажимаете кнопку Аппарата Экстренного Вызова. Вокруг охранников мгновенно появляется пульсирующее оранжевое сияние, в котором они застывают, как мухи в янтаре. Через миг подле них материализуется дверь-вертушка и, повернувшись, скрывает охранников из виду. Дверь поворачивается еще пару раз, прежде чем исчезнуть – вместе с ней исчезли и охранники. Исчез и пол комнаты, кроме тех нескольких плит, на которых вы стоите, явив вам по-настоящему огромного великана, стоящего на какой-то гиперпространственной горе. Великан говорит: «Плата за этих двух составляет два оружия, или четыре гранаты, или восемь единиц мощности *Защиты*, или два любых других технологических изделия, вроде гравитационной бомбы, инфракрасных очков, газового баллона и т.д. Отказ платить приведет к вашему мгновенному устранению из этой размерности».

Если вы не можете заплатить, вы потерпели неудачу. Если можете заплатить, вычеркните эти предметы из Игрового Бланка (203).

397

Пойдете на север (142), запад (341), юг (121) или восток (26)?

398

Коридор как будто бесконечный – он все тянется и тянется, и продолжает тянуться вдаль, когда вы подходите к очередной двери с трафаретной надписью:

ЦЕФАЛОБЕЛКИ

СОБЛЮДАТЬ ОСТОРОЖНОСТЬ

Войдете сюда (230) или продолжите идти по коридору (118)?

399

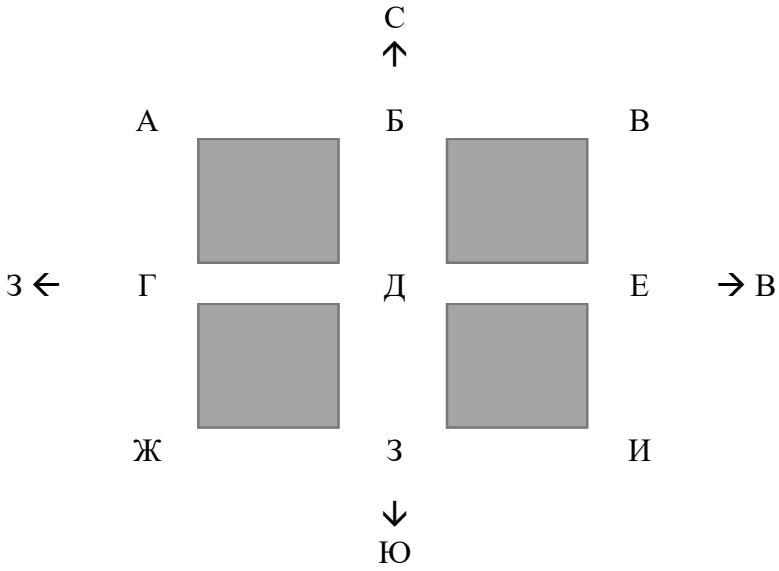
Обратитесь к (337).

400

Стаскиваете вырубленного Ганелона Тандера с Манипулятора. Ваша миссия увенчалась успехом. Поздравляем.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ПРОТОКОЛ

ВАШ ИСТРЕБ.	СОСТОЯНИЕ ноль								ВРАЖ. ИСТРЕБ.
5	1	2	3	4	5	6	7	8	4
4	9	10	11	12	13	14	15	16	3
3	1	2	3	4	5	6	7	8	2
2	9	10	11	12	13	14	15	16	1
1	1	2	3	4	5	6	7	8	X
X	9	10	11	12	13	14	15	16	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	16	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
	9	10	11	12	13	14	15	16	