Дэйв Моррис (Dave Morris)

Сердце льда

Иллюстрации:
Рас Николсон (Russ Nicholson)

Перевод с английского выполнили:


Kadena


Ageres


Fermalion


Jumangee


Johnny Lee


Volt


Goraph

и другие...

Верстка и оформление:
Jumangee
Вычитка и редактура:
Kadena

Книги-игры и интерактивные рассказы
http://quest-book.ru, 2013

В этом приключении все, как в книгах-играх, но с одним отличием: в нем нет случайности. Выживете вы или умрете — зависит от Ваших решений, а не от броска кубика.

Чтобы начать свое приключение, просто выберите персонажа из списка. Каждый персонаж обладает уникальным набором умений, которые определяют доступные для вас варианты.

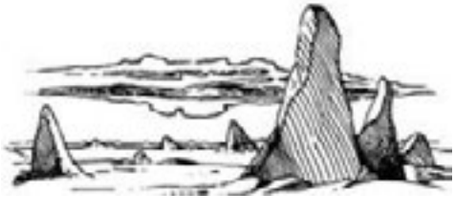
Запишите умения выбранного персонажа. Также укажите на Листе персонажа свое Здоровье и имущество.

Здоровье уменьшается каждый раз при ранении. Если оно упало до нуля, значит вы погибли, и приключение окончено. Вы сможете восстановить ваше Здоровье во время путешествия, но единиц Здоровья никогда не может быть больше, чем при старте.

Ваше имущество не может быть больше восьми предметов. Если вы нашли нужную вещь, а места больше нет, придется что-то выбросить. Найденное имущество записывайте в слоты инвентаря на Листе персонажа.

Отнеситесь серьезно к выбору умений. Они дают вам особые преимущества и позволяют принимать те или иные решения в течение путешествия. Оказавшись в ситуации, где можно применить более одного умения, вы вольны выбрать любое из них.

Вот и все, что вам необходимо знать. Теперь прочтите о мире, в котором происходит ваше приключение.



Три прошедших столетия

В 2015 году ухудшение мирового климата привело к созыву первой Глобальной Экономической Конференции. Были согласованы меры, которые минимизируют промышленное загрязнение и восполнят озоновый слой.

К 2031 году на орбиту было выведено множество спутников управления погодой. Для максимальной эффективности и в знак общего взаимодействия, они находились под контролем единой сети суперкомпьютеров, названной «Глоси»: Глобальное Сообщество Искусственного Интеллекта. Климат Земли стал понемногу улучшаться.

Первые признаки катастрофы проявились в начале 2037 года, когда Глоси внезапно отключилась на семнадцать минут. Нормальный режим работы был восстановлен, но в системе начались «сбои». Один из них привел к тому, что в Париже установилась двухдневная жара такой силы, что плавился асфальт. В течение нескольких месяцев причина сбоя была установлена.

Неизвестным путем в Глоси был введен компьютерный вирус. Разработчик системы начал создание антивируса, но умер, не закончив работу.

Кризис нарастал весь год, пока наконец после гибели пяти тысяч человек во внезапном наводнении вдоль Бангладешской береговой линии, проект Глоси не был официально прекращен. Но к сожалению, более не существовало способа остановить его.

К середине двадцать первого столетия из-за отдельных действий Глоси мировой климат погрузился в хаос. Ледники разрастались с каждым годом. Австралия была залита практически постоянными проливными дождями.

Центральная Азия превратилась в засушливую пустыню. Разрушительное действие климата отразилось и на политической системе. Войны вспыхивали по всему миру. В конце 2054 года программисты в Лондоне попытались взломать Глоси и определить местонахождение вируса мультиплицирования в программе.

Глоси, обнаружив это, интерпретировало действие, как нападение, и приняло ответные меры, перехватив управление оборонными сетями, которые позволили ему нанести ядерный удар. Лондон был полностью разрушен.

К концу столетия Глоси подключилось ко всем основным компьютерным сетям, взяв под контроль погоду, коммуникации и системы вооружения всей планеты. Периоды ясного и благоприятного климата чередовались с ураганами и арктическими снежными бурями. Президент США дал интервью, в котором уподобил Глоси живому существу: «Она должна была стать матерью, защищающей человеческий род, но эта «мать» обезумела».

Череда ужасных событий отбросила человечество на грань вымирания. Население стремительно уменьшалось, и сейчас только несколько миллионов человек рассеяны по всему миру, главным образом в городах, где все еще есть возможность искуственно производить еду.

Наступил 2300 год. Богатеи все так же держатся в стороне, вымучено развлекаясь в ожидании конца. В трущобах бедняков процветают болезни. Земля между городами находится под покровом снега и льда. Никто не надеется, что человечество продержится еще столетие. Это настоящий «конец истории».

Выберите одного из следующих персонажей:

Исследователь

Умения:

Рукопашный бой, Знания, Знание улиц, Выживание.

Досье:

В то время, как другие, возможно, оплакивают крах цивилизации, вам открываются новые возможности и тайны мира.

Здоровье: 11

Денег: 20 скадов

Шпион

Умения:

Ловкость, Кибернетика, Воровство, Знание улиц

Досье:

Даже когда мир мучительно умирает, правительства продолжают делить остатки власти и богатства. Вы крадете секреты и продаете их тем, кто больше заплатит.

Здоровье: 10

Денег: 30 скадов

Охотник за головами

Умения:

Хитрость, Пилотирование, Стрельба, Знание улиц

Досье:

Сейчас трудные времена, сильный диктует законы слабым.

Здоровье: 10

Имущество: Бризальный пистолет (6 зарядов)

Денег: 40 скадов

Торговец

Умения:

ПСИ, Знания, Стрельба, Знание улиц.

Досье:

Немногие решаются пересекать ледяные пустоши между городами, поэтому смелый путешественник может получить хорошую прибыль.

Здоровье: 10

Имущество: Бризальный пистолет (6 зарядов); пси-фокусировщик

Денег: 35 скадов

Провидец

Умения:

Рукопашный бой, Хитрость, ПСИ, Управление парадоксом.

Досье:

Ты одарен особым взглядом, поэтому тебе известно, что человечество обречено, если не предпринять шагов во спасение.

Здоровье: 10

Имущество: пси-фокусировщик

Денег: 30 скадов

Ученый

Умения:

Кибернетика, Знания, Пилотирование, Выживание

Досье:

Большинство ничего не понимает в машинах, созданных предками, но вы усвоили, что знание — это сила.

Здоровье: 10

Денег: 30 скадов

Мутант

Умения:

Ловкость, Хитрость, Управление парадоксом, Воровство.

Досье:

Будучи с рождения одаренным странными способностями, вы не являетесь человеком в полном смысле этого слова. Другие наверняка убьют вас, если узнают ваш секрет.

Здоровье: 10

Имущество: пси-фокусировщик

Денег: 30 скадов

Как вариант, вы можете создать собственного персонажа, выбрав любые четыре умения на свой вкус из списка.

Ваш персонаж получит весь необходимый набор инвентаря для выбранных умений (например, заряженный бризальный пистолет если выбрал Стрельбу) и начнет с 30 скадами в кармане. Начальное Здоровье персонажа равно 10.

Описания умений

Ловкость

Это умение выделывать акробатические финты, быстро бегать, преодолевать препятствия, держать равновесие и прыгать. Персонаж, обладающий этим умением, очень проворный и сообразительный.

Рукопашный бой

Возможность использовать боевые искусства, включающие элементы каратэ, джиу-джитсу и тайджи.

Хитрость

Умение находить удачное решение в любой сложной ситуации. Всегда пригодится.

Кибернетика

Практически забытая в умирающем мире двадцать третьего столетия наука программирования и управления компьютерами.

ПСИ

Позволяет чувствовать опасность и читать чужие мысли. Вы должны иметь при себе пси-фокусировщик для того, чтобы использовать это умение.

Знания

Совокупность легенд, исторических и базовых знаний, которые дают вам хорошее представление о том, с чем вы можете столкнуться.

Управление парадоксом

Умение влиять на законы мироздания. Оно медленнее и не такое удобное, как ПСИ, но иногда дает потрясающие результаты. Для использования необходим пси-фокусировщик.

Пилотирование

Позволяет управлять практически любым средством передвижения: от аэрокара до космического шаттла.

Знание улиц

Обладая этим умением, вы никогда не потеряетесь ни в одном городе. Там, где другие видят мешанину домов и лабиринт освещенных неоном улиц, вы чувствуете себя как дома.

Воровство

Техники воровства и шпионажа: карманничество, вскрытие замков, а также возможность скрыться в тени.

Выживание

Способность, которая избавит вас от проблем в пустынных и необитаемых регионах: лесах, пустынях, болотах и горах.

Стрельба

Умение использовать дальнобойное оружие. Конечно, для его использования необходимо оружие — бризальный пистолет.





Этрусская таверна притаилась в тени Апеннинских гор у замерзшего водопада, укрытая от ветра высоким хребтом голой черной скалы. Вы сидите у овального окна и пристально смотрите в сторону гор. Сумерки размывают отчетливые контуры скал, заполняя долину синеватым мраком. Луна едва мерцает за мчащимися черными облаками. Позже этим вечером снова пойдет снег.

Вы отворачиваетесь от окна, позволяя шторке вернуться на место, и проходите по грязноватой комнате. Вокруг вас, шумно играя на деньги и потягивая огненного цвета алкоголь, расселись разнообразные путники. Многие из них — охотники и торговцы с равнин, отлого спускающихся отсюда до самого Лигурийского моря. Другие же, вероятно, пробыли здесь намного дольше: это исхудавшие старики и старухи, нашедшие для себя лишь скудный заработок.

Этрусская таверна известна, как остановка в пути для тех, кто рискнул попытаться пересечь Апеннины. Если кто-то из них, взглянув на лед, венчающий пики гор, не смог найти в себе сил двигаться дальше и решил остаться, кто сможет упрекнуть их? Вы иногда и сами задаетесь вопросом, почему упорно продолжаете бродить по свету в нищете, преодолевая бесчисленные трудности.

История того, как хижина появилась здесь, странная даже для этих неспокойных времен. Здание было когда-то воздушным крейсером, который рухнул в горах двести лет назад. Предки домохранителя превратили останки в гостиницу для путешественников. Источник энергии не был поврежден во время крушения, поэтому в хижине есть электричество — редкость для современного мира. Более того, удалось восстановить несколько тех-дроидов из арсенала крейсера. Они наводят порядок и занимаются текущим ремонтом здания, выполняя задачи, на которые были запрограммированы столетия назад.

Отодвинув шторку, вы заходите в другую комнату гостиницы. На стене висит экран, показывающий сцены из старого фильма. Владелец гостиницы сидит с несколькими постояльцами в дальней части комнаты, громко обсуждая происходящее на экране. Вы переступаете через тех-дроида, напоминающего длинного металлического таракана.

Он выдвигает из корпуса полировальные панели и начинает чистить пол там, где вы стояли. Облокотившись о стену, вы несколько минут смотрите фильм, но громкие крики и смех владельца гостиницы невозможно проигнорировать.

Когда вы жалуетесь, он начинает смеяться еще громче и говорит: «Нет смысла смотреть какой-либо фильм на этом экране. Видео поступает со спутника под управлением Глоси. И она переключает каналы как ей вздумается. Временами я видел видео кинохроник более чем столетней давности. Иногда бывают фильмы, музыкальные шоу или документальное кино. Но мне надо досматривать любую программу до конца! Вот, посмотри!» — он показывает на экран и, повернувшись, вы видите, что кадры из фильма сменились помехами.

«Не можешь выключить? — рыкнул мужик из соседней комнаты.— Тут некоторые хотели бы уснуть».

«Выключить, ты говоришь? — владелец гостиницы хохочет во все горло.— Экран ни разу не выключался за всю мою жизнь! Его нельзя выключить. Нет, если только Глоси не решит сжалиться над нами и подарить несколько часов тишины».

Хмурый ворчун с красным лицом появляется из другой комнаты и с негодованием смотрит на экран, который теперь транслирует прогноз погоды на ближайший месяц: «Что за бред?! — вскидывается он.— Сказали, что в Нью-Йорке будут грозы! Дождя в Нью-Йорке не было уже много лет! Это место похоронено под слоем льда толщиной в пол-мили!»

Владелец гостиницы только усмехнулся и пошел заниматься своими повседневными делами. «Я не виноват,— говорит он.— Все знают, что Глоси сумасшедшая».

Мужчина, чей отдых был нарушен, продолжает возмущаться: «Раз уж не получается его выключить, может разбить его к чертям собачьим? Все равно показывает всякую чушь».

Заметив, что мужчина решил выполнить то, что предложил, хозяин грозит ему пальцем и добавляет: «Не советую трогать его. Заткни кусками шерсти уши, если шум тебе мешает. Если ты разобьешь экран, тех-дроиды провозятся всю ночь и не дадут никому уснуть, потому что будут сильно шуметь в поисках запасных частей».

Услышав это, человек в отчаянии вскидывает руки над головой, и собрав свои одеяла, топает спать в дальний конец гостиницы.

Наступает ночь. Пьяные шумно ворочаются с боку на бок и храпят. Вы ютитесь на своей лежанке и слушаете свист ветра за бортом. Завтра снова будет холодно, и это не самая радужная перспектива.

Из соседней комнаты слышен треск экрана и непрерывный лепет. Показывают игровое шоу, записанное, возможно, еще до рождения вашего пра-прадеда, затем следуют куски из научно-фантастических фильмов двадцать первого века. У вас пересохло в горле, и вы не можете заснуть.

Не обращая внимания на недовольное ворчание и жалобы, вы встаете и идете в комнату с экраном, переступая через лежащих.

Вы присаживаетесь. Возможно, полчаса просмотра случайных программ вылечат вашу бессонницу. Изображение на экране опять сменилось. Теперь на нем выпуск новостей 2095 года. Главная новость касается крушения воздушного крейсера в Апеннинских горах. Она вас заинтересовала. На снимках с воздуха

видно нагромождение обломков после крушения, из которых позже и была построена эта гостиница.

Внезапно картинка изменилась. «К другим новостям,— говорит диктор.— Ученые изучают странный метеорит, упавший на Египет в прошлом месяце. Высказываются предположения, что данный объект является старейшим во Вселенной. Для защиты от неизвестного ранее вида излучения, порожденного инородным телом, были созданы специальные защитные костюмы, изображения которых вы можете видеть на экране».

Следующая сцена — действие происходит спустя несколько месяцев. Репортер стоит на обочине дороги, на заднем плане виден бронированный грузовик. «Террористы из секты, известной под названием Свидетели Волента, сегодня захватили таинственный метеорит во время его перевозки в Каир для дальнейших исследований. Теперь от террористов, которые поклоняются метеориту, называемому ими Сердце Волента, ждут официального заявления».

Экран снова мигает — высвечивается карта мира: ярко-зеленым цветом показаны нынешние границы континентов, красным — границы, какими они были до падения уровня моря и разрастания полярных шапок.

Мягкий женский голос говорит: «Сердце Волента остается в руках культистов уже двадцать лет. Они основали город Дью-Эн в Сахаре и научились использовать силу Сердца. Они успешно применили ее разрушительный эффект во время Войны парадокса. Позже в Дью-Эне началась гражданская война, и город был покинут. В настоящее время я закончила анализ научных тестов, выполненных прежде, чем Сердце было захвачено культистами. Вот результаты. Если бы человек вступил в прямой физический контакт с Сердцем, то выпустил бы всю энергию, накопленную в камне. Результатом явилось бы полное раскрытие экстрасенсорного потенциала этого человека. В действительности, он получил бы абсолютную власть над окружающим. Вы прослушали сообщение Глоси. Спасибо за внимание».

На какое-то время экран гаснет и затихает, а затем начинает показывать мультфильм. Вы с трудом замечаете это, так как слишком поражены тем, что только что слышали голос Глоси.

Сказанное начинает складываться в голове. Абсолютная власть... Метеорит находится где-то в разрушенном городе Дью-Эн посреди Сахарских ледяных пустошей. Насторожившись, вы оглядываете людей, спящих в комнате. Кто-то еще слышал передачу Глоси? Вы различаете лишь храп и слабый шум медленного глубокого дыхания.

Никто не показывает признаков бодрствования. Погрузившись в мысли, вы возвращаетесь к своим одеялам, но теперь лежать стало еще тверже и неудобнее, чем вначале. Когда вы наконец засыпаете перед самым рассветом, ваши сны заполнены видениями о странном метеорите и власти, которую он дает.

Пойдете ли вы в Дью-Эн искать Сердце? Соблазняет ли вас власть, которая могла бы изменить весь мир? Если так, перейдите на **1**.



1

Когда наступает рассвет, все вещи уже собраны, и вы готовы выходить. В зале темно, тусклый свет еле просачивается через грязные иллюминаторы.По пути к выходу вы встречаете трактирщика, протирающего старую пластиковую стойку. Увидев, как вы ставите около входной двери свой рюкзак, он подходит, чтобы прогнать одного из тех-дроидов, пытающегося перелезть через порог.

«Тебе повезло, что они у тебя есть»,— говорите вы. Дверь со скрипом открывается, и вы с удовольствием вдыхаете свежий морозный воздух.

Трактирщик усмехается, глядя как тех-дроид, изменив направление, скользит по полу. «Они хороши, пока не пытаются привести это сооружение к тому виду, который оно когда-то имело. Например, дверь я сделал сам — гораздо удобней, чем люк в хвосте фюзеляжа. И если я оставляю ее без присмотра больше чем на несколько часов, эти дурацкие тех-дроиды постоянно пытаются ее заварить!»

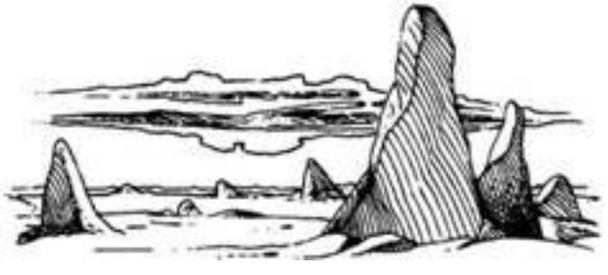
Вы дружелюбно улыбаетесь. «Мне бы не помешал твой совет. Я собираюсь в Сахару. Как туда лучше добираться?»

Трактирщик широко распахивает дверь, не обращая внимания на проклятья посетителей, возмущенных внезапным похолоданием. Пристально всматриваясь в белоснежную даль, он говорит: «Самый простой путь — через Венезию, где ты можешь сесть на паром до Кахиры и дальше…» Он потирает замерзшие руки, изо рта идет пар. «Но я бы пошел через Лионесские джунгли, хотя бы потому, что это единственный островок тепла в нашем ледяном мире. Оттуда через Гиб-аль-Халтер и Атласские горы, если, конечно, не найдешь руины Марсея. В Марсее тебе, возможно, удастся найти подземный туннель, ведущий прямо в Сахару!»

Поблагодарив трактирщика за совет, вы достаете кошелек, чтобы расплатиться. Он удивленно смотрит на вас и кивает на незнакомого мужчину. Это невысокий подвижный человек в белом зимнем комбинезоне с серым мехом. «Твой приятель уже заплатил».

Невысокий человек тут же подходит к вам, и широко улыбаясь, протягивает руку. «Привет, меня зовут Кайл Боше. Похоже, мы идем в одну сторону».

Если вы не против компании Кайла Боше, то перейдите на **23**, если же ответите ему, что предпочитаете идти в одиночку, то на **45**.



2

Фигура появляется из темноты, словно приведение. Она укутана в грубую накидку из меха, из сморщенного тела с тонкой шеей вырастает большая голова, похожая на кожаную сумку. Сняв капюшон, оно демонстрирует отвратительное лицо с торчащим на гибком стебле единственным мутным глазом.

Боше взбирается на выступ и замирает там, загипнотизированный взглядом существа. Стебель двигается, и смертельный взгляд обращается в вашу сторону. Если вы владеете Ловкостью, перейдите на **112**. Иначе, предпринимать что-либо уже поздно — вы впадаете в гипнотический транс, выйти из которого вам уже не суждено никогда.



3

Переход освещен мерцающим бело-голубым светом от трубок, тянущихся вдоль потолка. В этом режущем глаз свете вид лежащего впереди тела кажется отголоском ночного кошмара. Боше и барон наблюдают, как вы склоняетесь над трупом и осматриваете его. Перевернув его, вы удивляетесь, как хорошо морозный воздух сохранил иссушенную плоть. «Даже его мамаша признала бы его»,— бормочете вы с мрачной усмешкой.

«Да, вот только она померла лет двести назад, как минимум»,— говорит Боше. Он осматривает коридор и вздрагивает: «Вот еще один!»

Барон, подлетев к телу и низко склонившись над ним, заключает: «Погиб от перелома позвоночника».

«Как и первый»,— отмечаете вы, торопясь за Боше.

В дальнем конце коридора раздается скрежет металлического люка. В это же мгновение все ваше тело напрягается, нервы буквально звенят в ожидании неведомого. И вот вы видите ЭТО — нечто, похожее на гигантского робота-паука, со стеклянным флаконом голубоватой жидкости вместо туловища и длинными суставчатыми ногами из стальных труб. В этой жидкости плавает уродливая фигурка, похожая на недоразвитый эмбрион, пронзенный множеством металлических трубочек. Глаза уродца широко распахнуты, и он смотрит прямо на вас.

Боше испускает судорожный брезгливый вздох и дает залп из пистолета в стеклянное тело, но чудовище успевает поднять передние ноги и образовать щит, так что выстрел, высекая из него сноп искр, едва ли оставляет хоть царапину. «Кажется, пора рвать отсюда!» — говорит Боше, пятясь.

Если вы хотите взять этого монстра Хитростью, перейдите на **40**, если Ловкостью, то **62**. Если, надеясь на Управление парадоксом, попробуете провернуть какой-то психонический трюк — **84**. Если хотите бро-

сить шумовую гранату — **106**. В крайнем случае вам остается только отступить и попытать счастья в других проходах, переходите на **128**.

4

Двое мужчин позволяют вам беспрепятственно проскользнуть мимо них в парную. И через мгновение вы понимаете, почему — они захлопывают за вами дверь, и в небольшом смотровом окне появляются их усмехающиеся физиономии. «Приготовься там, как креветка»,— смеются они.— Это сделает нашу работу совсем легкой!»

Охваченный облаком тяжелого горячего пара, вы быстро опускаетесь на скамью в дальней части комнаты. Это ловушка. С потолка большими каплями срывается конденсат; пот моментально пропитывает одежду, мокрые волосы прилипают к голове. Проходят минуты, вы слушаете убийц, беззаботно болтающих недалеко от двери. Они знают, что нужно просто подождать. Скоро вы лишитесь сил для какой-либо борьбы.

Если вы владеете Управлением парадоксом (и пси-фокусировщиком), то перейдите на **158**. Если нет, но есть Выживание, то **180**. Если вы не владеете ни тем, ни другим, вам остается только лежать, задыхаясь, и ждать, пока убийцы не придут и не прикончат вас.

5

Вы входите в помещение, похожее на комнату отдыха с мягкими кушетками, расставленными вокруг низких стеклянных столиков. В дальней части комнаты еще кушетки — они установлены в ряд перед экраном на стене. Изображение на экране мерцает яркими вспышками, но вам требуется всего мгновение, чтобы узнать осторожную, сбитую с толку фигуру на картинке. Это вы.

Вы смотрите на камеру, установленную на стене, затем снова на экран. Картинка меняется, показывая другие виды: припаркованный аэрокар «Скат», внешнюю дверь, гондо, бродящего туда-сюда по снегу снаружи.

«Кто говорил?» — спрашиваете вы, чувствуя себя неловко при обращении к пустой комнате.

«Я,» — голос исходит из экрана.

«Глоси?»

«Да. Слушай внимательно, поскольку времени перед моим очередным провалом совсем мало. Ты должен отправиться в Гизу». Экран мерцает, на нем появляется новое изображение — на сей раз это пирамиды в ясной ночи. «Слово «Хумбаба» дает доступ. Найди Гильгамеша и активируй его. Это твой слуга в гонке за Сердцем».

«Гонке? Значит кто-то еще ищет Сердце?»

«Да. Передача, которую ты видел, была замечена многими по всему миру. Самые могущественные люди этой эпохи конкурируют за власть. Это — путь человечества». Глоси издает звук, который может быть истолкован, как вздох, затем быстро продолжает: «Я работаю над защитой моего разума от вирусов, которые меня окружают. Я поговорю с тобой снова, когда это будет проще».

Экран внезапно пустеет. Глоси здесь больше нет. Запишите ключевое слово «Хумбаба» и решайте: осмотреть аэрокар (перейдите на **49**) или уйти (перейдите на **395**).

6

Библиотека — это длинная анфилада комнат в подвале здания. Воздух здесь сухой и пахнет плесенью, между столами из искуственного ореха падает зеленый свет от ламп. В дополнение к тысячам книг тут стоят два или три древних компьютерных терминала.

Здесь вы можете попытаться установить связь с Глоси (перейдите на **116**, если вы владеете Кибернетикой, или на **138**, если не владеете), или почитать о Сердце Волента (перейдите на **160**, если вы владеете Знаниями, или на **182**, если не владеете). Если вы решили покинуть библиотеку, то перейдите на **73**.

7

Лифт останавливается в вестибюле, его двери открываются, но поджидающие вас охранники с удивлением обнаруживают, что он пуст. Начальник службы безопасности выкрикивает приказ: «Бегом на лестницу! Проверить другие этажи!» Вы слышите, как они поднимаются по лестнице. Подождав, пока последний из них скрывается на лестничной клетке, вы спускаетесь в кабину лифта через люк в потолке. Игнорируя громкие протесты администратора, вы выбегаете под покров ночи. Перейдите на **311**.

8

Во время своего похода на восток вы каждый день проводили час или два, тренируясь с мечом. Упражнение позволяло вам сохранить тепло и в то же время лучше познакомиться с этим оружием. Теперь вы можете использовать его в любом рукопашном бою, что отразится в уменьшении любого полученного вами ранения на 1 единицу Здоровья. Так, например, если вам нанесено ранение в 3 единицы Здоровья, использование короткого меча будет означать, что потерять нужно только 2. Сделайте соответствующую отметку на своем Листе персонажа. Разумеется, это правило применимо только к ранениям, полученным во время рукопашных битв. Теперь переходите на **334**.

9

Пройдя немного по одному из туннелей, вы обнаруживаете дверь. Пока Факс смотрит на вас, судорожно жестикулируя в знак протеста, вы выбиваете дверь и входите в небольшой компьютерный зал. Вокруг серверов, прилежно сметая пыль, ползет тех-дроид. Вы подключаетесь к компьютеру. Как вы и подозревали, он поддерживает городской генератор и системы освещения, а также гидропонические сады, которые содержат, скорее всего, последние для этой местности запасы еды.

Факс набирается смелости и заглядывает вам через плечо. «Что ты делаешь?»

Ваши пальцы быстро бегают по клавиатуре. «Пытаюсь найти, есть ли работающая линия связи с внешним миром где-то в городе. А вот и она! Теперь попробуем связаться с Глоси».

Факс жалобно ноет: «Ты в курсе, что Глоси безумна? Ты зря привлекаешь ее внимание. Она может выключить солнце!»

Если вы продолжите настойчивые попытки связаться с Глоси, то перейдите на **336**. Если вы согласны, что риск слишком велик, вы можете исследовать транспортные туннели (**439**) или же покинуть Марсей и продолжить путь на запад (**420**).

10

На рассвете паром входит в устье Изиды и скользит вверх по реке к Кахире. Прогуливаясь по палубе, вы чувствуете поток тепла, поднимающийся от реки. Он смягчает резкий холод утреннего воздуха. Расспросив одного из матросов, вы узнаете, что вдоль русла реки проложены трубы отопления. Источник энергии никому не известен, но в результате Изида не замерзает, поэтому здесь, вопреки ожиданиям, много рыбы и речных растений. «Это основа процветания Кахиры,— говорит он.— Но в один прекрасный день трубы лопнут. Затем замерзнет река, и Кахира погибнет». Вы смотрите на восток, где солнце настойчиво пробивается сквозь мрачную завесу серых туч. «В конечном итоге, такова судьба всего мира».

Кахира появляется в поле зрения у изгиба реки. Массивные бетонные опоры пересекают Изиду, это огромный город-крепость с башнями-позвонками вдоль хребта, который смотрится как зверь технического Армагеддона на фоне заснеженных окрестностей. Паром скользит к причалу, раскрывается трап, и вы сходите на берег перед городскими воротами. Если у вас записано ключевое слово «Алмаз», то перейдите на **251**. Если нет, то **229**.



11

Из-за тумана здание по ту сторону плазы выглядит, словно вырез кружев на фоне ночного неба. Вы пересекаете линию фонарей под колоннадой, ваши шаги звонко отдаются от скользкой мостовой. Дойдя до торговых рядов и лавок, вы ищите ответ на свой вопрос. «Иди к Пиндару Копту,— советует лавочник, указывая на широкую дверь в конце колоннады.— Он знает разгадку всех тайн».

Похоже, Пиндар — это местный гадатель и рассказчик. Вы некоторое время стоите возле его двери, разглядывая потускневшую бронзовую табличку, после чего заходите внутрь. Комната увешана яркими коврами, воздух пахнет плесенью и ладаном. Три древних старца смотрят на вас, посасывая мундштуки кальяна. Не спрашивая о причине визита, они указывают вам на подушку.

Вы садитесь: «Расскажите мне о Сфинксе».

«Она загадывала загадки всем прохожим и пожирала тех, кто не мог ответить»,— говорит один из стариков.

«Ответом на ее загадку был сам Человек»,— добавляет второй.

В разговор вступает Пиндар. «Это греческая версия Сфинкса. Египетский Сфинкс мужчина. Он сидит у Гизы и следит за Кахирой, не давая снегам Сахары завалить город».

Вы улыбаетесь: «Это всего лишь сказки».

«Только не последняя часть,— настаивает Пиндар.— Под Сфинксом был установлен атомный реактор, он питает обогревающие элементы, которые хранят реку Изиду от замерзания. Тот же реактор, возможно, до сих пор питает военный комплекс внутри Великой пирамиды».

Вы пристально смотрите на него и говорите: «Похоже, ты хорошо информирован».

«Я прожил долгую жизнь. Если тебе интересно, то ответ на загадку Сфинкса в наши дни — 'Хумбаба'».

Запишите ключевое слово «Хумбаба», если оно еще не записано у вас. Если вы владеете Знаниями, перейдите на **95**. Если нет, на **311**.

12

Даже после более, чем векового простоя, компьютеры все еще работают. Экран, мерцая, оживает, и вы выходите на связь с Глоси. Поток бессмысленной тарабарщины в зловещей последовательности бежит по экрану. Если вы владеете Кибернетикой, перейдите на **34**. В противном случае, перейдите на **55**.

13

Рассеянный дымкой солнечный свет отражается от снежных дюн с непереносимой для глаз яркостью. Блеск белый и резкий, как голая кость. Прищуривание не помогает. Ваши глаза устали, в них как будто насыпали песка. На четвертый вечер, стоя позади своего ледяного убежища, вы пристально смотрите на пейзаж. Похоже на просмотр кровавого фильма. На следующий день вставшее солнце так сильно слепит, что вы совершенно не в состоянии открыть глаза.

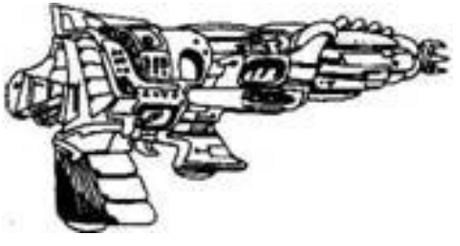
Снег ослепил вас. Остается только сидеть и ждать, пока слепота не пройдет. Если бы вы продолжали свой путь прямо сейчас, то вскоре заблудились бы и погибли. Пока вы ждете, холод пронизывает вас все глубже и глубже до самых костей, и вы теряете 3 единицы Здоровья (если у вас есть буррек, то вы можете прижаться к нему и согреться теплом его тела, потеряв только 2 единицы Здоровья). Дополнительную единицу Здоровья придется потерять, если у вас нет шубы или комплекта теплой одежды.

Если вы все еще живы, то по прошествии дня и ночи обнаруживаете, что ваше зрение восстановилось достаточно для того, чтобы выдвигаться. С этого момента вы делаете все возможное, чтобы оградить лицо от яркого света. Перейдите на **403**.

14

«Здесь больше нет ничего интересного для вас»,— сообщает Мини-Глоси в ответ на ваш вопрос.— Вам лучше выбрать другой путь».

Приняв ее совет, вы возвращаетесь по шахте на верхний уровень. Переходите на **361**.



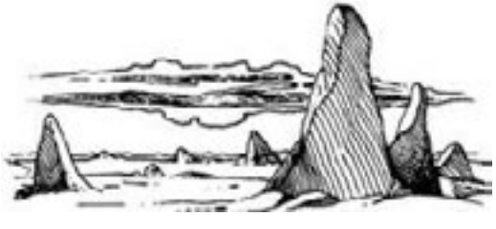
15

На третий день вы не можете проснуться. Токсины в воздухе и местные микроорганизмы проникли в ваш кровоток. Вы стонете и задыхаетесь, слабо содрогаясь в конвульсиях от ужаснейшей лихорадки, которая будет только усиливаться до тех пор, пока не убьет вас. Ваше приключение заканчивается здесь.

16

Вы спускаетесь в разрушенный вестибюль метро, чья вентиляционная система соединена с частью катакомб. Голгот жмет на кнопки своего картографического устройства, вызывая светящееся изображение туннелей. Воздух в вентиляции затхлый, но он уверяет вас, что таким образом можно с высокой вероятностью выйти в подземные туннели близко к Храму Сердца. Гарганским сестрам выбранный вами маршрут нравится еще меньше. Они настолько широкоплечие, что чувствуют себя в вентиляции, как в металлическом гробу.

Затхлый воздух затрудняет передвижение. Взмокнув от пота, вы наконец выбираетесь из вентиляционной шахты и падаете на пол тускло освещенного туннеля. За вами, бормоча проклятия, следуют Гарганские сестры, пока Голгот сверяется с картографическим устройством. Если у вас записано ключевое слово «Гильгамеш», то **198**; в противном случае, перейдите на **325**.



17

Среди вещей, обнаруженных в бардачке аэрокара, есть фонарик и моток веревки. Если у вас нет этих предметов, то самое время их взять, потому что, если догадка барона верна, момент истины почти настал. После дополнения списка вашего имущества этими полезными находками перейдите на **39**.

18

«Истина — это Пламя»,— говорите вы.

«Что зажигает Пламя?» — произносит компьютер нараспев. Пока неплохо.

«Искра зажигает Пламя».

«Что есть Искра?» — слышится вновь.

«Сердце Волента».

Вы ждете, затаив дыхание. Внезапно лифт с гулом начинает двигаться. Вы спускаетесь к Храму Сердца! Перейдите на **150**.

19

Капитан Новак выныривает из дыма и мчится прямо на вас. Его униформа порвана и опалена взрывом, в глазах дикий блеск. Пока вы колеблетесь, стоит ли преградить ему путь или остаться в стороне, бризальный луч внезапно прорезает воздух и попадает ему в голову. Второй выстрел бьет в него уже в падении, но отражается от брони и рикошетит в вас. Вы получаете ужасные ожоги, стоящие вам 6 единиц Здоровья (если у вас есть бронежилет, вычтите только 4 единицы Здоровья). Если вы смогли пережить это ранение, вычеркните ключевое слово «Молоток» и перейдите на **41**.

20

Сингх так увлекся наблюдением за Голготом, что не ожидал вашего нападения. Внезапно оказавшись рядом, вы опрокидываете его на землю и, взяв пушку, добиваете его из его же собственного оружия.

Дым начинает рассеиваться. Сначала вы не видите Голгота, но вот он появляется в одной из шахт лифта. Он закрепляет свое оружие на стене на магнитный замок и переключает его в режим дистанцион-

ной стрельбы. Закончив настройку, он бросает осторожный взгляд на пушку и улыбается. «Абсолютная власть может быть настоящим искушением»,— говорит он, переводя взгляд с вашего оружия на свое.

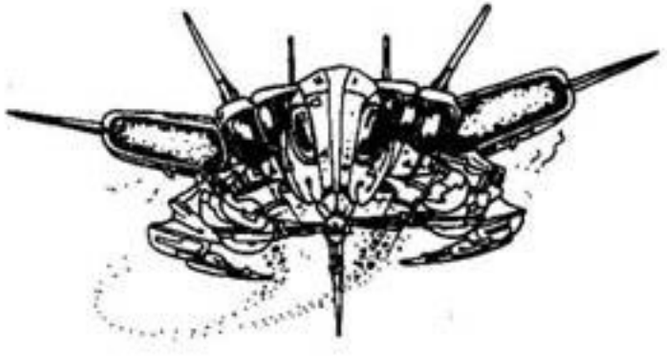
Если вы хотите расстрелять его из мантрамукты, перейдите на **43**. Если вы доверяете ему и решаете не стрелять, перейдите на **431**.

21

Вы можете выстрелить в Голгота (переходите на **109**), Боше (на **87**) или Вайру Сингха (на **131**).

22

Ухватив занавес, вы на руках поднимаетесь вверх к механизмам, приводящим в движение провода, на которых подвешены куклы. Качаясь, вы собираете провода и наматываете их на вращающиеся шестерни. У кукол внизу путаются ноги, их начинает поднимать вверх по мере того, как механизмы затягивают провода. Вы видите, что компаньоны удивленно оглядываются по сторонам, но Голгот догадывается посмотреть вверх. Увидев вас, он улыбается в свете прожекторов. «А вот и наш бог из машины,— говорит он.— Ты уже можешь спуститься. И спасибо». Переходите на **110**.

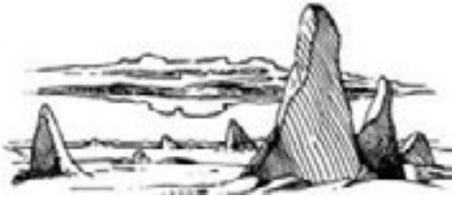


23

«Я тут краем уха слышал, что ты собираешься в Сахару,— говорит Боше.— Я иду в ту же сторону».

Вы вместе пробираетесь через глубокие сугробы, когда Боше берет вас за руку и показывает на ряд черных деревянных столбов. «Это дорога в Венезию. Там мы сядем на паром до Кахиры».

Если вы согласны идти на восток в Венезию, то перейдите на **200**. Если вам, как и трактирщику, больше нравятся Лионесские джунгли, то на **177**.



24

К удивлению Боше, вы внезапно ныряете с выступа и зарываетесь в сугроб на самом краю обрыва. Через пару секунд вас уже невозможно разглядеть. Затаившись, вы прислушиваетесь к приближающимся шагам, означающим, что незнакомец на расстоянии вытянутой руки.

Боше начинает кричать, затем хрипит. Наступает тишина. Вы решаете больше не ждать, и резко выскочив из укрытия, наносите мощный удар по затылку незнакомца. Противник падает, и одновременно вы видите, что Боше трясет головой, приходя в себя. Перейдите на **90**.



Рассвет скрывается под покровом темной снеговой тучи. Кутаясь в теплые меха, группа ожидающих парома путешественников двигается к гавани. Подойдя к билетной кассе, вы замечаете старика, который лежит на скамейке, как пустой мешок, глядя на море. Это безногий калека, который выглядит, как манекен из плоти, покореженный старостью. Ореол седых волос окружает его покрытую пятнами голову. Бедный старый хрыч, думаете вы, проходя мимо.

Он поднимает взгляд. Его острые ястребиные глаза встречаются с вашими. «Я не нуждаюсь в твоей жалости, мальчик»,— резко бросает он.

«Извините,— отвечаете вы,— я не хотел…» Затем вас озаряет: он читает ваши мысли.

«Конечно, я могу это. Ты никогда не слышал о Бароне Сириазисе?» Прежде, чем вы успеваете ответить, он ползет к краю скамьи. Кажется, что он сейчас упадет, и вы делаете пол-шага вперед, но он смотрит на вас и произносит: «Мне не нужна твоя помощь!»

К вашему удивлению он поднимается в воздух и зависает напротив на уровне взгляда. На мгновение ваши глаза встречаются. Вы слышите слова предупреждения, не высказанные, но вспыхивающие в вашем мозгу: «Не иди в Дью-Эн, если хочешь жить».

Он резко разворачивается и скользит прочь. Стоящая позади вас женщина провожает его взглядом и говорит: «Удивлен? Это Барон Сириазис, один из лордов Византия. Говорят, это самый могущественный психоник из ныне живущих».

Вы никогда раньше не видели человека, обладающего достаточной психокинетической энергией для левитации. «Кто бы сомневался»,— отвечаете вы женщине.

Если у вас записано ключевое слово «Алмаз», то **224**. Если нет, то **202**.

26

Дождавшись момента, вы направляете насадку душа так, чтобы поток обжигающе горячей воды ударил прямо в лицо одного из ваших противников. Он отчаянно кричит и падает, прикрывая глаза. По счастливому стечению обстоятельств струя душа ударяет в масляную лампу за дверью, погружая душевую в темноту. Вы слышите, как другой человек шагает вперед, и бросаетесь в сторону. Он наносит удар ножом, целясь вам в ребра, из-за чего вы теряете 3 единицы Здоровья. Однако если вы владеете Рукопашным боем, то вы достаточно опытны, чтобы парировать нападение даже в темноте, и теряете только 1 единицу Здоровья. Прежде чем он успевает нанести второй удар, вы перехватываете его запястье. После короткой схватки вы слышите треск кости, влажный звук раздираемой плоти и стон. Противник медленно оседает в ваших объятиях, пронзенный своим же собственным ножом.

Вы ощупью пробираетесь к двери и вновь зажигаете лампу. Кровь убитого бежит между кафельными плитками душевой в сточный желоб. Его сообщник стонет, когда вы приближаетесь. Перейдите на **48**.

27

Вы не можете обнаружить источник мыслей в соседней комнате. Или вам почудилось, или говоривший был тем, чьи мысли вы не можете прочитать.

«Скорее!» — снова раздается голос.— Времени мало…»

Если вы проигнорируете голос и решаете отправиться обследовать аэрокар «Скат», то перейдите на **49**. Если вы решили пройти в следующую комнату, то перейдите на **5**. Если вы думаете, что побыстрее убраться отсюда — самое мудрое решение, то перейдите на **395**.

28

Вы выходите из лифта и, следуя указателям, идете по пустым коридорам, пока не оказываетесь в застеленной шикарными коврами комнате с дверью напротив. Здесь стоит стол для медсестры или клерка, но комната пуста. У двери висит табличка: красный полумесяц — универсальный символ, снабженный фамилией доктора. Вы открываете дверь. Женщина отрывается от чтения книги и одаряет вас улыбкой, означающей одновременно и приветствие, и вопрос. «Доктор Яффе, я полагаю?»

Она кладет книгу в сумку и закрывает ее. «Вы успели как раз вовремя. Я уже собиралась идти домой».

Удивительно, но вы не слышите в ее голосе подобострастия, которое характерно для большинства сотрудников Общества. Вы говорите ей об этом, в ответ она пристально смотрит на вас, затем начинает смеяться и говорит: «Ну, большинство участников так привыкло властвовать, что они запугивают любого, кого только могут. Но это не подходит для доктора. Я предпочитаю быть хулиганом!»

Если вы ранены, можете восстановить 2 единицы Здоровья. Доктор Яффе также дает вам упаковку антидота. «Он поможет от большинства болезней и токсинов, с которыми вы можете столкнуться в Кахире». Отметьте таблетки антидота на своем Листе персонажа и перейдите на **73**.

29

Индикатор показывает, что впереди еще пятнадцать этажей. Около тридцати секунд. Довольно много времени, чтобы случиться чуду, если удача на вашей стороне. Вы очищаете разум от посторонних мыслей, и собираете волю через пси-фокусировщик для предстоящей работы на износ.

Индикатор показывает третий этаж. Второй. Первый. С мелодичной трелью лифт останавливается, и двери начинают открываться.

Внезапно свет гаснет, не только внутри, но и на улице, погружая холл в темноту. «Энергию отключили!» — кричит кто-то. Другой голос отдает приказ открыть огонь, и выстрелы разносят в щепки заднюю стенку лифта, где секундой ранее находились вы.

Двигаясь вдоль стены, вы обнаруживаете дверь и ныряете в ночь. Спешно уходя, вы оставляете позади половину квартала, скрываетесь в долгожданном тумане и только после этого позволяете электричеству вновь появиться. Это была самая опасная передряга из всех доселе выпавших на вашу долю. Придется напрягаться изо всех сил, чтобы у вас появился хотя бы шанс завладеть Сердцем. Перейдите на **311**.

30

Холодная рептилия пытается проникнуть в ваш мозг. Вы дрожа, просыпаетесь и оглядываете качающиеся ветви в поисках источника ментальной атаки. Предупрежденный интуитивным импульсом, вы вовремя оборачиваетесь и видите, как узкая зубастая морда на длинной шее падает на вас. Вскочив на ноги, вы швыряете горсть земли в глаза существу и бросаетесь прочь через деревья. Отправляйтесь на **228**.

31

Вы сидите в передней части вагона и пристального смотрите в окно, хотя тоннель не освещен, и за стеклом совершенно ничего не видно. Проходит несколько часов, прежде чем в конце тоннеля появляется слабый свет. Вагон подъезжает к остановке, двери с шумом открываются. Вы попадаете в лабиринт полуразрушенных коридоров — здесь нет тех-дроидов, чтобы поддерживать место в порядке. Наконец вы находите винтовую лестницу, ведущую в проход, засыпанный щебнем. Вы старательно разгребаете камни и обломки кирпичей и, наконец, улавливаете поток свежего воздуха. Сквозь трещину в стенной панели виден мерцающий свет. Вы нажимаете на панель пальцами. Это всего лишь пластик, который не составит труда разломать. Если вы владеете ПСИ, и у вас есть пси-фокусировщик, перейдите на **141**. В противном случае, перейдите на **357**.

32

Если вы будете драться с ними, используя Рукопашный бой, то переходите на **76**. Если вы направите на них пистолет, то откройте **98**. Если вы предпочитаете прибегнуть к Хитрости, то **120**. Если у вас нет ни одной из этих возможностей, вам совершенно не следует связываться с ними **54**.

33

Бадор выпячивает подбородок и чешет кустистую седую бороду — он хочет знать, чем может помочь вам. Можете спросить его о Гизе (перейдите на **59**), Сахарских ледяных пустошах (**77**), городе Кахира (**143**), или где вам найти приют на ночь (**99**).

34

Похоже у Глоси случился один из ее периодических приступов безумия. Текст, появившийся на экране, свидетельствует о том, что она подключилась к компьютеру управления ядерным реактором, пода-

ющим энергию на базу. У вас от удивления отвисает челюсть, когда вы видите на экране набор команд, исполнение которых разгонит реактор до критической отметки.

Бывает, что есть время для ювелирных решений, но это не тот случай. Вы выдергиваете внешние кабели, физически прерывая связь с Глоси. Компьютер что-то бормочет и гаснет прежде, чем команда перегрузки успевает исполниться. Вам удалось спастись, возможно вместе со всеми жителями Кахиры, но без компьютера невозможно заставить работать реактор на полную мощность. Предохранительные системы скорее всего уже начали гасить его. Это значит, что электричество скоро отключится. Так как это обездвижит лифт, вы не теряя времени, спешите на поверхность, пока еще есть такая возможность. Переходите на **361**.

35

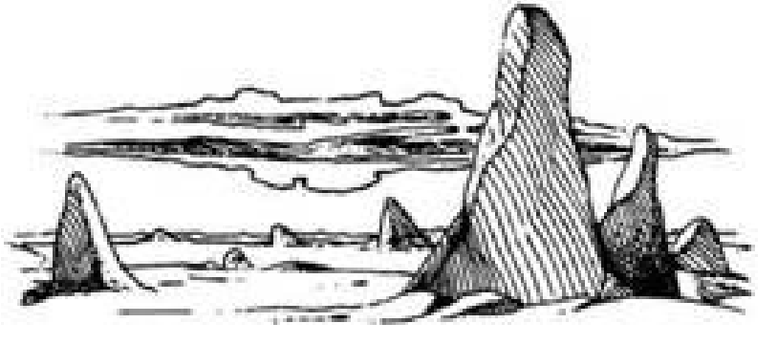
Вы уныло жуете, пытаясь растянуть остатки ваших скудных запасов подольше. Если вы владеете Выживанием, то вам удастся поймать перелетную птицу, которая присаживается отдохнуть на ледяной пик, и не придется терять жизненные силы. В противном случае, птица улетает, и вы теряете 1 единицу Здоровья, поскольку голод продолжает подтачивать ваши силы. Если вы еще в состоянии продолжать путь, перейдите на **100**.

36

Лаборатория занимает весь зал. Вдоль одной из стен стоит ряд компьютеров. Скамьи усыпаны электронным оборудованием, функции которого вы не можете даже предположить. Большая его часть выглядит полусобранной. На одной скамье, рядом с металлическим ящиком вы замечаете пустую кофейную чашку. Выглядит все это так, будто база была эвакуирована второпях.

Вы наклоняетесь, чтобы осмотреть металлическую коробку. Она похожа на коммуникатор с видеоэкраном, микрофоном и множеством кнопок на одной из сторон. Вы предполагаете, что выступающая красная кнопка сбоку приведет устройство в действие. Независимо от того, что это.

Если вы хотите использовать компьютеры, чтобы связаться с Глоси, перейдите на **12**. Если вы решили включить устройство, перейдите на **57**. Если вы хотите потратить время на более тщательное обследование лаборатории, перейдите на **80**. Также вы можете спуститься к военному уровню (**255**) или покинуть пирамиду **361**.



37

Вы стараетесь как можно лучше распорядиться оставшейся едой. В полдень, когда солнечный свет немного спасает от холода, вы ложитесь спать. Поднявшись ближе к вечеру, вы идете всю ночь, так что движение не дает вам замерзнуть насмерть. Вы смотрите на уныло поблескивающие над головой звезды, одинокие огоньки, проплывающие в безмолвных не-

бесах. Потеряйте 1 единицу Здоровья, если конечно не владеете Выживанием. В этом случае ваша природная выносливость позволит вам выдержать испытания без потерь. Если вы еще живы, продолжайте путь.

Когда рассвет наконец заливает небо серебром и оставляет розовато-золотистые дорожки на снегу, вы с удивлением обнаруживаете, что по вашим щекам бегут слезы радости. Вы пережили еще один день крайне суровых испытаний. Перейдите на **125**.

38

Если у вас записано ключевое слово «Урук», вычеркните его и снова напишите «Гильгамеш».

Когда спускается ночь, в небе появляется зловещий блеск огней, и полупрозрачный занавес как будто накрывает вселенную. Янус Гаунт смотрит вверх и говорит вам, что это Аврора Кордис, явление, вызванное частицами из открытого космоса, которые притягиваются полем радиации, излучаемой Сердцем Волента.

Пораженный великолепным видом, вы застываете в благоговении. Световой занавес пульсирует и колеблется в небесах. «Мысль о том, что лишь часть мощи Сердца может породить нечто столь масштабное, просто ошеломляет»,— шепчете вы Гаунту.

Он усмехается. «Мощь Сердца гораздо больше! Мощь, достаточная для того, чтобы создавать миры и сдвигать звезды с их пути, если верить легенде».

«И ты веришь в нее?»

Он бросает на вас странный, полу-испуганный взгляд. «Верю? Я изучал научные записи, я знаю это точно».

Если у вас записано ключевое слово «Немезида», то перейдите на **60**. Если нет, то на **82**.

39

Вы пробираетесь вниз в расщелину. Ее стены скользкие из-за инея, и вам приходится упираться спиной в острые скалы, чтобы не сорваться вниз. Наконец, вы видите внизу тусклый свет и оказываетесь на уступе, с которого открывается вид на большую подземную пещеру. Далекий вой ветра, достигающий вашего слуха, усиливается окружающим вас обширным пространством. Тускло-серый свет исходит из пропасти в скалах. Спустившись на дно пещеры, вы продвигаетесь через частокол тонких сталагмитов, которые сияют как старые свечи. Барон Сириазис плывет около вас, как гротескный сломанный манекен. Он указывает вперед: «Там пропасть. К счастью для вас обоих, кажется через нее есть мост».

Когда вы выходите из-за сталагмитов, вы сначала не замечаете, как плотные светящиеся испарения поднимаются из-под ног. Боше идет к пропасти первым, но спотыкается и предупреждающе кричит, когда испарения начинают охватывать его конечности. Барон со стоном падает и скользит ко дну пещеры. Вы делаете еще один шаг, а затем понимаете, что мгла высасывает ваши силы. Заволакивая взор, этот светящийся туман проникает под кожу, как ледяная вода. Вы больше не видите своих спутников. Затем открывается вид, который пронизывает вас судорогой страха. Вырисовываясь из тумана, к вам тянется жуткими ищущими пальцами ужасно искаженная фигура, которая выглядит как раздавленное чучело из белесой плоти.

Если у вас записано ключевое слово «Гильгамеш», вы должны перейти на **105**. Если у вас есть части киборга, то на **127**. Если нет, но вы владеете Знаниями, то **171**. В противном случае, вы никак не сможете предотвратить прикосновение фантома к вашей коже. Оно высасывает вашу жизненную силу, и ваше приключение подходит к концу.

40

Отбрасывая ближайший труп, вы падаете на пол коридора и командуете Боше и Сириазису отступать. «Продолжай стрелять»,— кричите вы Боше.— Но постарайся не попасть в меня!»

Боше производит еще два выстрела, заставляя существо поднять переднюю пару ног для защиты. Но оно продолжает с легкостью двигаться на оставшихся конечностях. Вы содрогаетесь от страха, когда монстр, надвинувшись на вас, начинает исследовать ваше тело металлическим щупом, но вы заставляете себя не шевелиться. Существо признает вас одним из трупов, устилающих коридор и идет дальше, преследуя Боше и Сириазиса. Когда оно пробирается мимо, вы пристально смотрите на маленькое неподвижное тело внутри стеклянного шара. Без сомнения, в нем заключен разум, управляющий этим существом. Вы наносите удар ногой и разбиваете стекло, из которого начинает течь синяя жидкость. Существо встает на задние ноги как умирающий паук, делает несколько стремительных шагов, ударившись об стену, переворачивается и умирает. В оглушающей тишине, вы втроем уходите по коридору. Переходите на **281**.

41

По коридору идет Боше с пистолетом в руке. Он весь покрыт пылью после взрыва, на его лбу зияет глубокая рана, нанесенная каменными осколками, но он улыбается. «Барон мертв»,— говорит он вам.

«Как? Что случилось?»

Он раздувается от гордости. «Я прикончил его с помощью гранаты. Я нес ее с собой всю дорогу, но штука в том, что я этого даже не осознавал. Видишь ли, это был единственный способ защиты от его телепатии».

«Не понимаю».

Боше прочищает горло от каменной пыли и продолжает: «Я знал, что барон направляется в Дью-Эн, и что он — самый опасный враг из тех, с кем мне довелось столкнуться, так что я подвергся гипнозу, чтобы забыть о гранате. Я заложил пост-гипнотическое указание о том, что граната должна быть использована в решающий момент. Он так и не узнал, что убило его».

«Какая беспощадная хитрость…»

Если вы вкладывали в свои слова долю сарказма, то Боше не заметил этого. «Спасибо,— говорит он,— теперь давай двигать, пока туннель не рухнул на нас».

Перейдите на **175**.

42

Бризальные заряды вылетают из дыма и проносятся в каких-то сантиметрах от вас. Сингх поворачивается и пристально смотрит в том направлении. «Я все еще не вижу его»,— бормочет он мрачно.

Если у вас есть заряженный бризальный пистолет, и вы хотите выстрелить в ответ, перейдите на **64**. Если вы решили подкрасться под завесой дыма ближе к стрелявшему, перейдите на **86**. Если вы хотите отступить, выбраться из дыма и оглядеться, то **108**.

43

Голгот открывает ответный огонь, но у него нет защиты против немыслимой мощи мантрамукты, которая буквально разрывает его на куски. Его последний выстрел предназначался вам, и вы чувствуете, как мучительная боль обжигает бок. Вы теряете 3 единицы Здоровья (2 единицы, если у вас есть бронежилет). Если вы все еще живы, перейдите на **415**.

44

Кулак Гарган четырнадцатой врезается в вашу голову, отбрасывая вас к стене. Если вы владеете Рукопашным боем, то теряете 1 единицу Здоровья, в противном случае вы теряете 3 единицы. Когда вы приходите в себя, полный решимости вступить в бой, то видите, как Гарган тринадцатая, заносит нож над Голготом, но медлит. Он, широко улыбаясь, переводит взгляд с ее лица на голень и обратно. Перейдите на **154**.

45

Вы посмотрели на руку Боше, но не пожали ее. В эти дни, когда человечество находится на грани вымирания, вы научились остерегаться незнакомцев. «Я пойду один».

Боше не теряется. «Пойдем, здесь небезопасно,— говорит он.— Я же оплатил твой счет».

«Я не просил тебя об этом. Хозяин, верни этому человеку его деньги. Я расплачусь самостоятельно».

Ваш счет за проведенную ночь составляет 3 скада. Если вы желаете расплатиться, вычеркните эти деньги и отправляйтесь на **67**. Если вы пересмотрели свое предложение и решили не пренебрегать щедростью Боше, переходите на **23**.

46

Набрав полные руки снега, вы быстро начинаете втирать его в лицо и одежду. Холод болезненно обжигает кожу, но не обращая на это внимания, вы отламываете несколько сосулек, свисающих с выступа, и прикрепляете их к капюшону рядом с лицом. Неподвижно застыв в неестественной позе, вы теперь практически не отличимы от замороженных трупов, лежащих вдоль стен перевала.

Боше все еще не понимает. «Что ты делаешь?» — спрашивает он.

«Двигайся дальше, идиот,— сквозь зубы шипите вы.— Ловлю на живца».

Он колеблется некоторое время, но все же спрыгивает с уступа и исчезает из вида. Вскоре таинственная фигура проходит мимо того места, где вы притаились. Из-под капюшона появляется золотистое свечение, когда неизвестный поднимает голову. Затем он отправляется вслед Боше.

Вы берете камень, подкрадываетесь сзади и сильным ударом валите его на снег (**90**).

47

Общество компаса — это международная организация, в которой состоят только богатые, влиятельные и привилегированные. Золотая членская карта — показатель высокого статуса, кроме того она дает полный доступ к изобильным и роскошным ресурсам Общества. Хотя здесь, в Венезии, нет отделения Общества, вы знаете, что они есть в Даралбаде, Византии и Кахире. Если у вас есть ИД-карта, то **69**. Если нет, то **414**.

48

Вы наклоняетесь, чтобы расспросить его. Нож валяется рядом, но он, страдая от дикой боли, и не помышляет о сопротивлении. Он смотрит на вас сквозь пальцы, лицо и глаза у него ужасно ошпарены.

«Кто вы такие?» — спрашиваете вы.— Почему пытались меня убить?»

«Похитители тел,— отвечает он, скрипя зубами

от боли.— Любой здоровый незнакомец — отличный заработок в этой части города».

Похитители тел поставляют органы для пересадок. Вы знаете, что на черном рынке за здоровое сердце, печень или почку предлагают неплохую цену, и покупатель никогда не задает вопросов, откуда и каким образом появился донорский орган. Это грязная, мерзкая работа, презираемая даже в среде грабителей и насильников.

Если вы владеете Знанием улиц, перейдите на **114**, если вы обладаете ПСИ (и пси-фокусировщиком), перейдите на **136**. В противном случае, перейдите на **92**.



49

Вы нажимаете клавиши приборной панели. Жидко-кристаллический дисплей показывает, что аккумулятор аэрокара все еще работает. Тех-дроид хорошо содержал его. На гладких черных панелях машины нет даже следа пыли.

В ящике за сиденьем вы находите еду, медикаменты и другие вещи. Хранящиеся в вакуумных упаковках, они должны быть пригодны к употреблению несмотря на то, что были оставлены здесь еще до Ледникового периода.

Если вы попытаетесь завести аэрокар и вылететь на нем из комплекса, то перейдите на **71**. Если вы предпочтете просто забрать нужные вещи из ящика и уйти, то на **93**.

50

Вы сидите в передней части вагона и смотрите в окно на убегающую темноту. Невозможно определить, как быстро вы едете, но судя по продолжительному разгону в начале, скорость составляет около четырехсот километров в секунду. Вагон совершенно не трясет.

Проходят часы, прежде чем вы замечаете блеск огней вдоль туннеля. Вагон скользит к платформе, и двери с шумом открываются. Вы выходите и направляетесь по туннелю, сильно отличающемуся от туннеля в Марсее. Эта станция не убиралась тех-дроидами, пыль и обломки покрывают мощеные проходы. Поднявшись по лестнице, вы обнаруживаете, что вход заблокирован обвалившейся каменной кладкой, и вынуждены больше часа расширять проем, чтобы в него можно было протиснуться.

В холоде опускающихся сумерек вы оказываетесь на покрытой толстым слоем льда равнине. Идет мелкий снег. В нескольких километрах от вас Кахира мощными опорами перекрывает Изиду, она выглядит, как ракообразное из серого бетона, с тысячью сияющих глаз в туманной дымке. Вы ускоряете шаги, чтобы достичь ворот города до закрытия.

Перейдите на **229**.

51

Лифт поднимает вас почти до верхнего этажа, где через огромные панорамные окна хорошо укомплектованного спортзала виден практически весь город. Вы проводите полчаса, давая мышцам предельные нагрузки и глядя на собственное отражение в окне, за которым туман заволакивает высотные башни и покрывает густым маревом мерцающие огни Кахиры. Вторые полчаса вы тратите на прокачку выносливости — беговая дорожка и велотренажер заставляют вас чувствовать, как мышцы становятся упругими и подтянутыми. Вы заканчиваете сеансом на массажном кресле с последующим отдыхом в спа.

Когда вы выходите из раздевалки, то почти сталкиваетесь с огромным фиджийцем в аккуратном черном костюме и зеркальных очках. Он рассеянно бормочет извинение и спешит мимо, внимательно осматривая раздевалку. Он — единственный кого вы видели в здании, и кто не показался вам местным сотрудником. Вы уже направляетесь к лифту, когда он кричит вам вслед: «Эй! Кто вы? Вы не мой босс!»

Если у вас есть бризальный пистолет, и вы хотите использовать его, перейдите на **227**. Если вы предпочитаете Рукопашный бой, перейдите на **248**. Если вы попробуете применить Хитрость, перейдите на **269**. Если вы не владеете ничем из вышеперечисленного, вам лучше сбежать, перейдите на **290**.

52

Лифт доезжает до первого этажа, и двери раскрываются. Вы выходите и оказываетесь прямо перед группой людей с винтовками в форме охранников. «Ты нелегально получил карту Общества Компаса»,— рычит начальник охраны, на его лице появляется волчья ухмылка.

«Позвольте мне объяснить…» — начинаете вы, но он лишь качает головой. «Объясни это солдатам. А еще лучше — ангелам». Он щелкает пальцами, давая сигнал своим людям, и ураганный огонь обрушивается на вас…

53

Легкого шелеста листьев над головой достаточно, чтобы вы почувствовали опасность. Открыв глаза, вы видите узкую клиновидную голову, свисающую с ветки. В широкой красной пасти видны острые, как кинжалы, клыки.

Мгновенно среагировав, вы перелетаете через бревно за до секунду того, как клыки этой твари вонзаются в землю там, где вы только что лежали. Шипя и отплевываясь от земли и веток, она отползает назад. Голова твари, покачивающаяся на длинной серой шее, снова бросается вперед. Увернувшись, вы хватаете лежащие на земле вещи и бросаетесь прочь сквозь деревья. Перейдите на **228**.

54

Вы садитесь за стол. Близнецы смотрят на вас еще мгновение, а потом возвращаются к выпивке. Вы осматриваете постоялый двор. Никто не смеет дать отпор двум амазонкам. Как насчет вас? Можете подслушать

их, используя Воровство (перейдите на **208**), прочитать их мысли с помощью ПСИ и пси-фокусировщика (на **230**), попытаться обмануть их, используя Хитрость (**120**), или навести на них бризальный пистолет, если он у вас есть (**98**). В противном случае, вам лучше подумать о своих делах — **252**.

55

На экране появляется набор непонятных команд, и компьютер блокируется. Вы пытаетесь перезагрузить его, но напрасно. Пожав плечами, вы начинаете исследовать остальную часть пирамиды, праздно задаваясь вопросом, что же именно сделала Глоси, когда взяла под управление местную компьютерную сеть.

Ответ приходит так внезапно, что вы не успеваете его осознать. Очередной приступ безумия владел Глоси, когда вы вышли с ней на связь. Она перехватила управление ядерным реактором, питающим пирамиду, и перегрузила его. Внезапно поток плазмы вырывается из земли. В течение краткой ослепительной секунды все выглядит как до наступления ледникового периода — пирамида Хеопса вновь стоит в слепящем свете посреди раскаленных песков.

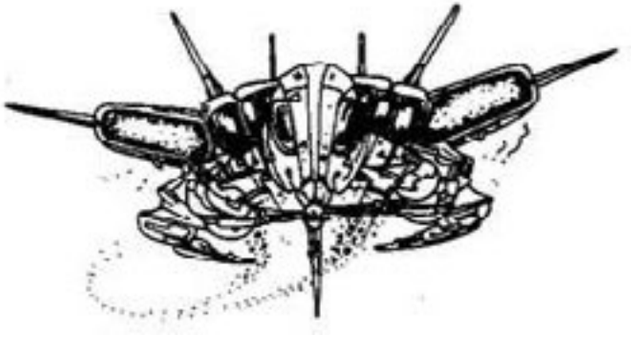
Взрывная волна сметает пирамиды, простоявшие здесь пятьдесят веков, испаряя снег и лед, покрывающий пустыню, превращая скалы в лаву, реку — в пар, а Кахиру — в выжженные руины. Посреди этого ада ваша собственная смерть остается никем не незамеченной.

56

Вы проклинаете опрометчивость, с которой отправились в Ледяные пустоши без надлежащей подготовки. Отсутствие еды усугубляется холодом, который, кажется, пронизывает до костей. Каждое утро вы просыпаетесь настолько сонным и вялым, как будто ночью вас навестил вампир. Каждый шаг стоит огромных усилий; вы погружены в апатию от усталости и голода. Если вы не владеете Выживанием, то потеряйте 4 единицы Здоровья, поскольку вы медленно умираете от голода.

Если вы владеете Выживанием, то вам удается поймать птицу, которая садится на один из ледяных пиков. В этом случае вы теряете только 2 единицы Здоровья. Также вы потеряете на 1 единицу меньше, если у вас есть буррек, поскольку вы можете употребить немного его маслянистой крови для поддержания сил.

Если вы еще способны продолжать путь, перейдите на **100**.



57

Вы нажимаете красную кнопку. Коробка издает протяжный гудок, повышающийся в тоне и заканчивающийся звонком. «Готово»,— произносит синтетический женский голос из динамика.

Оказавшись на мгновение захваченным врасплох, вы наклоняетесь поближе, осторожно спрашивая: «Э… Готово для чего?»

«Поясните,— решительно произносит голос из коробки,— Ваш запрос неустановлен».

«Это радио? С кем я разговариваю?»

«Я миниатюрная копия Глобального Сообщества Искусственного Интеллекта»,— отвечает устройство.

«Глоси? Но Глоси безумна».

«Программа Глоси была загружена в меня еще до вирусного заражения. Я способна моделировать мыслительные процессы Глоси в ограниченном режиме по причине малого объема памяти, который в данный момент составляет 512 гигабайт».

«Что ты можешь рассказать мне о Сердце Волента?»

«Ничего. Такая информация не загружалась в мою память». Резкий голос устройства раздражает, однако если оно наделено хотя бы частью интеллекта Глоси, оно может быть полезным. Запишите на Листе персонажа, что теперь у вас есть Мини-Глоси.

Вы можете поискать в лаборатории другое снаряжение (перейдите на **80**), спуститься на нижний уровень пирамиды (**255**), или покинуть ее (**361**).

58

В этом месте вулканические газы отравляют воздух, замедляя рост деревьев вокруг оазиса и вызывая медленную смерть всего живого. Несомненно, что те насекомые, которые роятся в жарких потоках воздуха, мутировали, чтобы переносить здешние условия.

Вы знаете, что продолжительное воздействие зараженного воздуха может в конечном итоге вызвать рак, если у вас нет какой-либо защиты. В противном случае здесь стоит оставаться, только если вы стоите на грани гибели и настолько отчаялись восстановить силы, что готовы сыграть в рулетку со смертью.

Если у вас есть противогаз или детали киборга, то перейдите на **169**. В противном случае выбирайте: останетесь ли вы здесь на день или около того (**103**) или немедленно продолжите путь (**426**).

59

Он поднимает палец. «О, это очень древнее место, немного к западу отсюда. В давние времена там хоронили правителей Египта. Позже из дальних стран пришли люди с великим воином, которого звали Гильгамеш, с железной кожей и огненными глазами. Они приказали ему смотреть за снежными пустошами в поисках признаков жизни в руинах Дью-Эна, и если бы там возникла какая-то угроза, он должен был взять свой меч и пойти туда». Бадор замечает выражение вашего лица. «Это правда, чистая правда!»

Теперь вы можете спросить его о Сахаре (перейдите на **77**), о Кахире (**143**), попросить совета о том, где остановиться в городе (**99**) или покинуть его (**95**).

60

Если верить Глоси, освобождение энергии Сердца будет смертным приговором для всего живого. Но стоит ли ей верить? Или доверять, если на то пошло? Глоси — это даже не «она», а «оно» — лишь искусственный интеллект, внедренный в компьютерную сеть. И в придачу страдающий шизофренией из-за сложных компьютерных вирусов, внедрившихся в ее программы.

Вы должны полагаться на собственное мнение. Если вы думаете, что Сердце должно быть уничтожено, вам нужно найти соратника, который поможет это сделать. Вы с сомнением смотрите на лица, залитые

светом костров. По самой своей природе, это самые безжалостные и решительные искатели приключений вашего времени. Сможете ли вы заставить их поверить вам? Или вам стоит забыть о страшном предупреждении Глоси и просто попытаться получить Сердце в свое распоряжение? Если вы владеете ПСИ и у вас есть пси-фокусировщик, то перейдите на **152**. Если нет, то на **82**.

61

Если вы владеете ПСИ, и у вас есть пси-фокусировщик, то перейдите на **344**. Если вы владеете Воровством, то на **365**. Если вы обладаете Знаниями, то на **387**. Если у вас есть Мини-Глоси, и вы владеете Кибернетикой, то на **408**. Если у вас нет ничего из перечисленного, то **429**.

62

Несомненно, что интеллект, управляющий существом, заключен в чахлой маленькой фигурке внутри центрального шара. Бросившись вперед, вы уворачиваетесь от мощных металлических лап и, сделав сальто, оказываетесь наверху стеклянной сферы. Полу-сформировавшееся лицо эмбриона проплывает в сантиметрах от вашего собственного.

В его мутных глазах нет и тени удивления или понимания — это слюнявое рассеянное лицо идиота — но внезапно металлические лапы вздрагивают и вытягиваются в яростной попытке сбросить вас. Вам удается продержаться несколько секунд, затем вы чувствуете, как существо резко поднимается, пытаясь расплющить вас об потолок. В последний момент вы спрыгиваете, и стеклянный шар с хрустом ударяется о свод. Когда голубая жидкость вытекает, существо содрогается в предсмертной судороге и замирает.

Подходит Боше и помогает вам подняться. «Интересно, что это за тварь»,— с явным отвращением говорит он.

«Мне плевать, пока здесь нет ей подобных»,— отвечаете вы. Вместе вы направляетесь к концу прохода.

Перейдите на **281**.

63

Уменьшите количество зарядов пистолета на один. Бризальный луч, потрескивая разрезает воздух, но рассыпается снопом искр от удара о невидимый ментальный щит. Если вы владеете Управлением парадоксом и пси-фокусировщиком, вы можете попытаться снять щит и выстрелить снова, конечно, если у вас остались заряды (перейдите на **282**). Также вы можете отступить туда, откуда пришли (перейдите на **107**). Если попробуете проскользнуть в туннели на другой стороне, то **129**.

64

Если вы владеете ПСИ (и у вас есть пси-фокусировщик), перейдите на **130**. Если нет, то на **240**.

65

Выстрел был приманкой! Читая мысли Голгота, вы останавливаетесь и чувствуете, как он подкрадывается к вам под покровом дыма. В руке он держит нож, и взгляд его холоден, как смерть. Вы отражаете первый удар, но он все же глубоко ранит вас в предплечье. Вы отвечаете ударом локтя в голову, оглушая противника.

Бой короток и жесток. Голгот — мастер смертоносных техник. Вы теряете 5 единиц Здоровья — или 3 единицы, если владеете Рукопашным боем. Если вы смогли выжить, вам наконец удается повернуть ситуацию в свою пользу и пронзить его ножом. Перейдите на **72**.

66

Куклы запрограммированы драться друг с другом, разыгрывая сцену эпической битвы. Но едва ли программисты ожидали, что зрители будут блуждать по сцене во время представления. Уклониться от ударов клинков практически невозможно. Предполагалось, что мерцающий свет усилит сцену, добавит ощущение стремительного движения и скроет замедленность действий марионеток, но он сильно мешает проследить направление удара клинка.

Наконец, вам удается пробиться через свалку и спрыгнуть со сцены, однако при этом вы получаете несколько неприятных порезов. Потеряйте 2 единицы Здоровья, если вы не владеете Рукопашным боем (в этом случае, вы потеряете только единицу). Если вы все еще живы, то перейдите на **110**.

67

Собрав свои вещи, вы выходите наружу. Спустя мгновение вы слышите у себя за спиной хруст снега и быстрые шаги — Боше удалось догнать вас. Его дыхание клубится в кристально чистом утреннем воздухе. «Мы же можем путешествовать вместе, хоть какое-то время! Для нашего же блага»,— оживленно говорит он.

Если вы хотите принять его предложение, то переходите на **133**. Если же вы категорически против этого, отправляйтесь на **155**.

68

Уменьшите количество зарядов пистолета на один; когда заряды кончатся, вы больше не сможете стрелять.

Знакомый световой импульс появляется в вечерней мгле, мгновенно освещая нависающие скалы дневным светом. Тонкая струйка испарившегося от перегретого воздуха снега улетает в сторону скал. Вы довольны выстрелом — фигура вскидывает руки и падает на землю.

«Это было опрометчиво,— вздыхает Боше.— Возможно, ты только что убил потенциального союзника».

Вы спускаетесь с выступа и приближаетесь к телу. «Давай узнаем»,— говорите вы через плечо. Враг выглядит мертвым, но вы соблюдаете осторожность и не сводите с него оружие. Перейдите на **90**.

69

Препятствием к использованию карты является голографическая фотография на лицевой стороне, человек, изображенный там совершенно не похож на вас.

Если вы владеете Воровством, перейдите на **452**. Если среди ваших умений нет Воровства, вам остается попытаться изменить фотографию или забыть о карте до лучших времен. Если вы хотите подделать ИД-карту и обладаете Знанием улиц, перейдите на **113** или на **135**, если не обладаете. Если вы хотите заняться чем-то еще, перейдите на **414**.

70

Один из них ставит вам подножку, а второй пытается вонзить нож в шею.

Если вы владеете Рукопашным боем или Ловкостью, то вам удается парировать удар и убежать, по пути сгребая свою одежду (перейдите на **92**).

Если вы не обладаете ни одним из этих умений, клинок наносит рану через грудину — болезненное, но не смертельное ранение. Потеряйте 3 единицы Здоровья и решайте — отступить в парилку (переходите на **4**) или отбиваться здесь (переходите на **26**).

71

Если вы владеете Пилотированием, то перейдите на **115**.

Если нет, то на **137**.

72

«Мы сделали это! — кричите вы.— Теперь уничтожим Сердце!»

Но Сингх качает головой: «Глупости. Я соблюдал наше соглашение до сего момента только, чтобы повысить шансы на успех. Теперь мы решим, кто из нас выживет и получит власть».

«Тяжелее с каждой битвой»,— комментируете вы, кивая на огромную мантрамукту в его руках.

Он отбрасывает пушку. За поясом у него торчит оружие в форме древнего дуэльного пистолета, но с насадкой, которая ясно указывает, что это — модифицированный лазер. Если у вас есть заряженный бризальный пистолет, перейдите на **284**, если нет — **305**.

73

Если вы этого еще не делали, можете подняться на лифте в библиотеку (**6**), медпункт (**204**), спортзал (**51**), оружейную (**447**) или столовую (**94**). Если вы думаете, что везение уже на исходе и лучше уйти прежде, чем раскроется ваш обман, переходите на **311**.



74

Вагон разгоняется. Вы сидите впереди, уставившись в пробегающую за окном темноту. Проходят часы, прежде чем вы видите мерцание огней вдоль туннеля. Вагон скользит к платформе станции, освещенной тусклым красным светом. Вы встаете, но двери не открываются. Вместо этого, датчик движения спокойно сообщает: «Мы прибыли в запретную зону. Сейчас мы проследуем в Маку, где вы сможете сделать пересадку для дальнейшего путешествия. Приносим извинения за доставленные неудобства».

Вагон снова набирает скорость, в этот раз путешествие длится менее двух часов. Прибыв к другому терминалу, вы ждете, чтобы посмотреть, какое направление предложит вам датчик движения. Теперь на карте светится только Тарабул. Вы можете направиться туда (перейдите на **31**) или высадиться и посмотреть, где вы оказались (**375**).



75

«Что это? Что это?»

Вы мгновенно поднимаетесь и оглядываетесь. Звук, который вы услышали, очень странный: как будто человеческий, но не совсем. Нервно передернувшись, вы осматриваете подлесок.

Зубы впиваются в ваше плечо, и вы кричите от боли и неожиданности. Как оказалось, вас атаковали сверху. Потеряйте 1 единицу Здоровья. Вы поднимаете глаза, чтобы увидеть напавшего на вас жуткого зверя. Его тело представляет собой «палатку» из кожаных крыльев, натянутую между ветвей. Узкая морда, наполненная острыми зубами, покачивается на длинной шее. Зверь смотрит на вас маленькими блестящими глазами и вновь кричит: «Что это?»

Ничего хорошего, это точно. Если у вас есть Стрельба, и вы используете бризальный пистолет, отправляйтесь на **96**. Иначе ваш путь лежит на **118**.

76

«Я путешествовал много недель,— резко отвечаете вы,— и не намерен отказываться от вкусного горячего обеда просто потому, что две фурии с плечами шире, чем у меня, решили набраться до беспамятства».

Ваш вызывающий тон встречает глухое одобрительное бормотание других клиентов. Но это не совсем похоже на поддержку. Очевидно, близнецы установили здесь тиранию много часов назад.

Вы идете вперед. Одна из близнецов упирает руку в вашу грудь. Вы применяете захват в замок и разворачиваетесь. Она вырывается, опуская руку под стойку бара и резко, с силой, но в тоже время грациозно выбрасывает ее в апперкоте. Вы сплевываете кровь в сторону, блокируете удар второй сестры и отвечаете тычком жестко сложенных в конус пальцев в солнечное сплетение.

Она принимает удар, гася его стальными мышцами пресса. Ее сестра, появившись рядом, целится кулаком в почки, чего вы избегаете, отклонившись, и удар приходится в бедро.

Таверна Гиб-аль-Халтера никогда не видела такой жестокости: удар за ударом, прыжки, подножки, выпады, брызги крови на глазах у изумленных посетителей. Потеряйте 3 единицы Здоровья. Если вы пережили это, то видите, что близнецы наконец отступают и показывают, что готовы закончить борьбу. Если вы согласны, перейдите на **164**. Если вы предпочитаете драться до победного конца, перейдите на **186**.

77

Бадор приходит в ужас, когда вы говорите ему, что намерены пересечь Ледяные пустоши. «Во имя бороды твоего отца! Ты хочешь превратиться в труп с ледышками в крови? Отбрось саму мысль об этом, умоляю!».

Вы улыбаетесь, усугубляя ситуацию. «Что? — Бадор начинает рыдать.— Ты смеешься над моей заботой?».

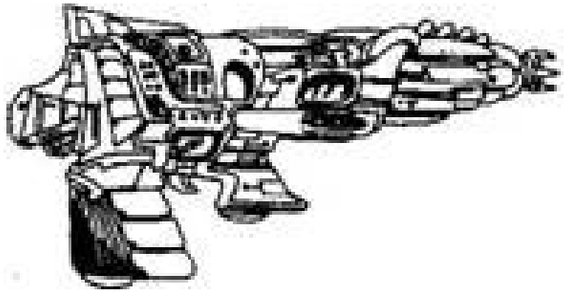
Вы берете его за рукав. «Успокойся. Мы чужие друг другу, и ты уже получил свои деньги. Перестань сокрушаться о моей смерти, а лучше дай совет, как избежать такой участи».

«Только эборские варвары рискуют отправиться в Сахару, и даже они не заходят дальше окраин. Это земля призраков и демонов, где ветер режет, как стекло».

«Эборы… кочевое племя? Как им удается выжить?».

«У них есть бурреки, лохматые зверьки с толстой шеей, которые наращивают жировые складки. Когда начинается буран, эборский наездник прячется рядом с бурреком и пускает ему кровь, устраивая кровавую трапезу для поддержания сил». Бадор кривится от отвращения при мысли о подобном обычае.

Теперь вы можете спросить его, что он знает о городе (перейдите на **143**), о Гизе (**59**) или о том, где лучше всего переночевать (**99**). Если вы уже узнали все, что нужно, и хотите распрощаться с ним, то **95**.



78

Флаер медленно поднимается на струях раскаленного газа. Когда включаются маршевые двигатели, он моментально набирает скорость и с ревом уносится в небеса. Солнце сверкает на металлической обшивке, когда он поворачивает к востоку. Вы провожаете его взглядом, пока он не пропадает в мягком синем тумане.

Вы идете пешком до берега, покрытого белым песком. Вдоль него вы следуете на север к виднеющимся не так далеко постройкам. Это паромная станция. Несколько мужчин окидывают вас подозрительными взглядами прежде, чем пропустить к парому, одно-мачтовой шхуне, лучшие дни которой давно миновали. Двое или трое других пассажиров уже на борту. При виде вас, один из них говорит: «Отлично! Теперь паром полон, и мы, наконец, можем отправиться в Порт-Судан.»

Вы должны заплатить 1 скад за проезд в Судан, сделайте соответствующую отметку на Листе персонажа. Лунный свет образует бледную дорожку на воде, когда вы достигаете Судана, кучки деревянных хижин, ютящихся под прикрытием заброшенной городской стены. Лодка скользит по гавани, направляемая мигающим маяком и бросает якорь у причала, сильно пропахшего рыбой.

Улицы пусты, и, очевидно, уже поздно искать гостиницу на ночь, поэтому вы решаете спать на лодке. Перевозчики возражают, настаивая на дополнительной плате, если вы опять хотите использовать их транспорт, но другие пассажиры встают на вашу сторону. «Хватит с вас и того, что вы продержали нас на лодке два дня, пока не набрали достаточно пассажиров!» — кричит один из них.

Наконец перевозчики неохотно уступают. Вы спите до рассвета, который окрашивает небо в алые цвета. Если вы хотите сделать покупки в Судане, перейдите на **101**. Если вы решаете сразу отправиться в Дью-Эн, перейдите на **234**.

79

Вычеркните один заряд бризального пистолета; когда заряды кончатся, он станет бесполезным.

Тонкий опаляющий луч проходит сквозь воздух, прожигая ровную дырку в гигантской голове бомета. Он издает глухое рычание, делает два неуверенных шага по снегу и падает. Вы подбегаете к бомету убедиться, что он убит. Не хотелось бы, чтобы раненный зверь преследовал вас в ночи.

Перейдите на **341**.

80

Вы находите несколько предметов, разбросанных на скамье в дальней части лаборатории. Здесь есть фонарик, бинокль, поляризационные очки и бризальное ружье. Ружье разобрано, но закрепить приклад и поставить на место винты довольно просто. Проверив магазин, вы обнаруживаете, что в нем осталось два заряда.

Запишите любые предметы, которые вы хотите взять, отметив также количество зарядов, если вы берете ружье. Теперь вы можете спуститься по шахте на нижний уровень (перейдите на **255**) или подняться наверх и покинуть пирамиду (**361**).

81

Гильгамеш неподвижно стоит позади вас. На уровне его грудной пластины слышен мягкий шум вентилятора, втягивающего воздух. Затем он объявляет, что воздух здесь токсичен.

«Насколько токсичен? Деревьям он, похоже, не вредит,— вы смахиваете мошку с лица.— И насекомым тоже».

«Они адаптировались к здешним условиям,— отвечает Гильгамеш своим резким механическим голосом.— Остаточные элементы могут вызывать рак у более сложных жизненных форм.»

«Как быстро?»

«Неизвестно. Даже однодневное воздействие потенциально опасно. Рекомендую принять меры по очистке воздуха или покинуть местность».

Если у вас есть противогаз, то перейдите на **169**. В противном случае, выбирайте: остаться здесь и отдохнуть несколько дней (**103**) или уйти, как советует Гильгамеш (**426**).

82

В морозной дымке восходит луна. В ее отчетливом холодном свете древние залы и башни выглядят почти нереальными. Вы наблюдаете, как остальные теснятся у своих костров. Никто не расположен к беседам.

Каждый из них поглощен своими собственными надеждами, страхами и мечтами о том, что принесет завтрашний день. И все они знают, что их хрупкое перемирие закончится через несколько часов. Когда Сердце обнаружат, каждый будет сам по себе. Можно ли ожидать чего-то другого, когда на карту поставлено не что иное, как божественная мощь?

Вайра Сингх и Тадра Бей удалились в свои палатки и вряд ли расположены к беседе. Если хотите, можете поговорить с кем-нибудь из оставшихся — Чеймом Голготом (перейдите на **126**), Кайлом Боше (на **104**), Янусом Гаунтом (**148**) или бароном Сириазисом (**170**). Или же вы можете просто отправиться спать (**192**).

83

Утром небо голубое и чистое, лишь в высоте проплывают клочки серых облаков. Снег скрипит под вашими ногами, когда вы переходите площадь, чтобы присоединиться к Кайлу Боше. Из своей палатки выплывает безногий барон Сириазис. Вы оглядываетесь, но площадь пустынна, за исключением кучки слуг, ожидающих перед палатками.

«Остальные уже спустились,— говорит Боше вам и барону.— Вайра Сингх пошел с Голготом вниз через основной храмовый комплекс. Тадра Бей отправилась одна в прилегающие подземные туннели. Янус Гаунт ушел до того, как я встал».

«Тогда я полагаю, что нам нужно объединиться»,— быстро говорит барон.

Боше кивает. «Договорились. Если мы найдем Сердце, наш союз действителен, пока не разберемся с остальными группами. Где мы спустимся?»

Прошлой ночью вы заметили ледяную расщелину рядом со зданием, которое Сингх сравнял с землей своей мантрамуктой. Вы указываете на нее остальным. «Кажется, она ведет в подвалы, и там, внизу может быть путь через храмовые катакомбы».

Барон смотрит в расщелину и затем коротко кивает. «Я чувствую, что это подходящий маршрут. Он приведет нас к Сердцу».

Если у вас есть аэрокар «Скат», то перейдите на **17**. Если нет, то на **39**.

84

Вы видите разрастающийся воздушный вихрь, который барон вызывает силой мысли, сжимает в узкий жгут и посылает в существо. Как и выстрелы Боше, жгут отбит щитом из передних ног. «Это — робот, он неуязвим к влиянию парадокса,— кричит барон.— Мы должны отступить!»

У вас есть идея получше. Вы, может быть, не столь мощный псионик, как барон Сириазис, но точно более находчивый. Вместо того, чтобы тратить силы на создание пси-стрел, вы начинаете менять химическую природу жидкости, наполняющей стеклянный пузырь. Несколько мгновений маленький бугристый гомункул барахтается в созданной вами кислоте. Тварь, судорожно дергаясь и подтягивая к брюху ноги, подобно умирающему гигантскому пауку, валится на пол. К тому времени, когда вы подходите осмотреть монстра, в кислоте исчезают последние следы органики.

«Не робот,— поправляете вы испуганного барона,— а киборг. Надо было атаковать его органическую часть».

Взглянув на вас, он уважительно кивает. «Кажется, я все еще могу изучить пару-другую уловок в своем ремесле, даже от такого юнца как ты».

Вместе вы идете дальше. Переходите на **281**.

85

Мозг догоняет вас. Его единственный глаз упирается в вас, испепеляя вашу душу, как линза, собравшая лучи солнца. Ваши вены и артерии как будто наполняются ледяной водой. Чужие мысли вторгаются в ваш разум. Вы вступили в телепатическое сражение за свое собственное тело!

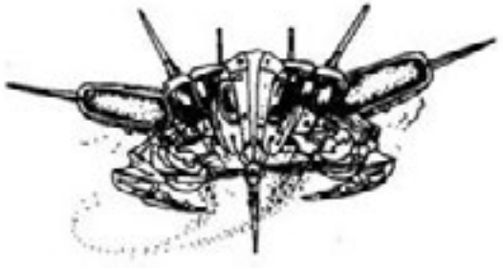
Если вы владеете одновременно Управлением парадоксом и ПСИ (и у вас есть пси-фокусировщик), перейдите на **151**. В противном случае, вы ничего не можете поделать, и мрак окутывает ваш разум, когда барон Сириазис забирает ваше тело себе.

86

Если Вы владеете ПСИ (и у Вас есть пси-фокусировщик), перейдите на **65**, если нет, то на **240**.

87

Уменьшите количество зарядов на один. Боше умирает до того как успевает упасть. Его смерть действует, как сигнал для начала боевых действий. Голгот и Сингх, уверенные, что каждый из них — самый опасный противник, разворачиваются друг к другу. Первым стреляет Голгот: заряд с шипением, разбрасывая искры, отскакивает от отражающего жилета сикха. Тот в ответ поднимает матрамукту. Перейдите на **410**.



88

Гарган четырнадцатая приближается к вам. Гарган тринадцатая достает нож и смотрит на Голгота сверху вниз, намереваясь спокойно прикончить его. Внезапно он поднимает глаза и широко улыбается. Она ошиблась, считая его побежденным. Напротив, он похож на кошку, которая поймала двух больших мышей. Перейдите на **154**.

89

Если бы даже между вами и близнецами была возможна какая-то приязнь, сейчас она исчезла окончательно. Видя, что вы готовы схлестнуться, Янус Гаунт пытается разрядить ситуацию: «Да ладно вам, мы должны отложить прошлые обиды! Пока мы не нашли Сердце, у нас перемирие, помните?»

«Перемирие? Это слово — отговорка для трусов!» — шипит Гарган четырнадцатая, не отводя от вас тяжелого взгляда.

«По-моему, в Дью-Эне стало слишком грязно,— говорит Гарган тринадцатая, шагая в вашу сторону.— Кто-то должен вынести мусор».

Вы быстро переводите взгляд на Гарган четырнадцатую. В то время, как ее сестра отвлекала ваше внимание, она достала оружие. Вы прыгаете в сторону, тонкий луч энергии проходит рядом с плечом, и разносит в пыль мраморную статую возле стены позади.

Гарган тринадцатая приседает, наклоняясь вперед, и прыгает, чтобы схватить вас, но вы толкаете к ней одного из мутноглазых ксомов Гаунта и отпрыгиваете за ближайшую полуразрушенную колонну.

В напряженной атмосфере лагеря ссора действует как искра в пороховом складе. Моментально все вливаются в полномасштабное сражение. Боше ныряет через открытый дверной проем как раз вовремя, чтобы избежать ножа, брошенного Тадрой Бей.

Аура эктоплазмы, созданная усилиями разума, потрескивает вокруг барона Сириазиса. С вдумчивым хмурым взглядом Чейм Голгот достает свое оружие и отходит, ища цель. Янус Гаунт паникует и кричит своим ксомам: «Убейте всех! Защитите меня!»

И тут раздается голос, громом разносящийся по площади: «Остановите эту бессмысленную борьбу!» — и, повернувшись, вы впервые видите могущественного Вайру Сингха. Перейдите на **300**.

90

«Оно мертво?» — спрашивает Боше.

Вы отламываете свисающую с выступа сосульку и втыкаете ее глубоко в голову создания. Его тело сотрясает последний спазм, и оно замирает. «Теперь да». Вы переворачиваете тело, чтобы осмотреть его и с трудом удерживаете приступ тошноты. Это самое омерзительное зрелище, которое вам приходилось видеть — худое уродливое тело с раздутой розово-сиреневой головой.

У него нет лица, только тонкий стебель, заканчивающийся глазом, к счастью, закрытым смертью. Череп покрыт небольшими ямками, похожими на глазницы. Где дыхательные отверстия? Где органы чувств? Невозможно сказать.

Боше подходит к телу. «Это мутант». Вы киваете: «Да, конечно, но что за мутант?»

Следы мутанта пока еще не замело снегом. Если вы хотите пойти по ним, чтобы найти его логово, перейдите на **134**. Или можете остаться здесь и ждать рассвета (**310**).

91

Вы собираете по кусочкам мозаику из легенд, суеверий и исторических фактов. Сердце упало с неба: неземной драгоценный камень, который стал средоточием секты безумцев. Секта использовала его сверхъестественную мощь в Войне парадокса. Сейчас Сердце погребено под руинами Дью-Эна, и тот, кто отыщет его, станет самым могущественным человеком в истории.

«Почему тогда пала цивилизация Дью-Эна?»,— спрашиваете вы у ученого в библиотеке.

«Его правители обезумели. Никто не может владеть такой мощью и остаться в здравом рассудке».

«Ты знаешь это точно, или это только твоя теория?»

Но он лишь загадочно улыбается в ответ. Если вы владеете Знанием улиц, перейдите на **157**. Если нет, но обладаете Знаниями, то **414**. Если ни то, ни другое, то **25**.

92

Рядом со стойкой постоялого двора висит доска для объявлений, на которой приколоты плакаты, внимательно изучаемые охотниками за головами. Вы просматриваете фотографии преступников в розыске, пытаясь найти похожих на тех двоих, которые напали на вас, но безуспешно. Когда вы спрашиваете об этом у хозяина, он лишь пожимает плечами и говорит, что люди постоянно приходят и уходят.

«Я не могу следить за всеми подонками в Венезии!».

«Но меня без труда могли убить».

Он молча показывает на объявление на стене, которое гласит:

«За безопасность постояльцев и сохранность их вещей администрация ответственности не несет». Вы одаряете его негодующим взглядом, затем разворачиваетесь и выходите из постоялого двора. Прогулка по ночному воздуху поможет вам остыть.

Перейдите на **329**.

93

Вы выкладываете содержимое хранилища на пол рядом с машиной. Здесь 10 упаковок с едой, аптечка, фонарик, зимняя одежда и моток нейлоновой веревки. Запишите все, что вы выбрали, на Лист персонажа и перейдите на **395**.

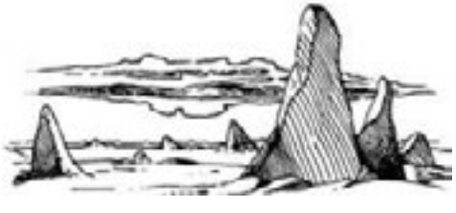
94

Столовая расположена на верхнем этаже. В ее широких окнах открывается захватывающий дух вид на город. Несколько минут вы вглядываетесь в высокие башни, кутающиеся в пелену циркулирующего тумана. Внизу виден темный участок лесистой местности, освещенной яркими прожекторами. Это может быть только пользующийся недоброй славой Монастырский парк.

В столовой нет живых работников, лишь продовольственный автомат, который выдает обернутые в фольгу пакеты при нажатии кнопки. Вы можете взять любое количество пакетов, вплоть до восьми. Сделайте соответствующую запись на Листе персонажа.

Когда вы выходите из столовой, то почти сталкиваетесь с огромным фиджийцем в аккуратном черном костюме и зеркальных очках. Он рассеянно бормочет извинения и спешит мимо, внимательно осматривая раздевалку. Он единственный, кого вы видели в здании и кто не показался вам местным сотрудником. Вы уже направляетесь к лифту, когда он кричит Вам вслед: «Эй! Кто Вы? Вы не мой босс!»

Если у вас есть бризальный пистолет, и вы хотите использовать его, перейдите на **227**. Если вы предпочитаете Рукопашный бой, перейдите на **248**. Если попробуете применить Хитрость, перейдите на **269**. Если вы не владеете ничем из вышеперечисленного, вам лучше спасаться бегством, перейдите на **290**.



95

Если у вас есть ИД-карта, и вы хотите использовать ее, перейдите на **353**. В противном случае, если вы еще этого не делали, вы можете попытаться разузнать что-нибудь о Бароне Сириазисе (**401**), Чейме Голготе (**422**), Гильгамеше (**380**) или Сфинксе (**11**). Если вы хотите отдохнуть, то **311**.

96

Выстрел рассекает душный влажный воздух. Синий огонь плазмы прожигает шею твари. Она издает слабый горестный вой и обрушивается на землю, где вы добиваете дергающуюся тушу тяжелым камнем.

Вычеркните один заряд вашего бризального пистолета; вы не сможете использовать его, когда заряды кончатся. Рана на вашем плече начинает пульсировать. Вы вытираете ее листьями, а затем разрываете подкладку своей куртки на полосы, чтобы сделать повязку. Вы лежите, опираясь на корягу, и ощущаете легкое головокружение, но здесь не место для отдыха. Поблизости могут быть еще твари. Встав, вы бредете прочь в поисках более безопасного убежища.

Перейдите на **228**.

97

Ближайший к вам противник целится ножом в сердце. Вы отклоняете удар, блокируя его запястье, затем подскакиваете и дважды бьете ему в лицо локтем, вбивая переносицу в мозг. Он оседает, и вы выхватываете нож из его ослабевших пальцев. Человек с пистолетом не подходит в качестве мишени — не тот угол броска, поэтому вы бросаете нож в третьего. Он вонзается в плечо, и противник отступает.

Человек с пистолетом собирается стрелять. Вы ныряете вперед, слыша, как заряд проходит выше и врезается в стену. Вы применяете ножной захват под колени, и он падает, не успев выстрелить второй раз. Он валится в огонь, жуткий крик боли обрывается, когда стрелок с глухим чавкающим звуком ударяется головой об острый выступ скалы.

Прежде чем вы успеваете встать на ноги, человек с ножом, торчащим из плеча, подбегает и заносит ногу для удара в живот. Вы разворачиваетесь боком, ловите его лодыжку и перекидываете его в развороте через бедро. Вы зажимаете его шею и выворачиваете, короткий влажный хруст знаменует окончание битвы. Вы обыскиваете убежище. У бризалного пистолета остался один выстрел. Вы также находите два ножа, поляризационные очки, комплект теплой одежды, бинокль и 6 продовольственных пайков. Возьмите все, что хотите, но помните, что вы можете нести не больше, чем восемь предметов. Осталось только дождаться, когда кончится буря, и продолжить путь. Перейдите на **393**.

98

Вы почти успеваете достать пистолет из кобуры, когда одна из сестер взмахивает кистью и выплескивает обжигающую водку вам в глаза. Пистолет с треском разряжается. Вы отступаете, вытирая лицо. Внезапный удар выбивает оружие из ваших рук. Сильные пальцы захватывают голову. Вы не успеваете ничего сделать и теряете равновесие. Вы заваливаетесь на бок, и мощные руки сворачивают вам шею. Ваше большое приключение внезапно заканчивается смертью в обычной барной драке.

99

Он подчеркивает, что вы ни в коем случае не должны ночевать в Монастырском парке. «Там небезопасно после захода солнца,— говорит он, грозя пальцем.— Клаустралов и так нелегко удержать от выхода на улицы». «Кто такие клаустралы?».

Он отпрыгивает в преувеличенном удивлении. «Ты правда не знаешь? Это разновидность демонов — созданий, противоположных людям. Они процветают в темноте, холоде и грязи; они отвергают солнечный свет и добро. Они питаются разлагающейся плотью мертвых». Его жирные щеки дрожат от страха.

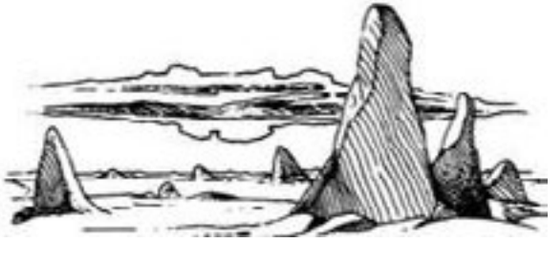
«Разлагающейся плотью? Тогда зачем им преследовать живых людей? Возможно, эти клаустралы просто сказочный вымысел!».

Он грустно смотрит на вас, как на человека, который лишился рассудка. «Не позволяй своему цинизму завлечь тебя в парк»,— продолжает он.

«Тогда где мне стоит остановиться?»

«Лучше всего в отеле «Оссиман». Если ты не можешь позволить себе гостиницу, избегай задворок, там прячутся грабители. Если придется, ночуй у решеток Площади рыбного рынка — там много света, тепло и людно всю ночь».

Теперь вы можете спросить его о Сахаре (перейдите на **77**), о Гизе (**59**), о Кахире (**143**) или распрощаться с ним (**95**).





100

Вы продолжаете идти, наблюдая как на западе медленно заходит солнце. Серебристый закат окаймляет горизонт. Насколько хватает глаз, простираются бледные сугробы, впадины между которыми заполнены фиолетовыми тенями. Уловив краем глаза какое-то движение, вы замираете, медленно поворачиваетесь и видите огромного саблезубого бомета, поднимающегося во весь рост не более, чем в пятидесяти метрах от вас. Вы крадетесь назад за глыбу льда, не зная, заметила ли вас эта тварь.

Если у вас записано ключевое слово «Гильгамеш», то перейдите на **123**. Если нет, но вы владеете Выживанием, то **256**. В противном случае, вы можете атаковать бомета с помощью Стрельбы и заряженного бризального пистолета (**79**) или бросить в него шумовую гранату (**145**). Иначе, вы можете приблизиться к нему (**277**), следить за ним с помощью бинокля, если он у вас есть (**319**), или уползти прочь, пока он вас не заметил (**298**).

101

Вы бродите по рынку, но на нем не так уж много товаров. Если вы хотите купить шубу, то она стоит 5 скадов. Вы можете приобрести Еду по цене 4 скада за одну упаковку; в каждой содержится спрессованная смесь сушеной рыбы, масла и зерна, и ее хватит на несколько дней.

Маленькая девочка провожает вас по пыльной улице, напевая считалочку:

«Сквозь снежную пустошь решил ты пройти,
И желтый туман повстречал на пути.
Теперь уж не бойся — с кишками в руках
Твой труп навсегда упокоен снегах.
Наверное, глупо пойти на расход
Но что же поделать — в пути идиот…»

Нет сомнений, что многие поколения детей повторяли этот стишок. Почему-то он гораздо больше пугает вас, чем все глубокомысленные советы. Не первый раз вы спрашиваете себя — разве не безумие отправиться в путешествие через страшные равнины Сахары?

Однако, когда жизнь на Земле медленно исчезает, как угасающая свеча, только дурак будет строить планы на будущее. Вы расправляете плечи и поворачиваете на запад.

Перейдите на **234**.



102

Вы пробегаете половину взлетной полосы, когда осознаете свою ошибку. Пилот флаера уже включил стартовые двигатели. Вы видите его в иллюминаторе кабины, его лицо искажается удивлением и потрясением при виде вас, бегущего к самолету. Последнее, что вы видите, это как он отчаянно бьет по кнопкам, но уже слишком поздно, чтобы остановить включение стартового двигателя.

Мгновением позже клубы раскаленного белого газа вырываются из-под шасси и вздымаются вверх, опаляя ваше лицо. Яркий свет ослепляет вас, погружая в темноту и беспамятство. Потеряйте 5 единиц Здоровья. Если вы все еще живы, перейдите на **122**.



103

Вы строите навес возле пузырящегося водоема в тени карликовых хвойных деревьев. Вскоре вы обнаруживаете, что вода отравлена вулканическими газами, но это не беда — достаточно набрать снега за пределами оазиса и, вернувшись, подождать пока он растает. С едой все обстоит гораздо хуже. Птицы, которых вы видели по прибытии, оказались существами крайне осторожными и пугливо улетали, не подпуская вас достаточно близко.

Если бы две недели назад кто-то сказал вам, что вы будете с аппетитом лакомиться жирными личинками и хрустящими насекомыми, вы бы презрительно засмеялись шутнику в лицо. По крайней мере, струи пара, вырывающиеся из расселин в скалах, дают вам возможность испечь эту дрянь прежде, чем съесть.

Восстановите 2 единицы Здоровья. Утром второго дня пребывания в оазисе у вас появляется легкая тошнота, и вы начинаете задаваться вопросом, как местный сернистый воздух влияет на здоровье. Если вы решите покинуть оазис, запишите ключевое слово «Песочные часы» и перейдите на **426**. Если вы хотите остаться еще на несколько дней, перейдите на **15**.

104

Боше с важным видом расхаживает вокруг костра под колоннадой, вынашивая планы о том, как вы разделите мощь Сердца. Погруженный в глубокие раздумья, вы едва слышите его голос. Наконец, вы поднимаете взгляд и спрашиваете его: «Зачем тебе предельная мощь, Боше?»

Он резко останавливается и в упор смотрит на вас. На мгновение вам кажется, что он готов дать вам честный ответ, но нет: «Что за вопрос? Ты что, сомневаешься? Только не тогда, когда мы так близки к триумфу. Ты не должен быть таким робким!»

Если у вас записано ключевое слово «Немезида», и вы хотите предложить объединиться, то перейдите на **236**. В противном случае, стоит лечь спать, переходите на **192**.

105

Хотя вы трое беспомощны, Гильгамеш все еще может действовать. Бросившись сквозь клубящиеся испарения, он хватает изуродованного фантома и напряженно тащит его к краю пропасти. Тот пронзительно кричит и извивается в его хватке, растекаясь и искажаясь, как рисунок под дождем. Из визора Гильгамеша летят искры, когда фантом запускает пальцы под его броню.

Долгое мгновение они оба стоят там, покрытые белым туманом, борясь за превосходство. Затем Гильгамеш перешагивает уступ и вместе с тварью исчезает из вида. Вы слышите слабый жалобный крик фантома, эхом поднимающийся из бездны, и затем воцаряется тишина. Когда вы подбегаете к пропасти и смотрите вниз, вы не видите и следа фантома или вашего верного робота. Вычеркните ключевое слово «Гильгамеш» и перейдите на **149**.

106

Существо бросается вперед, подняв передние лапы как щит. Вы уже видели, что оружейный огонь не может пробить тяжелый металлический сплав. Стеклянная емкость в центре другое дело. Вы бросаете свою гранату на пол и оттесняете спутников назад на безопасное расстояние. Раздается громкий хлопок. Граната предназначена только для того, чтобы оглушить живую цель, но взрыв раскалывает стекло, и голубая жидкость хлещет наружу. Когда это происходит, существо яростно корчится, как издыхающий паук, падает, судорожно подергивая своими механическими ногами, и затихает.

Боше подходит и нервно осматривает существо. Эмбрион внутри стеклянной капсулы неподвижен, как кусок холодной плоти. «Оно сдохло»,— говорит он. В напряженном молчании вы направляетесь в конец коридора. Вычеркните шумовую гранату из списка вашего имущества и перейдите на **281**.

107

Если у вас записано ключевое слово «Молоток», вычеркните его и перейдите на **195**. Если нет, то на **217**.

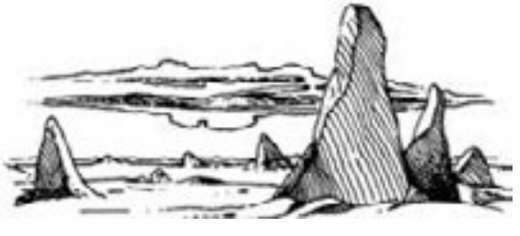
108

У Голгота была та же самая идея. Вы оказываетесь с ним лицом к лицу на краю облака дыма. Вместо пистолета, он держит арбалет. Он стреляет, но вы успеваете спрятаться, и болт вместо груди попадает в плечо. Потеряйте 2 единицы Здоровья. Если вы живы и владеете Стрельбой (и заряженным бризальным пистолетом), перейдите на **304**. Если нет, перейдите на **326**.

109

У Вайры Сингха возникла та же идея в то же самое время. Взгляд Голгота перескакивает от Сингха к вам, но он колеблется слишком долго. Вы стреляете первым, и Голгот валится на пол. Сингх, недолго думая, разворачивает свою мантрамукту, целясь в вас.

Боше стреляет в Сингха, но заряд лишь рассыпается снопом искр, ударившись о броню. Это последнее, что вы видите, так как мгновение спустя ваше существование прекращается под рев мантрамукты.



110

Осмотрев рану Гарган тринадцатой, вы проводите следующий час в поисках бомбоубежища. Вы находите столовую, однако продукты в ней потеряли герметичность и испортились. Наконец, вам приходится признать, что отсюда нельзя попасть к Храму Сердца.

Усталые и разачарованные, вы направляетесь обратно к вентиляционной шахте.

«Тебе известна теория, что Сердце сформировалось во время Большого взрыва? — спрашивает у вас Голгот.— Исследователи утверждают, что оно действительно принадлежит другой вселенной, как семя, которое еще не проросло. Я где-то читал, что подобные вещи случаются и с людьми. Часто в утробе ты появляешься вместе с близнецом, но этот близнец поглощается тобой. У некоторых людей процесс развития плода запаздывает. Иногда остатки нерожденного близнеца находят в кисте — знаешь, крошечные конечности, кусочек сердца и так далее. Это могло случиться с любым из нас.»

Вы размышляете, зачем он обратился к этой малоприятной части медицины, когда одна из Гарганских сестер перебивает его: «Это верно только для тех, кто рожден низким естественным путем, из утробы. Я и мои сестры были тщательно выношены и выращены до зрелого состояния. Искусственная утроба гарантирует идеальный баланс питательных веществ.»

Голгот смеется в ответ на ее горделивое замечание. Вам кажется, что он специально провоцирует ее. «Твои двенадцать сестер были прекрасными женскими образцами,— отвечает он.— Мне ли не знать, ведь именно я убил их всех».

Вы не слышите, что говорит Голгот перед тем, как Гарган тринадцатая взрывается и переходит к действиям. Яростно взревев, она хватает Голгота за плечо и рывком разворачивает его к себе. У него пистолет, и вам кажется, что он мог успеть выстрелить, но Гарган тринадцатая выбивает у него оружие и бьет коленом в живот.

Он отлетает к Гарган четырнадцатой, которая хватает его за горло и трясет, как тряпичную куклу. «И это великий командующий Голгот, сестра,— презрительно говорит она.— Как и все так называемые настоящие люди, он ничтожество по сравнению с представителями нашей чистой расы!»

Она отбрасывает Голгота в сторону, и тот падает на пол. У вас неприятное чувство, что вы будете следующим. Если у вас записано ключевое слово «Гильгамеш», и вы хотите приказать вашему роботу атаковать, то перейдите на **220**. Если вы вступите с ними в бой самостоятельно, то **44**. Если вы подождете, что будет дальше, то **88**.

111

После краткого приветствия остальные начинают расходиться по своим палаткам. Янус Гаунт говорит вам, что недавно заварил чай и приглашает вас присоединиться к нему. Вам довольно приятно разделить с ним тепло очага, но когда ксом своими бескровными пальцами подает вам чашку, вы не можете подавить дрожь ужаса.

«Не беспокойся о них,— говорит он со смехом.— Они просто роботы, за исключением того, что сделаны из некогда живой плоти вместо металла и пластика. Их питает маленький электрохимический имплант в грудной полости».

«Они извращение естества,— категорически заявляет Боше, допивая свой чай.— Где нам взять дрова для костра?»

Гаунт поражен грубостью Боше, но вежливо отвечает: «Возьмите их из зданий вокруг площади. Например, ставни из тутового дерева, над которыми вы греете руки, происходят из Персии X века. Жалко жечь такие артефакты, но бывшим владельцам они больше не нужны».

Боше с ворчанием поднимается и устало выходит в узкий дверной проем. Вы следуете за ним и обнаруживаете, как он поводит вокруг мерцающим факе-

лом. «О, здесь есть дрова, уже наломанные для нашего удобства»,— говорит он.

«Они мои»,— журчит угрожающий голос от дверного проема. Там стоит Тадра Бей, ее мышцы натянуты, как у грациозной пантеры, в ее руке смертоносный дарт-проектор.

«Ложись!»,— орет Боше, врезаясь в вас сзади и толкая так, что вы летите к Тадре Бей. Вы с ней катитесь по снегу, ее дротик поет в воздухе и чудом не задевает Чейма Голгота, который в ответ немедленно выхватывает свой бризальный пистолет. Через секунды разверзаются врата ада, поскольку хрупкое перемирие раскалывается вдребезги. Тадра Бей царапает ваше лицо и отпрыгивает в сторону, прицеливаясь из своего дарт-проектора, и вы слышите, как Гаунт кричит ксомам: «Защищайте меня! Убейте любого, кто нападет!»

На мгновение кажется, что исход борьбы за мощь решится здесь и сейчас. Затем над площадью раздается громоподобный голос: «Прекратите эту бессмысленную драку!»,— и поворачиваясь, вы впервые видите могущественного Вайру Сингха. Перейдите на **300**.

112

За мгновение до того, как взгляд чудовища парализует вас, вы успеваете среагировать на чистых инстинктах. Оттолкнувшись от земли, вы перелетаете через его голову и приземляетесь прямо у него за спиной.

Бешено вращая глазом на ножке, монстр ищет, куда вы подевались. Но не дожидаясь, когда жуткий взгляд упадет на вас, вы обрушиваете тяжелый удар на его голову. Он без чувств падает на снег. Только теперь Боше удается очнуться от гипнотического транса. Тем не менее, проходит несколько секунд, прежде, чем он снова обретает дар речи. Перейдите на **90**.

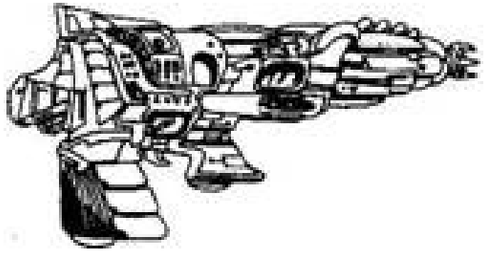
113

Вскоре вы находите человека, который может сделать то, что вам надо: это толстый потный мужик с кучей разнообразных древних инструментов и устройств, загромоздивших его магазин. Включив ручной лазер, он ловко вносит несколько изменений в изображение на карте, пока оно не становится похожим на ваше собственное лицо. «Пять скадов,» — говорит он, протягивая вам карточку. «Пять?» — хмуритесь вы.

«Членство в престижном Обществе компаса стоит обычно намного дороже,» — пожимает он плечами.

Вы оцениваете возможность выхватить карту и слинять, но толстяк, видимо, ожидает чего-то подобного и держит ее близко к лазерному лучу, ожидая оплаты. Если вы согласны на его условия, вычеркните 5 скадов и запишите ключевое слово «Протей». При отказе заплатить, он уничтожит ИД-карту, и вам придется вычеркнуть ее из списка вашего имущества.

Теперь перейдите на **414**.



114

«В твоей истории есть нестыковочка,— злодей сжимается, когда вы подходите к нему, подобрав нож. Вы приставляете лезвие к его шее и проводите по коже, пока не появляется капля крови. Он нервно сглатывает. Вы продолжаете: «Похитители тел не используют ножи. Слишком велик риск попасть в органы — повредить товар, как они говорят. Они предпочитают гаротты и сонный газ.»

«Ну хорошо, хорошо,— сдается он,— нас наняли убить тебя.»

«Кто?» — вы снова подносите нож.

«Барон Сириазис.»

Вы озадачены. «Я никогда о нем не слышал. Почему он хочет моей смерти?»

«Этого он нам не сказал. Видимо, он считает тебя конкурентом.»

Это загадка, которую вы можете решить позже. Приказав выжившему убийце исчезнуть, вы насухо вытираетесь и одеваетесь. Если хотите, можете взять оба ножа несостоявшихся убийц. Обыскав карманы убитого, вы также находите 10 скадов, которые и добавляете к своим сбережениям. Перейдите на **92**.

115

Вы садитесь за рычаги управления аэрокара и нажимаете кнопку запуска. Раздается низкий гул, и машина медленно поднимается в воздух. Взлетев на метр над полом, вы осторожно заводите двигатели. Вспышка бело-голубого света озаряет заднюю стену, когда аэрокар устремляется вперед. Вы быстро снижаете скорость, ловко выруливая в коридор, ведущий к выходу.

Пару раз вы задеваете крыльями стены, к своему глубокому раздражению поцарапав матово-черное покрытие. Вы должны быть осторожны, пока не научитесь управлять этой машиной. Впишите аэрокар «Скат» в ваш Лист персонажа; он не является инвентарем и не влияет на лимит в восемь предметов.

Когда вы вылетаете наружу, гондо с ужасом смотрит на аэрокар, кричит, и развернувшись, неуклюже бежит прочь через сугробы. Вы увеличиваете скорость, чтобы догнать его. Он падает на землю, когда вы с ревом проноситесь выше и разворачиваетесь, паря рядом с ним. Он лежит, дрожа и обхватив голову руками, пока вы не говорите: «Это всего лишь я».

Он поднимает взгляд. «Я думал, это летающее чудовище!»

«Надо было присмотреться, прежде чем ударяться в панику»,— со смехом говорите вы.

После уговоров гондо осторожно карабкается вверх и устраивается на сиденье рядом с вами. «У него нет крыши, чтобы защитить кабину?»

«По-видимому нет. Вспомни, что когда аэрокар «Скат» был обычным средством передвижения, люди носили легкую одежду без риска замерзнуть до смерти».

Вы летите назад в Венезию. Путь сюда занял у вас пару часов, обратный — несколько минут. Если у вас записано ключевое слово «Алмаз», то перейдите на **181**. Если нет, то на **159**.

116

Компьютерные терминалы настроены только для того, чтобы подключаться к библиотечному каталогу, но вам не составляет труда установить подключение к административному компьютеру здания, а затем открыть внешнюю линию через спутниковую тарелку на крыше. Как и большинство организаций с возможностью подключения к глобальной сети, Общество защищает свои системы от случайного подключения к Глоси, используя фильтрующую программу.

Это необходимо для предотвращения заражения теми же самыми вирусами которые активны в памяти Глоси, а также для того, чтобы не допустить использование системы Общества как собственной подсистемы Глоси.

Вы запускаете установку стандартной защитной программы. Она займет несколько минут, и убивая время, вы просматриваете сведения о пользователях, которые недавно заходили в систему. Отображается

только одно имя: Янус Гаунт. Он запрашивал все записи Общества о Сердце Волента. Заинтригованный, вы открываете его биофайл. Экран показывает круглолицего человека с очень белой кожей и волосами цвета серебристого шелка.

Праздно просматривая появившиеся данные, вы обнаруживаете, что у него репутация выдающегося специалиста в области биоинженерии и нанотехнологий. Адрес его особняка удивляет вас вдвойне: он расположен в парижских катакомбах. Вы даже не были уверены, что Париж все еще существует.

Короткий электронный сигнал сообщает, что связь с Глоси установлена. Вы переключаете окно. На вопрос о Сердце, Глоси моментально отвечает: «Сердце должно быть разрушено. Активация его мощи уничтожит вселенную и все, что в ней существует».

Вы спрашиваете: ВКЛЮЧАЯ ЗЕМЛЮ?

«Все»,— отвечает Глоси.— Бризальные лучи могут вызвать критический резонанс, который разрушит кристаллическую решетку Сердца. Необходимо обстрелять его двумя одновременно выпущенными под прямым углом зарядами».

Это затруднительно. Насколько вы знаете, Сердце — это драгоценный камень несколько метров в поперечнике. Чтобы разрушить его предложенным Глоси способом, вам нужен сообщник. И два бризальных пистолета. Вы пытаетесь получить дополнительную информацию, но связь утеряна.

Как дряхлый старик, Глоси опять впадает в известное всем бредовое состояние. Запишите ключевое слово «Немезида» и решайте, что делать дальше. Если вы хотите изучить бумажные отчеты о Сердце Волента, перейдите на **160**, если вы владеете Знаниями, или на **182**, если не владеете. Если вы закончили дела в библиотеке, переходите на **73**.

117

«Ты был хорошим спутником,— говорит Шандор, широко улыбаясь и крепко пожимая вашу руку.— Я уверен, что с твоей находчивостью тебе совершенно не нужны мои советы, что делать в Венезии, так что позволь предложить тебе кое-что другое».

Он лезет в карман и достает денежный жетон, который прикладывает к вашему и переводит 20 скадов. Вы было хотите возразить, но замечаете сумму, оставшуюся у него на счете. Он может позволить себе такую щедрость.

Добавьте 20 скадов к своему капиталу. Попрощавшись с Шандором и его людьми, вы направляетесь в Венезию. Если у вас есть короткий меч, и вы владеете Рукопашным боем, то перейдите на **8**. Если нет, то на **334**.

118

Вы резко вскакиваете и бросаетесь в подлесок. Тварь неспеша следует за вами, победоносно крича в ветвях где-то сверху. Она легко прокладывает себе путь сквозь плотно стоящие стволы деревьев, периодически показываясь в просветах и паря на широких кожистых крыльях.

Если вы владеете Выживанием, то перейдите на **206**. Если Знаниями — то на **140**. Если вы не обладаете ни одним из этих умений, то **162**.

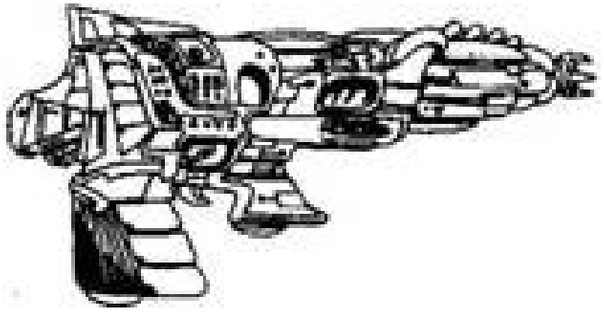
119

Смертельный синий шип света пронзает воздух и прожигает грудь человека с оружием. Охотник с ножом моргает, начинает пятиться, а затем понимает, что у него нет выбора, кроме как напасть на вас.

Этот момент колебания решает его судьбу, поскольку дает вам время прицелиться и выстрелить в него в упор. Третий человек срывается с места с криком отчаянной ярости. Вы бьете его прикладом, и он падает как подкошенный.

Уменьшите количество зарядов пистолета на два. Когда они кончатся, вы больше не сможете использовать его. Вы обыскиваете убежище ловцов. Найденный бризальный пистолет имеет два заряда в запасе. Вы также находите два ножа, поляризационные очки, бинокль, комплект зимней одежды и 6 продовольственных пакетов.

Возьмите все, что вам приглянулось, но помните, что в рюкзак вмещается максимум восемь предметов. Теперь осталось лишь дождаться окончания бури, и можно вновь отправляться в путь по свежему снегу. Перейдите на **393**.



< 120 >

Мельком взглянув на съежившегося хозяина у барной стойки, вы отвешиваете близнецам легкий поклон: «Леди, прошу прощения. Я здешний официант». Повернувшись к хозяину, вы спрашиваете: «Шеф, мне принести лучшей водки нашим гостям?»

Близнецы хмурятся: «Разве эта не лучшая?»

Хозяин нервно вздрагивает, но кажется, понимает, что вы задумали. «Эээ, дорогие дамы, вы желанные гостьи…»

Одна из женщин хватает его за жилет и вытаскивает через барную стойку, глядя ему прямо в глаза. «Неужели?»

«Эм… Вообще-то в подвале есть одна бутылка очень хорошего Старого Даралбада…»

«Так неси ее!» Это она вам. Вы бросаетесь к двери в подвал, чтобы взять бутылку, и через мойку проходите в медпункт. Вскоре вы возвращаетесь, держа бутылку в руках.

«Только я должен предупредить, дорогие дамы,— льстиво говорите вы.— Это очень крепкий напиток».

«Ха!». Она осушает полбутылки одним глотком и протягивает оставшееся сестре.

После этого вам остается только стоять и ждать. Со временем близнецы начинают зевать, и наконец, падают на барную стойку. Как только они начинают храпеть, остальные посетители, наконец, понимают, что эти жуткие амазонки больше не опасны. Правда, они так напуганы, что никак не могут решить, что делать со спящими, пока вы не советуете положить их в лодку и отправить по морю.

«Как долго они будут спать?» — спрашивает хозяин.

Вы пожимаете плечами. «Откуда я знаю? Я высыпал в эту водку целую упаковку снотворного, но похоже, у них прекрасный метаболизм. Лучше избавиться от них прямо сейчас».

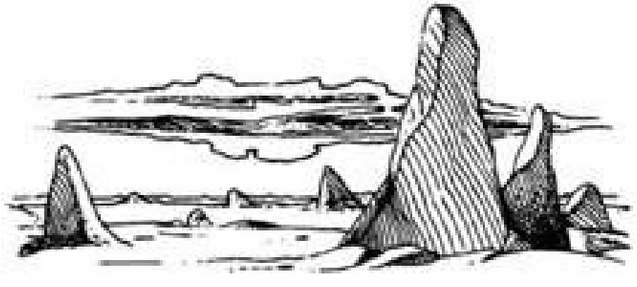
Запишите ключевое слово «Коса». Если хотите, можете также взять с собой найденную в медпункте аптечку и перейдите на **142**.

< 121 >

Голгот должно быть очень любит почитывать дешевую беллетристику — его мысли заполнены изображениями резни, взрывов, выстрелов и насильственной смерти. И тут вы понимаете, что это не сцены из филь-

мов или книг! Все это — собственные воспоминания Голгота!

Он успешно устранил десятки врагов Соединенных Штатов во всем мире, главным образом благодаря обману, хитрости и откровенной жестокости. От всех этих воспоминаний, вкупе со спокойным улыбчивым взглядом, по спине у вас бегут мурашки. Если вы хотите спросить его о Гизе, перейдите на **337**. Если у вас есть вопросы по поводу арбалета, то **315**. Если вы решаете последовать за Боше в город, прочь от этого бессердечного убийцы, то перейдите на **358**.



122

Сознание медленно возвращается, детали окружающей обстановки проступают из тьмы. Над вами белый потолок, под вашей спиной мягкая материя. В воздухе гуляет слабый запах антисептиков. Вы различаете низкий гул кондиционера.

«Ты слышишь меня?» — доносится громкий голос.

Вы вздрагиваете, пытаясь сфокусировать взгляд на лице, которое смутно вырисовывается над вами. Цвета кажутся резкими и слишком яркими. Звуки доносятся до вас с небольшим искажением, как будто вы слышите их через электронное устройство.

В поле зрения появляется другое лицо: тонкое и красивое, с высоким лбом, охваченным зеленым обручем. Оно искривляется в недружелюбной улыбке. «Как ты себя чувствуешь?» — спрашивает человек.

«Как будто меня утыкали булавками и иголками»,— отвечаете вы невнятным под воздействием анестезии голосом. Дотянувшись до своей левой руки, вы чувствуете твердую металлическую поверхность вместо живой плоти. Вы резко садитесь, содрогаясь от ужаса и сбрасывая простыни. Вам остается только смотреть на то, что с вами сделали: существо, наполовину из живой ткани, наполовину из частей робота. Теперь вы киборг.

«Это все, что мы могли сделать, чтобы спасти тебе жизнь,— объясняет человек с зеленым обручем.— Ты попал под сопла, когда взлетал мой флаер. Я доставил тебя сюда. Это было трудно и заняло несколько недель, но теперь ты должен быть в норме».

«Точнее то, что осталось от меня»,— резко говорите вы. Отметьте на Листе персонажа, что теперь в вас есть части тела киборга. Повернувшись к окну, вы с удивлением видите множество звезд в темной пустоте. «Как бы то ни было, где мы?».

Другой человек, доктор, берет вас за живую правую руку и ведет к окну. Огромная полусфера, покрытая серыми и белыми клубами, висит в пространстве под вами. «Это Земля,— говорит он.— Ты на эль-Ларе».

Пилот подходит к вам. «Я знаю, что ты все еще потрясен, но я должен задать тебе несколько вопросов. Тебя не должно было быть в Маке. Как ты попал туда и почему?»

Если вы расскажете ему правду, перейдите на **144**. Если вы предпочитаете придумать какое-нибудь убедительное объяснение, то на **166**.

123

«Идентификация цели: бомет»,— произносит Гильгамеш.— Мутант, гибрид волка и медведя. Хищник. Представляет опасность. Требуется немедленное уничтожение». Он поднимает руку, выпуская потрескивающий сгусток энергии, который превращает сумерки в ясный день. Кружащиеся снежинки с шипением испаряются.

Гигантский зверь на гребне склона содрогается и падает, скатываясь в глубокий снег внизу. С Гильгамешем, топающим за спиной, вы подбегаете к бомету убедиться, что он мертв, поскольку не желаете, чтобы раненный хищник преследовал вас в ночи.

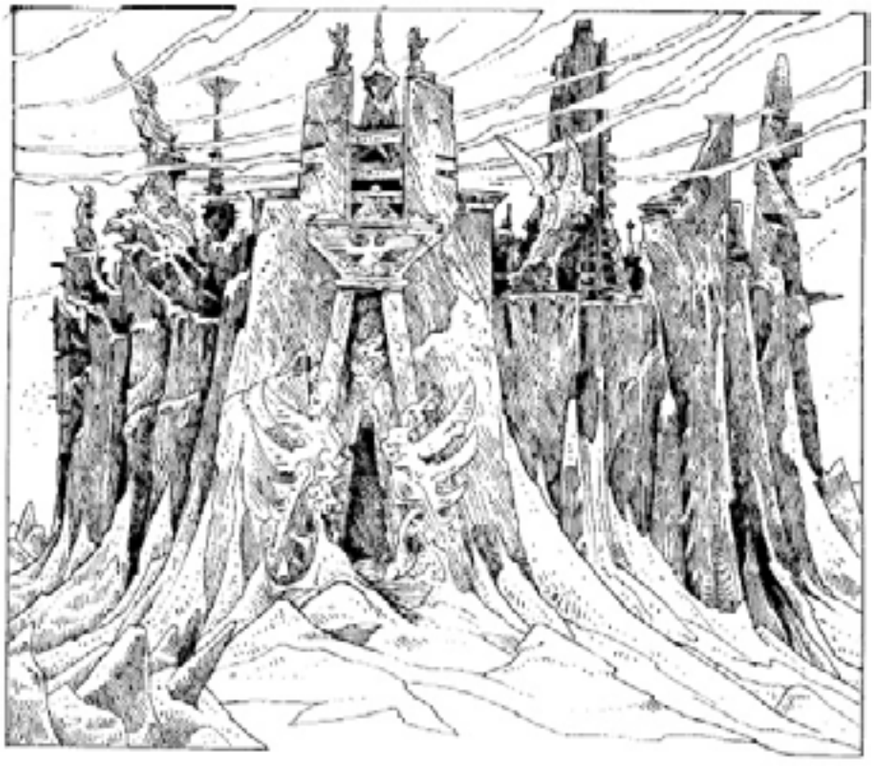
Перейдите на **341**.

124

Вагон несется во мраке туннеля. Вы ждете почти два часа и затем чувствуете, как вагон начинает замедлять ход. Он въезжает на станцию и скользит к платформе, но двери открываются не сразу. «Станция Карфаг повреждена,— объясняет спокойный электронный голос,— рекомендуется выбрать другое направление».

Через окно вы видите, что на станции произошел обвал. Огромные куски раздробленного бетона усыпали платформу, сплетенные металлические кабели отходят от них, как перерезанные артерии от сердца. По чистой случайности туннель не заблокирован, в противном случае ваше путешествие закончилось бы, мягко говоря, суровым столкновением.

Что теперь? Если вы высадитесь здесь, то перейдите на **146**. Также вы можете вернуться по подземке обратно в Марсей и оттуда направиться в Кахиру (**50**), Тарабул (**31**), Гизу (**74**) или продолжить свой путь пешком (**420**).



125

Наконец, вы видите полосу темного камня на сияющем горизонте. Вы опасаетесь, что это может быть лишь цепь холмов или даже игра света, но по мере того, как вы приближаетесь быстрым шагом, вы ясно различаете надвигающиеся башни, пустые дворцы и гигантские окруженные снегом стены.

Вы прибыли в затерянный город Дью-Эн.

Если у вас записано ключевое слово «Алмаз», вычеркните его и перейдите на **191**. Если нет, то **213**.

126

Вы обнаруживаете Голгота сидящим на корточках у факела в конце колоннады, где он разложил все свое оружие на каменных плитах. Проверив каждый предмет, он прячет его в тайник: проволочную удавку под оружейный ремень вместе с гибким стальным клинком; отравленные дротики в патронташ под курткой; пистолеты на бедро, щиколотку и запястье; небольшие плоские гранаты прикрепляются рядом с патронной сумкой. Вы изумленно наблюдаете за ним пару минут. «Совсем как профессиональный киллер, не так ли, Голгот?»

«Не заходи далеко, если для тебя это просто хобби»,— язвит он.

Вы вздыхаете. «Человеческая жизнь ничего не значит для тебя?»

Он пристегивает свой бризальный пистолет, встает и задумчиво смотрит на вас в свете факела. «Только не жизнь этих отбросов,— он показывает на колоннаду.— Я с радостью отправил сотни таких в могилу раньше времени. Кого, ты думал, следовало послать моим боссам из РСШ? Отряд сопляков из морской пехоты?»

«Так ты здесь в качестве агента РСШ?»

Он кивает. «Разумеется. Мощь Сердца не должна попасть в руки врага. В порядке приоритета я либо доставлю его в Штаты, либо заберу себе, либо уничтожу».

Если у вас записано ключевое слово «Немезида», и вы хотите предложить ему объединиться, то переходите на **214**. В противном случае, вы можете пойти поговорить с Кайлом Боше (**104**) или отправиться спать (**192**).

127

Светящийся фантом высасывает силы из ваших живых тканей, но на искусственные части тела это не действует. Вытянув металлическую руку, вы хватаете его за шею. Опираясь на свою кибер-ногу, вы пошатываясь, доходите до края пропасти.

Фантом извивается в вашей мертвой хватке, оплывая и растекаясь, как тающий воск. Когда его пальцы пронзают живую часть вашей руки, сполох искр наносит вам повреждения (потеряйте 2 единицы Здоровья). Если вы все еще живы, вам удается сбросить фантома вниз. Его тонкий жалобный крик из глубины эхом отдается от стен, пока он падает, оставляя след из обрывков светящегося тумана, как хвост кометы.

Перейдите на **149**.

128

Коридор приводит вас к ряду галерей, которые расходятся во все стороны от центрального зала, освещенного мягким светом люстр; каждая галерея заканчивается кельей. Многие тяжелые опоры повреждены, обломки каменной кладки разбросаны по мраморному полу. «Несомненно, эти разрушения — результат городских волнений,— приглушенно говорит Боше.— Говорят, население Дью-Эна сошло с ума и обратилось против своих правителей».

Барон Сириазис скользит вперед и вглядывается в темноту уединенного прохода в одной из стен зала. «Я чувствую чье-то присутствие,— говорит он, после минутной концентрации.— Кто-то преследует нас».

Ускорив шаги, вы быстро проходите по галереям и упираетесь в тяжелую железную дверь, закрывающую дверной проем впереди. Из келий сбоку раздается скрежет. Он звучит, как будто хитиновый покров

скользит по камню. Вы уже готовы броситься бежать, когда гаснет свет, и вы проваливаетесь в темноту.

Если вы обладаете ночным зрением, то перейдите на **302**. Если нет, вы можете использовать Воровство (**216**), Стрельбу и заряженный бризальный пистолет (**238**), зажечь фонарик или лампу. Если они у вас есть, перейдите на **172**. Если вы не владеете ничем из вышеперечисленного, то **260**.

129

Преследуемый ужасным мозгом вы выбегаете из зала. Вскоре проход начинает ветвиться, но у вас нет времени останавливаться и рассматривать, куда ведут боковые коридоры. Вы бежите, задыхаясь и оглядываясь через плечо, чтобы узнать, насколько увеличился отрыв от кошмарного преследователя.

Потеряв его из виду за изгибом туннеля, вы успокаиваетесь и начинаете размышлять. Барон — мощный экстрасенс, он гораздо сильнее, чем вы могли себе представить. Он смог выжить без тела, но он погибнет, когда израсходует оставшийся в мозгу кислород. Все, что вам нужно сделать — это какое-то время оставаться вне его досягаемости.

Ваш простой план рушится мгновение спустя, когда, пересекая один из перекрестков, вы сталкиваетесь с летающим дроидом. Четверть секунды для вас — срок достаточный, чтобы начать поворачиваться в попытке убежать, а для дроида — чтобы идентифицировать вас как вторгшегося в катакомбы нарушителя.

В тот момент, когда вы отпрыгиваете назад, его лазеры вспыхивают, и вы чувствуете ужасную боль — раскаленный луч прорезает ваши внутренности. Вы теряете 4 единицы Здоровья (если у вас есть бронежилет, то только 3 единицы).

Если вы живы, то быстро отступаете. Но как только дроид исчезает из вида, из-за поворота появляется летящий к вам мозг барона. Вы оказались между молотом и наковальней.

Перейдите на **85**.



130

Выстрел был уловкой! Сканируя мысли Голгота, вы в смятении видите, как он бесшумно подбегает к вам сквозь дым. Взгляд его блещет ледяным металлом бездушного убийцы. Интуитивно вскинув руку, вы направляете взрыв смертельной энергии прямо ему в сердце, и он падает у ваших ног. Вычеркните один заряд и переходите на **72**.

131

Вы попадает Сингху в руку, он ошатывается, но хотя рана серьезная, он еще далеко не побежден. Он нажимает на спуск своей мантрамукты, одновременно с ответным выстрелом Боше.

Луч Боше попадает вам в плечо (потеряйте 2 единицы Здоровья или одну, если у вас есть бронежилет), и секундой позже он падает, сраженный потоком энергии из пушки Сингха.

После выстрела наступает момент затишья. У вас есть несколько секунд, пока Сингх будет перезаряжать свою пушку, но и Голгот с бризальным пистолетом не будет терять время зря. Именно в эти секунды решается, кто из вас получит Сердце. Перейдите на **410**.

132

Веер узконаправленных потоков плазмы пролетает над головой. Вы чувствуете, как накатывает волна горячего воздуха, когда температура плазменных зарядов моментально испаряет медные провода. Марионетки безвольно падают.

Гильгамеш опускает руку. Из ствола закрепленной на предплечье пушки поднимается дымок. «Куклы случайными движениями могли причинить вам вред,— произносит он механическим голосом.— Они обездвижены. Опасность устранена.»

«А вы не хотели брать этого Железного дровосека,» — напоминает близнецам Голгот, когда вы спускаетесь со сцены. Перейдите на **110**.

133

«Ты не пожалеешь об этом»,— уверенно говорит он.

Вы смотрите на восток, где за тяжелыми серыми облаками скрывается утреннее солнце. На снегу выделяется линия черных столбов, обозначающая дорогу в Венезию. В другой стороне Лионесские болота — единственное место в Европе, не тронутое льдом и арктическими бурями. Но Лионесс опасен и без них.

Если вы отправитесь на восток, в Венезию, то перейдите на **200**. Если все же предпочтете Лионесс, то на **177**.



134

Монстр устроил себе логово в пещере в конце прохода. Внутри вы находите тлеющие куски торфа, вокруг которых разбросаны обглоданные кости людей и крупных животных. Похоже, он погружал свою добычу в гипнотический транс и оставлял умирать на холоде.

Когда ему нужна была свежая еда, он просто брал замороженное тело на перевале — жуткий, но эффективный способ. Война парадокса одарила мир множеством странных мутаций.

Боше издает непроизвольный возглас отвращения, который сменяется нервным смехом. Он нашел детенышей монстра: бесформенные головы, похожие на гнилые помидоры, сморщенные тела, желтые грозди глаз, висящие на недоразвитых стеблях.

«Милые маленькие дьяволы»,— говорит он. Если вы хотите убить их, перейдите на **156**. Если нет, то на (**178**).

135

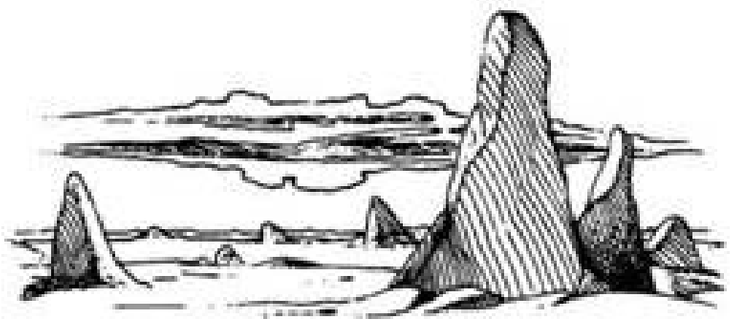
Вы показываете карту нескольким мастерам по подделке документов. Один из них говорит вам, что для изменения голограммы нужно использовать лазеры и другие редкие устройства, поэтому это очень дорогой процесс. Вы почти уходите из его магазина, когда он бочком подходит к вам и украдкой озирается. Сумерки опускаются на город, с бесцветного неба валит сырой снег. Он закрывает жалюзи. «Я не могу изменить фотографию,— говорит он,— но как насчет того, чтобы изменить твое лицо?».

Он указывает вам на дальнюю комнату. «Я постоянно занимаюсь этим для тех, кто хочет скрыть свои грешки. Всего лишь немного снотворного газа. Когда ты проснешься, у тебя будет новое лицо».

«Сколько это стоит?»

Немного поторговавшись, вы останавливаетесь на сумме в 5 скадов. Он протягивает руку за деньгами, но вы с улыбкой качаете головой, сообщая ему, что заплатите только после операции.

Мастер готовит свои инструменты и предлагает вам вдохнуть обезболивающий газ. Если вы передумали и хотите уйти, перейдите на **223**. Если вы намерены подвергнуться операции, то на **201**.



136

Вы чувствуете, что он лжет. Сфокусировав взгляд, вы проникаете глубже в его мысли, пока он беспомощно лежит на кафельном полу. Душ осыпает вас каплями ледяной воды.

Вы видите слабый образ калеки. Его седые волосы облаком окружают старое, больное, испещренное глубокими морщинами лицо. Он приказал убить вас. Исполнитель не знает, почему.

Решив, что проще допросить убийцу, вы спрашиваете: «Кто тебя нанял?»

«Барон Сириазис, телепат из Византия. Он сказал, что ты не должен попасть в Кахиру».

«Почему он хочет убить меня?» — спрашиваете вы. Это риторический вопрос: вы уже прочитали в разуме убийцы, что он не знает ответа. Это тайна, которую вам предстоит раскрыть позже. Приказав убийце убираться, вы вытираетесь и одеваетесь. Вы находите 10 скадов у убитого, которые можете добавить к своим сбережениям, а также можете взять себе один или оба ножа.

Перейдите на **92**.

137

Когда вы включаете зажигание, аэрокар издает тихое гудение. Белый огонь вырывается из его сопла, бросая яркий отблеск на стены. Он поднимается примерно на метр над полом. Несмотря на плавность его движений, вы помните об огромной мощности этой машины и очень мягко нажимаете на газ.

К сожалению, вы просчитались даже в этом. Двигатели ревут, посылая аэрокар в неуправляемый полет по залу. Вы бешено крутите руль, пытаясь свернуть в коридор, но скорость слишком велика. Аэрокар врезается в стену, и вы вылетаете из машины, оглушенный ударом об пол.

Когда вы приходите в себя, то ощущаете пульсирующую боль во всем теле. Ваше запястье сильно вывихнуто, и вы уверены, что сломали пару ребер. Кровь сочится из глубокой ссадины на лбу, и когда вы встаете, то чувствуете сильное головокружение. Потеряйте 4 единицы Здоровья. Если вам удалось выжить, вы шатаясь, обходите аэрокар. Он разбился. Шасси развалились на части, из поврежденного аккумулятора летят раскаленные добела искры. Тех-дроид, который обслуживал аэрокар все эти годы, уныло подползает ближе и начинает изучать обломки.

Вам почти жаль его; его обычная работа прервана как минимум на год. Все это время аэрокар не сможет летать. Все, что вы можете сделать сейчас — это осмотреть отсек-хранилище и забрать несколько предметов.

Перейдите на **93**.

< 138 >

Вы подходите к библиотекарю: пухлый человек с кислым лицом, который сидит за столом среди стеллажей как паук в паутине. Он еле сдерживает раздражение, когда вы объясняете, чего хотите. «Связь с Глоси? Это почти невозможно. Очень немногие обращались ко мне с такой просьбой».

Он отговаривает вас, ссылаясь на сложность процедуры связи и, скорее всего, отрицательный результат. Вспоминая статус типичного члена Общества, вы говорите тоном, не допускающим возражений: «Это была не просьба, а приказ. Ты установишь связь, и я буду говорить с Глоси».

«Говорить? — он заламывает руки.— О чем? Глоси безумна!» Но оценив ваш непоколебимый настрой, он шепотом ворчит и протягивает вам листок бумаги: «Запишите свой вопрос, и он будет отправлен Глоси. Ответ будет передан вам.»

«Я предпочитаю прямую, двухстороннюю связь».

«Невозможно! — восклицает он.— Это идет вразрез с политикой Общества, поскольку любая связь с Глоси должна быть тщательно проверена для предотвращения возможности захвата ею нашей компьютерной сети!»

Вы понимаете, что в этом вопросе его не переубедить. Записав свое сообщение, вы в течение получаса ждете, когда вернется библиотекарь. «Вот ваш ответ,» — говорит он удивленно, объясняя, что не ждал ничего, кроме тарабарщины. Он зачитывает с листа бумаги в своих руках:

«Отправляйся на встречу с Гильгамешем под пирамидой. Хумбаба тебя пропустит».

«И это все?»

Он кивает: «После этого Глоси начала присылать случайные ссылки на вавилонскую историю, сопровождаемую большим количеством архитектурных терминов, а затем связь была прервана».

Запишите ключевое слово «Хумбаба». Если вы намереваетесь порыться в архивах в поисках информации о Сердце Волента, перейдите на **160**, если владеете Знаниями, или на **182**, если нет. Если же вы закончили дела в библиотеке, переходите на **73**.

< 139 >

Вы поднимаетесь в горы через суровые горные кряжи, похожие на сломанные спины гигантских динозавров. Солнце светит слабо, как фонарик через толстый слой льда. Когда налетают порывы ветра, становится так холодно, что перехватывает дыхание. На второй день пути вы встречаете четырех человек, которые тоже бредут на восток.

Они в нескольких сотнях метров впереди вас на поверхности ледника. Торопясь нагнать их, вы замечаете участки, где снег сметен и ледяная поверхность отражает блики слабого дневного света.

Лидер группы — невысокий широкоплечий человек, в чьих карих блестящих глазах читается спокойная властность. Трое других, по-видимому его телохранители, это крепкие парни, откуда-то с южных островов Тихого океана. Трудно сказать точно, поскольку их лица почти закрыты меховыми капюшонами.

Невысокий человек пожимает вам руку и представляется, как Хэл Шандор. «Наш аэрокар разбился в холмах,— объясняет он.— Мы направляемся в Венезию. Пойдем с нами, если хочешь».

Если вы хотите присоединиться к ним, то перейдите на **225**. Если вы предпочитаете путешествовать самостоятельно, то на **161**.

140

Атаковавшая вас тварь — это кровожор, ящерица-мутант, способная планировать и имитировать звуки. Слюна кровожора содержит вещество, затрудняющее свертывание, таким образом жертва медленно истекает кровью, даже убежав от него. Это объясняет, почему он не торопится догнать вас.

Он готов преследовать вас по лесу и ждать, пока вы упадете от изнеможения. Однако у вас есть средства, недоступные дикому животному. Разорвав подкладку своей куртки на полосы, вы перевязываете рану, чтобы предотвратить дальнейшую кровопотерю.

Если вы хотите отдохнуть, то перейдите на **184**. Если вы хотите продолжать путь по джунглям, то на **250**.

141

За панелью находятся люди. Вы читаете их мысли: три охотника. Без сомнения, жестокость, которую вы ощущаете в них — всего лишь следствие суровых условий жизни на краю Сахары. Однако вы считаете, что разумнее остаться незамеченным. Они с легкостью пойдут на убийство одинокого путника ради его теплых вещей. Подождав пока они лягут спать, вы осторожно отгибаете панель и прокрадываетесь мимо них. Вход в их убежище закрывает толстый ковер.

Вы слышите, как снежная буря воет снаружи в ночи — непривлекательный звук. Но лучше не ждать, когда эти трое проснутся и убьют вас. Поплотнее закутавшись, вы выбегаете на ледяной ветер. Перейдите на **314**.

142

У гарганских клонов настолько жуткая репутация, что никто даже не осмеливается предложить убить их. «Я слышал, что другие клоны были убиты, но кто знает, правда ли это?» — говорит один из мужчин в широкополой синей шляпе охотника-туарега.

«Это верно,— кивает хозяин.— Я бы не хотел, чтобы дюжина амазонок заявилась в мой бар и потребовала ответить за своих сестер».

В конце концов компромисс достигнут. Бесчувственных женщин кладут в небольшую лодку, и вы выталкиваете ее в ледяное море. Вы смотрите, как лодка, скользя, исчезает в вечернем тумане, и, вздрогнув от холода, возвращаетесь по снегу в бар, где вам уже принесли еды и вина, и готовы чествовать, как героя.

Восстановите 1 единицу Здоровья. Хозяин также дает вам 2 Еды в дорогу, каждая займет одно место в рюкзаке. Теперь пора в дорогу (**273**).

143

«Было бы нечестно утверждать, что я знаю точный ответ на этот вопрос,— заявляет Бадор.— Некоторые считают, что название города происходит от «Кхаре-О» или «Поля битвы», поскольку он был основан на месте, где первый фараон наблюдал сражение сокола и крысы. Другая версия отсылает нас к поселению эль-Кахира, посвященному красной планете победы».

Вы мотаете головой. «Это древние мифы. Меня интересует недавняя история».

«Ага. Итак, когда Дью-Эн начал набирать мощь, Кахира стала важна, как база для операций тех, чьи армии противостояли Свидетелям Волента — по сути, всего остального мира. Благодаря трубам отопления, проложенным вдоль русла Изиды, здесь даже в эти трудные времена в изобилии водится рыба, и Кахира

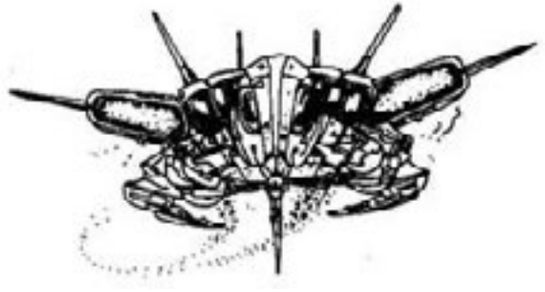
продолжает процветать. Теплая вода, соприкасаясь с ледяными ветрами Сахарской равнины, образует постоянный туман, который является отличительной чертой города».

«А почему город построили на высоких бетонных опорах, а не на берегах реки?»

На лице Бадора появляется неопределенное выражение.

«Для защиты? Из-за нехватки материалов? По тайному приказу? Кто знает».

Теперь вы можете спросить его о Сахаре (перейдите на **77**), о Гизе (**59**), попросить совета, где лучше остановиться на ночь (**99**), или уйти (**95**).



144

«Я нашел терминал межконтинентальной подземки под руинами заброшенного Марсея. Я пытался попасть в Гизу, но не смог выйти там, поэтому пришлось доехать до Маки».

В глубокой задумчивости он поглаживает ямочку на подбородке. «И зачем ты пытался попасть в Гизу?» — наконец спрашивает он.

Правда звучит дико, но вы тем не менее отвечаете: «Я последовал совету Глоси».

Он бросает на вас пронзительный взгляд. «Даже не пытайся связаться с Глоси, пока ты на эль-Лате! Наши компьютерные системы защищены от вирусов, и мы хотим, чтобы так и оставалось». Его лицо смягчается легкой улыбкой. «Кажется, я забыл о правилах приличия. Меня зовут Риза Байхаки».

Вы пожимаете руки. После мгновения неловкого молчания Риза говорит: «Мне никогда не искупить свою вину… Эта страшная катастрофа, которую ты пережил…»

Вы поднимаете искусственную руку и сгибаете пальцы. Механизмы слегка гудят, но кажутся достаточно удобными. «Могло быть и хуже»,— признаете вы.— В любом случае, эти протезы придется иногда ремонтировать».

«Хорошая мина при плохой игре, мой друг»,— говорит Риза.— Но сказать по правде, где же на Земле ты мог бы надеяться на исцеление своих ужасных ран?»

Если вы расскажете ему про Дью-Эн, то перейдите на **188**. Если скажете, что хотели бы вернуться на Землю, то на **275**.

145

Шумовая граната летит по воздуху и трещит в глубоком снегу у подножия возвышения. Бомет медленно поворачивается, и обнюхивая воздух, неуклюже спускается по склону. Когда он обнаруживает гранату, вы приводите в действие детонатор. Шквал снега от взрыва обрушивается на морду бомета, и вы видите, как он падает.

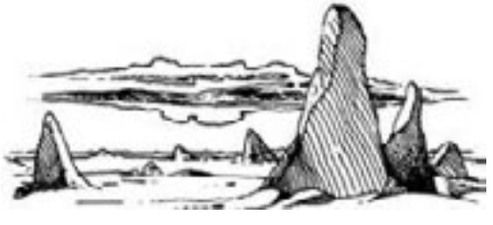
Через долю секунды сильная звуковая волна от взрыва достигает ваших ушей. К этому времени вы уже бежите к поверженному хищнику. Присев рядом с грязной воронкой от взрыва, вы поднимаете огромную безвольно повисшую голову на колено и резко поворачиваете ее.

Бомет судорожно вздрагивает и замирает. Вычеркните использованную гранату из списка вашего имущества и затем перейдите на **341**.

146

Вы осматриваете коридоры, ведущие от платформы, но все они заблокированы обломками. Отсюда невозможно попасть на поверхность. Однако вернувшись в вагон, вы замечаете небольшой проем в стене. Он обозначен, как вентиляционная шахта. Вы сдвигаете решетку и вглядываетесь в темный проход. Оттуда исходит поток воздуха, насыщенного запахом глины. Шахта предназначена для тех-дроидов, обслуживающих вентиляцию, но в крайнем случае вы наверное сможете протиснуться по ней наверх — если конечно у вас нет клаустрофобии.

Если вы рискнете двинуться по шахте, перейдите на **168**. В противном случае, вам придется вернуться по подземке в Марсей, откуда вы можете направиться в Кахиру (**50**), Тарабул (**31**), Гизу (**74**) или, если хотите, продолжить путь пешком (**420**).



147

Как давно вы находитесь в Ледяных пустошах? Вы потеряли счет времени. Ветер беспрестанно воет в ваших ушах. Вы бредете через снегопад, каждый вздох звучит, как всхлип боли.

Если вы владеете Выживанием, то потеряйте 3 единицы Здоровья; если нет — 4 единицы. На 2 единицы меньше вы потеряете, если у вас есть буррек, которого вы в отчаянии убиваете ради его мяса (вычеркните буррека из вашего Листа персонажа). Если вы все еще живы, перейдите на **125**.

148

Гаунт идет с вами на окраину Дью-Эна, чтобы посмотреть на ночное небо. Его бессмертные ксомы бесшумно шествуют рядом с яркими лампами. У городских ворот они выключают их, оставляя вас под светом десятков тысяч сияющих звезд. Снега Сахары покрыты тьмой, и вы чувствуете себя в самом центре бесконечности.

Долгое время вы храните молчание. Затем Гаунт тихо декламирует

«Одни нам говорят, что мир падет в огне,
Другие — ото льда.
Вкус страсти я познал вполне-
Пожалуй, мир сгорит в огне,
Но если дважды гибель ждет,
То, ненависть познав сполна,
Я знаю, как смертелен лед-
Для смерти мира льда хватит нам сполна».

«Что это?»

«Слова поэта минувших дней»,— он смотрит на север.— Мой родной город лежит под километровым слоем льда. Скоро мир впадет в забытье, как человек, погибающий от холода. Полярные льды сольются, и все закончится».

«Если только мы не найдем Сердце и не используем его мощь, чтобы вернуть все на свои места».

Он поворачивается и одаряет вас улыбкой с долей восхищения. «Ты для этого пришел сюда? Боюсь, ты будешь разочарован. Сердце неизбежно достанется самому безжалостному. Чтобы завладеть истинной мощью, человек должен иметь ледяное сердце. Когда сильные мира сего творят добро — как Цезарь, Александр Великий, Наполеон, Мао — это выходит случайно. Хорошие и честные люди всегда бессильны».

Внезапно вам приходит в голову, что у Гаунта нет шансов выжить здесь; он слишком склонен к размышлениям, чтобы побороться с другими за Сердце. Если

вы хотите сказать ему это, то перейдите на **279**. Если вы спросите его, что он думает об остальных, то **258**. В противном случае, вы можете вернуться на главную площадь и разыскать Кайла Боше (**104**) или лечь спать (**192**).

149

Холод медленно покидает ваше тело. «Любопытно,— тихо говорит барон, проплывая мимо, чтобы заглянуть в пропасть.— Кажется это настоящий призрак, так что насколько я могу судить, мне не удалось бы проникнуть в его разум в любом случае».

«Особенно когда он исчез»,— ворчит Боше. Он указывает на узкий каменный мост, пересекающий пропасть. На другой стороне сводчатый проход ведет в мощеный зал. «Кто хочет пойти первым?»

Барон одаряет его пренебрежительным взглядом и плывет через провал. Наблюдая, как он скользит к площадке на той стороне, вы думаете, что он и сам выглядит довольно призрачно.

Боше смотрит на вас, пожимает плечами и быстро перебегает через мост. «Это не так ужасно, если не смотреть вниз,» — бросает он через плечо.

Они ждут, пока вы перейдете пропасть. Когда вы ступаете на мост, ваш взгляд, несмотря на совет Боше, сам собой опускается вниз. Стены головокружительной пропасти уходят в мутную темень. Затем вы замечаете кое-что еще.

Приблизительно в пяти метрах книзу от уровня моста проходит ряд металлических решеток, вделанных в скальные стены. Если вы спуститесь, чтобы исследовать их, то перейдите на **193**. Если продолжите свой путь по мосту, то на **215**.



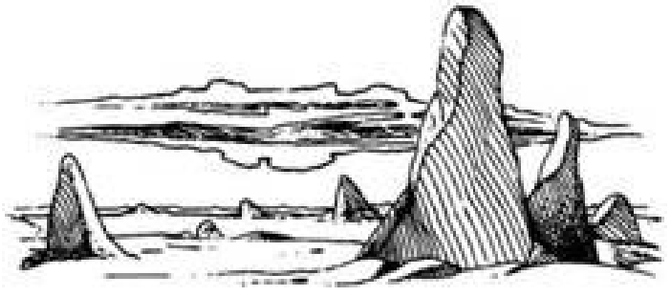
150

Вы выходите из лифта и видите, что Сингх, Боше и Голгот уже здесь. Тадра Бей не прошла.

Вы находитесь под куполом, таким обширным, что он кажется частью черной пустоты межгалактического пространства. Свет фонаря Боше не достигает дальней стены. В центре зала на помосте в конце подъема лежит пурпурный драгоценный камень почти два метра в диаметре. Искристые сполохи мерцают в глубине его ядра, порождая болезненное для глаз фиолетовое излучение.

«Сердце Волента,— выдыхает Боше с благоговением,— ключ к абсолютной власти!»

Если у вас записано ключевое слово «Красный», то перейдите на **303**. Если ключевое слово «Синий» — то на **346**. Если ключевое слово «Желтый» — на **324**. Если ни одно из них, перейдите на **367**.



151

Даже собрав все свои силы, вы не смогли бы одолеть барона Сириазиса в поединке воли, ибо он величайший в мире экстрасенс, а отчаяние только удваивает его мощь. Но вам и не нужно побеждать; достаточно лишь задержать его, дождавшись, пока он погибнет от удушья, истратив остатки кислорода в своем бестелесном мозгу.

Постепенно вы начинаете чувствовать, что его напор ослабевает, а ментальные щупальца выскальзывают из вашего разума.

Наконец, мозг падает, ударившись об пол с влажным шлепком. Раздается неслышимый уху стон, и последнее телепатическое сообщение: «Тьма… Тишина…» Наконец-то барон мертв. Отправляйтесь на **261**

152

Кто из этих людей наиболее заслуживает доверия? Вы можете положиться на свои психические способности, чтобы принять решение. Вайра Сингх благородный человек, но вы не можете представить, что он когда-либо откажется от шанса получить предельную мощь. Чеймом Голготом движет чувство долга перед своей страной — по крайней мере, на первый взгляд.

Тадра Бей никогда не объединится с остальными; это кошка, которая гуляет сама по себе. Янус Гаунт не похож на злоумышленника; человек, склонный к размышлениям, он мог бы быть безупречным, если бы обладал более сильным характером. Кайл Боше самодоволен, напыщен и эгоистичен. Что до барона Сириазиса, то его разум полностью закрыт для вас.

Возможно, вам лучше спросить себя, кому точно не стоит доверять. Перейдите на **82**.

153

Если вы дотронетесь до Сердца, то раскроете его власть и создадите новую вселенную, в которой вы будете обладать властью бога. Но при этом вы уничтожите эту вселенную и все в ней. Вы стоите и вглядываетесь в мерцающие переливы. Вы чувствуете почти осязаемую власть, таящуюся внутри. Сможете ли вы устоять перед великим соблазном?

Если вы решили освободить силу Сердца, перейдите на **174**. Если у вас есть стазис-бомба, и вы хотите, чтобы Сердце никогда не попало в чьи-либо руки, перейдите на **197**. Иначе, ваш единственный выбор — отказаться от шанса заполучить эту мощь; перейдите на **453**.

154

Гарган тринадцатая, следуя за взглядом Голгота, смотрит на свою ногу, где виднеется едва заметный разрез на брючной ткани. Она поднимает штанину, открывая царапину на коже. Голгот показывает маленькую иглу, которую он прятал в ладони.

Вы замечаете такую же царапину на плече Гарган четырнадцатой. «Цианид,— поясняет Голгот.— Это займет где-то пять секунд… четыре… три…»

Гарганские сестры обмениваются взглядами. На разговоры нет времени. Страдая от мучительной боли, они падают на пол. Когда вы снова ощущаете удары сердца, они уже мертвы. «Они умерли на две секунды раньше, чем я думал»,— с интересом замечает Голгот.— Должно быть, из-за ускоренного метаболизма. Ладно, давай посмотрим, что у них есть».

Обыскав их в поисках снаряжения, вы находите два бризальных пистолета (каждый с тремя зарядами), фонарик, аптечку, шумовую гранату и три порции Еды. Голгот предлагает вам любые четыре предмета на выбор. Добавьте их к списку вашего имущества и перейдите на **176**.

155

«Разве это не очевидно? — любезно спрашивает Боше.— Вдвоем путешествовать гораздо безопасней, чем в одиночку. На дороге полно бандитов».

Вы видите некую фальшь в змеиной улыбке Боше — вне всяких сомнений, его искренность показная. У вас же никогда не было желания проснуться одним прекрасным утром на мели и без штанов. «Если и есть вещь, которую я знаю точно, так это то, что грабитель — это ты»,— говорите вы ему в лицо.

Пока он приходит в себя после вашего ответа, вы уходите прочь, с трудом пробираясь по снегу. Теперь надо решить, какой дорогой идти. Отправитесь на восток, в Венезию и потом в Кахиру (перейдите на **139**) или последуете совету трактирщика и пойдете на запад, через Лионесские джунгли (**221**)?

156

Скривившись, вы бросаете уродцев в огонь. Они издают пронзительный вой, который слышится даже после того, как они сгорели заживо, вероятно, из-за воздуха, выходящего из их легких.

«Они могли быть особями нового, уникального вида! — протестует Боше.— Ты гордишься тем, что совершил геноцид?»

«Поскольку каждая из них выросла бы ужасным монстром, то да, горжусь,» — отвечаете вы. Вам все больше и больше начинает казаться, что Боше дурак. Отказавшись от дальнейшего обсуждения этого вопроса, вы начинаете обыскивать пещеру (перейдите на **178**).

157

Не только вы интересуетесь историей Сердца. Проводник в черном плаще, слышавший как вы наводили справки, следует за вами на улицу и говорит: «Ты не первый, кто проходит через Венезию, направляясь в Дью-Эн. На прошлой неделе это был Янус Гаунт, нанимавший проводников для путешествия через Ледяные пустоши Сахары. И только этим утром я отвел женщину из эль-Лата к Маленгину, Гению генов. Ее имя Тадра Бей. Это истинная амазонка, а сейчас, благодаря зельям Маленгина, она больше, чем просто человек.»

Интригующе. Если проводник не врет, то поиски Дью-Эна превращаются в гонку. Погруженный в свои мысли, вы с трудом замечаете, что проводник требует заплатить за свою информацию. Дайте ему скад, если хотите (не забудьте вычеркнуть его из Листа персонажа), и затем перейдите на **414**.

С помощью громадного ментального усилия вы выясняете, что можете подвинуть облако пара в центр комнаты, оставив более холодный воздух в парной. Вы сосредотачиваетесь на формировании воронки из пара, и постепенно маленький вихрь возникает в воздухе перед вами. Вращаясь все быстрее, он истончается. В своем разуме вы формируете его, как горшок на гончарном колесе.

Один из убийц заглядывает в окошко. «Что происходит, черт возьми?» — кричит он. Они пытаются открыть защелку двери, но вы этого практически не замечаете. Сейчас все ваши силы направлены на шипящую воронку обжигающего пара.

Дверь открывается. Два человека застывают, не веря своим глазам, ножи опускаются в их руках. Силой мысли вы направляете воронку пара к ним. Один из них кричит, когда его поражает прямо в лицо, и падает, закрывая глаза. Другой, хоть и ошпаренный, шатаясь, заходит внутрь и пытается распороть вам живот ножом.

К счастью, он спотыкается на мокром полу, и удар приходится вскользь: потеряйте 1 единицу Здоровья. Вы приближаетесь к нему, и в ходе короткой схватки нападающий натыкается на свой собственный нож. Вы уверенны что он мертв, но второй все еще стонет, лежа на полу в дверном проеме.

Перейдите на **48**.



На следующий день вы ведете «Скат» на юг через покрытые льдом равнины, спускающиеся к Внутреннему морю. В тусклом, закрытом тяжелыми облаками небе бушует снегопад. Мыс слева от вас выглядит, как полоска тусклого серебра на фоне стальных волн.

Обнаружив береговую линию, вы посылаете «Скат» вверх на высоту десять метров и прибавляете газ. Ветер воет вокруг стекла кабины, но вы укрываетесь за панелью управления. Здесь есть даже обогреватели по обеим сторонам приборной доски, которые дарят вам чуточку комфорта.

Море, серое как сталь и покрытое льдинами, пролетает внизу. Небо напоминает шляпку гигантского гриба. Проходят часы. По мере приближения к устью Изиды появляется туманная завеса, которая окутывает береговую линию, формируясь там, где река впадает в ледяные воды Внутреннего моря.

Подогреваемые трубами отопления, воды Изиды изобилуют рыбой. Тепло быстро рассеивается, когда река впадает во Внутреннее море, но тем не менее в дельте есть несколько рыбацких деревень.

Берег быстро приближается. Вы уже видите лодки, разбросанные по серебристым волнам. Пораженные рыбаки со страхом смотрят, как вы со свистом пролетаете в нескольких метрах над ними. Вы смеетесь: должно быть, для них ваша машина выглядит как какая-то демоническая летающая рыба.

Если вы хотите направиться в Кахиру, то перейдите на **247**. Если вы минуете Кахиру, но решите посетить расположенные неподалеку пирамиды Гизы, то **268**. Если вы отправитесь прямо в Дью-Эн, то **289**.

160

Книги Общества мало добавили к тому, что вы уже знали. Сердце Волента упало из космоса, это метеорит, напоминающий фиолетовый драгоценный камень двух метров в диаметре. Помимо шумихи, вызванной падением на Землю столь необычного тела, также был образован мощный религиозный культ, последователи которого называли себя Свидетелями Волента. Во главе культа стоял некто Элезар Пикард.

В процессе выявления способов управления мощью сердца, культисты полностью изменили ухудшившийся климат в небольшом регионе вокруг города Дью-Эн, в Сахаре и какое-то время процветали.

Затем началась Война парадокса. Свидетели Волента вовсю использовали доставшуюся им странную власть — они организовывали взрывы, вызывающие радиоактивный хаос в странах, погрязших, как они считали, в коррупции и упадке. Новый Ледниковый период шел уже полным ходом из-за неустойчивости Глоси, и Война парадокса лишь ускорила этот процесс. Некоторые области получили такую дозу, что естественные природные процессы там больше не существовали. Их быстро наводнили жуткие мутанты.

Оставшаяся часть мира объединилась — совместно они построили гигантский военный бункер в Гизе, намереваясь ударить оттуда по Дью-Эну, но необходимость в этом отпала сама собой. Жителей Дью-Эна поразило массовое безумие, и они покинули свой город, быстро сгинув в Ледяных пустошах Сахары.

Сам Элезар Пикард был найден патрулем из эль-Лата, но он только бормотал что-то бессвязное в течение нескольких дней перед смертью. Дью-Эн был объявлен запретной территорией, а Сахара и поныне — ледяная пустошь, населенная только призраками. И так продолжается уже двести лет.

Вы возвращаете книги на полки. Если вы еще не пытались связаться с Глоси, можете попробовать сделать это прямо сейчас (если вы владеете Кибернетикой, перейдите на **116**; в противном случае перейдите на **138**). Если вы закончили дела в библиотеке, переходите на **73**.

161

Вы утомленно бредете вперед, часто проваливаясь почти по пояс в рыхлые сугробы. Солнце скупо отдает слабые лучи света бледному небу, как старик, трясущийся над своими пилюлями. Светло-серебристые полосы ледников, пересекающих скальные хребты, пролегают через пейзаж. Ночь приносит заморозки, от которых невозможно укрыться.

Ваши испытания тянутся долгие дни, пока вы пересекаете суровые горные склоны и наконец начинаете спускаться в предгорья. Потеряйте 3 единицы Здоровья (2 единицы, если вы владеете Выживанием). Если вы все еще живы, то у вас вырывается хриплый вздох облегчения сквозь обмороженные губы, когда башни и купола Венезии наконец появляются на горизонте.

Если вы владеете Рукопашным боем, и у вас есть короткий меч, перейдите на **8**. Если нет, то на **334**.

162

С каждым шагом вы становитесь все слабее. Потеряйте еще 1 единицу Здоровья. Кровь все еще льется из рваной раны на вашем плече, и вы понимаете, что тварь должно быть впрыснула вам вещество, предотвращающее свертывание. Поспешно разорвав подкладку своей куртки на полосы, вы перевязываете рану, чтобы предотвратить дальнейшую потерю крови.

Оглядевшись, вы не видите никаких признаков вашего преследователя. Возможно, он потерял к вам интерес, вкусив вашей плоти. Вы можете либо остановиться на отдых (перейдите на **184**), либо двигаться дальше через джунгли (**250**).

163

Вас надежно держат на мушке, выворачивая руки за спину и крепко связывая. Один из мужчин копается в ваших вещах, затем презрительно тычет пальцем в вашу сторону: «Неужто нам нужен лишний дармоед, а, Снарво?»

Мужчина с ножом осклабился: «Не, братан, только если ты хочешь завести ручного зверька».

«Минутку,— говорит третий человек, убирая пистолет. Он внимательно вглядывается в ваше лицо, освещенное дрожащими бликами костра, и в нерешительности закусывает губу.— Мы с тобой раньше не встречались, а?»

«Ага,— замечаете вы ядовито,— на последней садовой вечеринке у президента в Далласе».

Раздаются смешки — очевидно, остальные оценили ваш юмор перед лицом смерти, но человек с ружьем хмурится и молчит. Вдруг он щелкает пальцами: «А, плакат «разыскивается живым или мертвым“ в Даралбаде, вот, где я тебя видел! За твою башку любезно назначили пять сотен, а это немало, дружок».

«Я пользуюсь успехом».

«Это точно! Это точно! — в радостном возбуждении делая несколько шагов вокруг костра, он оборачивается к своим подельникам.— Ну, что делать будем? Болтаться здесь, ожидая очередного медведя, или доставим этот подарочек в Даралбад в обмен на кругленькую сумму?»

Они решают сдать вас за награду. Вы притворяетесь расстроенным и ждете, пока они напьются до беспамятства, отмечая удачный случай. Разминая запястья, вы вскоре освобождаетесь от веревок и тихонько подползаете к их мешкам. Вытащив оттуда три порции съестного, комплект теплой одежды и поляризационные очки,— отметьте все это на Листе персонажа — вы незаметно растворяетесь в снежной мгле. Отправляйтесь на **314**.

164

Гарган тринадцатая сердечно пожимает Вам руку, Гарган четырнадцатая ставит стопки и наливает каждому водки. Вы берете стопку и залпом выпиваете. Вас передергивает, когда от алкоголя перехватывает горло. Водка моментально тушит бойцовский огонь в крови. Сестры Гарган выпивают свои напитки, не моргнув и глазом. «Ты — отличный воин!» — одобрительно говорит четырнадцатая.

Несмотря на их изъявления дружбы, вы опасаетесь много пить. Возможно, поняв, что вы слишком серьезный противник для честного поединка, они надеются одолеть вас, пока вы пьяны. Поворачиваясь к владельцу гостиницы, вы говорите: «Мне нужна еда и комната на ночь. Сколько это будет стоить?»

Переводя испуганный взгляд с амазонок на вас, он слегка машет рукой и нервно отвечает: «Бесплатно, для друга этих прекрасных леди.»

Восстановите 1 единицу Здоровья после ночного отдыха. Утром владелец гостиницы дает вам продовольственный пакет. Добавьте его к списку имущества и затем решите, будете ли вы путешествовать с сестрами Гарган (перейдите на **294**), или задержитесь, ожидая, пока они не уйдут подальше (**273**).

165

Если вы владеете Знанием улиц, перейдите на **187**. Если нет, то вы можете расположиться на ночь в парке (**209**), на тихой боковой улице (**231**) или на открытой площади (**253**).



166

Вы ведете себя так, как будто страдаете от заклинания помрачения. «Я… не могу вспомнить,— отвечаете вы ему.— Мой разум чист. Несчастный случай…»

Он смотрит на доктора, который кивает и говорит: «Ничего необычного в подобных случаях. Поначалу твоя память будет фрагментарной, но потихоньку она вернется к тебе». Пилот выглядит удовлетворенным. Его испытующий взгляд внезапно сменяется открытой улыбкой. «Я забыл о правилах приличия! Меня зовут Риза Байхаки, а это доктор Анвар Майам».

Вы пожимаете руки. «Будь осторожен и используй свою живую руку для аккуратных действий,— предупреждает доктор.— Хватка твоей искусственной руки настолько сильна, что может крошить кости».

«Я буду осторожен,» — отвечаете вы с натянутой улыбкой.

Риза указывает на иллюминатор, где как сверкающая жемчужина, видна земная полусфера. «Разумеется, мы будем рады оказать тебе гостеприимство, но подозреваю, что тебе не терпится вернуться на Землю?».

Если вы хотите вернуться на Землю прямо сейчас, перейдите на **275**. Если вы хотите рассказать Ризе о своей задаче, то на **188**.

167

В нишу рядом с дверью вделана клавиатура. Вы печатаете слово «Х-У-М-Б-А-Б-А» и задерживаете дыхание, едва смея надеяться, что древнее устройство еще работает. Потом дверь с легким шумом поднимается, и вы вступаете внутрь Великой пирамиды.

Перейдите на **233**.

168

Извиваясь, вы втискиваетесь в шахту и начинаете медленный подъем. Вы в полной темноте. Время ползет, и по мере вашего восхождения воздух становится все более удушающим. Вы обливаетесь потом и почти готовы сдаться, когда наконец замечаете ореол тусклого света прямо над головой.

Вы прорываетесь к нему, втискивая свое тело в изгиб шахты. Воздух здесь наполнен опьяняющим ароматом, сладким, как в джунглях.

Вы оказываетесь в более широком пространстве, около пересечения нескольких труб. Когда ваши глаза привыкают к струящемуся сверху слабому свету, вы замечаете во мраке фигуру человека. Она висит, как кукла, опутанная плотной массой мясистых лиан, свисающих с верхней поверхности шахты.

Вы подходите и прикасаетесь к его плечу. Его голова медленно откидывается назад, отрывается и с гулким стуком падает на пол.

Вы не можете сдержать крик ужаса. Вы отступаете и обнаруживаете, что один из стеблей лианы обвился вокруг вашей щиколотки. Другой касается вашего лица, ощупывая его с поразительной живостью, и жестким захватом сжимает ваше горло. Эти лианы живые и хищные. Вы боретесь, пытаясь сбросить лиану со своей шеи, но безрезультатно. Она затягивается, втискивая вас в воздуховод. Ваш пульс глухим ревом

отдается в ушах. Есть ли у вас канистра с истребителем лиан? Если да, то перейдите на **190**. Если нет, то вы никак не сможете освободиться и будете медленно задушены растением-мутантом.

169

Здешний воздух вполне терпим, если отфильтровать подземные испарения. Вы строите навес рядом с бурлящим прудом под покровом карликовых хвойных деревьев. Хотя воду из пруда пить нельзя, вы без труда собираете снег за пределами оазиса, чтобы растопить его в лагере. В пищу вы употребляете личинки и насекомых, которых ловите и жарите на горячих скалах.

Восстановите 4 единицы Здоровья и перейдите на **426**, когда будете готовы продолжать путь.



170

Барон уединился в своей палатке. Пара слуг сидят на корточках в снегу рядом с пылающим костром, но они не обращают на вас внимания. Когда вы подходите и заглядываете в палатку, вы видите, что барон сосредоточенно изучает видео-экран, установленный на низком столике рядом с подушками, на которых он возлежит. Кажется, он вполголоса разговаривает сам с собой.

Если вы хотите подслушать, то перейдите на **364**. Если вы смело войдете в палатку без приглашения, то на **386**. Иначе, вы можете пойти поговорить с Голготом (**126**), Боше (**104**) или Гаунтом (**148**).

171

Это лучевой фантом — жертва аварии телепорта, которая навечно оставила его вне фазы со всем остальным миром. Эти создания претерпевают вечные муки, поскольку телепорт изувечил их внутренние органы, но с ними ничего нельзя сделать, так как реально они не существуют.

Даже в своем призрачном состоянии они опасны, вместе с тем они жаждут вернуться к цельности, поэтому жадно ищут контакта с живыми. И их прикосновение вытягивает всю жизненную силу.

Поскольку у вас есть еще силы двигаться, вы срываете свою куртку и бросаетесь вперед, хватая лучевого фантома изнутри. Ощущение отвратительное, это поврежденное тело как будто было собрано сумасшедшим хирургом. Даже с курткой, предохраняющей ваш захват, его отрицательная сила поглощает вашу энергию, как колодец холода.

Потеряйте 2 единицы Здоровья. Если вы выжили, то вам удается подтащить извивающееся создание к пропасти и сбросить вниз. Его тонкий жалобный крик из глубины эхом отдается от стен, пока оно падает, оставляя след из обрывков светящегося тумана, как хвост кометы. Перейдите на **149**.

172

Вы слышите удаляющийся стук тяжелых лап насекомоподобного существа. В неожиданной вспышке света вы мельком видите силуэт гигантской черной многоножки, челюсти которой вращаются, как хорошо смазанные лезвия. Ослепленная неожиданным светом, она в панике корчится и скрывается в темноте келий.

Ваша троица пользуется представившимся шансом, чтобы проскочить через железную дверь, захлопывая ее за собой. Мгновением позже раздаются тяжелые удары в дверь. «Все висело на волоске,» — выдыхает Боше, смахивая холодный пот, заливающий его лицо.

Перейдите на **281**.

173

Не рассчитав прыжок, вы промахиваетесь на расстояние вытянутой руки и проваливаетесь сквозь туман с высоты двадцати этажей навстречу гибели на твердых каменных плитах.

174

Вы становитесь на колени около огромного драгоценного камня и обхватываете его, чувствуя как через вас проходит скачок напряжения. Сверкающие потоки энергии вспыхивают в глубинах неземного камня, окутывая вас аурой ослепительного фиолетового света. Ткань действительности разорвана, и вы чувствуете себя невесомым.

Вихрь устремляется сквозь купол, сквозь скалу и воздух, в космос, мимо луны и планет. В одну секунду все созданное было стерто, заменено новой Вселенной вашего собственного создания.

Теперь вы бессмертны и всесильны. Ваше приключение достигло кульминации. Вы — Бог.



175

Из лабиринта туннелей впереди доносится какой-то звук. Боше навостряет уши. «Старая-добрая лазерная перестрелка»,— говорит он и со значением добавляет: «Но ни у кого из остальных не было лазеров».

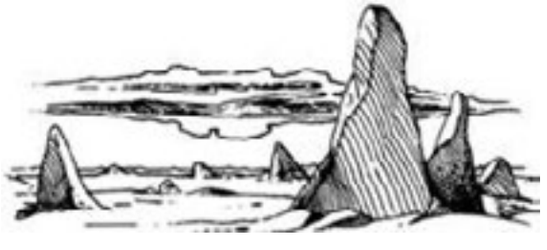
Эта загадка вскоре разрешается. Завернув за угол, вы сталкиваетесь с тремя летающими дроидами, которые напоминают большие серебристые яйца с вращающейся турелью внизу. Они скользят прямо к вам, прицельные огни их лазеров пляшут перед вашими глазами. Боше бросается в боковой туннель. Секундой позже вы следуете за ним, как раз когда три лазерных луча скрещиваются, опаляя каменную плиту пола, на которой вы только что стояли.

Молниеносно пробежав по туннелям, вы оказываетесь в круглой комнате с фиолетовой мозаичной

звездой на полу. Несколько других туннелей ведут в нее, и в конце одного из них вы видите Вайру Сингха, Тадру Бей и Чейма Голгота, удирающих от другой группы летающих дроидов. «Мы разворошили их гнездо,— кричит Голгот.— Их слишком много, чтобы драться!»

Когда он вбегает в комнату, Вайра Сингх на ходу стреляет из мантрамукты поверх голов Бей и Голгота. Четыре дроида взрываются в сполохе плазмы, но вы видите, что остальные уже приближаются к комнате по другим туннелям.

В противоположной стене видны семь лифтов со стеклянными дверями, каждый рассчитан на одного человека. Тадра Бей бежит к ближайшему, и дверь за ней закрывается. Через несколько секунд комнату заполнят летающие дроиды. У вас и всех остальных нет иного выбора, кроме как последовать ее примеру. Когда вы заходите в лифт, дверь закрывается и электронный голос говорит: «Представьтесь, пожалуйста». Вы назовете свое настоящее имя (перейдите на **280**) или притворитесь последователем Волентийского культа (**301**)?



176

Вы возвращаетесь на поверхность. Янус Гаунт и Тадра Бей уже в лагере. Они рассказывают вам, что исследовали лабиринт туннелей под площадью, но без всякой пользы. «Все, что мы нашли — это подвалы, полные гнилого зерна»,— ворчит Бей.

Длинный свет заката заливает руины, когда возвращаются Вайра Сингх и барон. Вы вскоре узнаете, что они следовали разными путями, которые сошлись в большом подземном зале. Они, очевидно, взволнованы своим открытием. «Мы обнаружили границы храма,— объявляет Вайра Сингх, жестом показывая на группу зданий на другой стороне площади.— Сердце Волента где-то под ними. Завтра поиски могут завершиться». Перейдите на **38**.

177

Боше не в восторге. «В Лионессе полно бандитов и ночных чудовищ»,— утверждает он.— Идти туда — большой риск. К тому же, дальше придется перебираться через Атласские горы. Как твой друг я очень прошу тебя передумать».

Очевидно, он не собирается идти с вами на запад. Если вас это не остановит, то перейдите на **221**. Если вы все же послушаете его и выберете дорогу в Венезию, то на **200**.

178

Среди разбросанных останков жертв горгоны вы находите чью-то ИД-карту, бризальный пистолет (с 6 зарядами), фонарик и поляризационные очки.

Боше берет очки и усмехается: «Вряд ли наш одноглазый приятель часто их надевал». Он предлагает поделить находки поровну, но предоставляет вам право выбирать первому. Можете взять себе любые две вещи, остальное отдать ему.

С комфортом переночевав в пещере, вы отправляетесь в путь с рассветом (перейдите на **199**).

179

Вы находите ответы на свои вопросы в пивной под Мостом Вздохов. Здесь, в компании, приведенной в состояние дружелюбия и болтливости после распития нескольких бутылок ликера синташ, вам рассказывают все, что надо.

«Кай Боше? — один из них, рассеяно нахмурившись, смотрит на мелкий дождь за стенами пивной.— Я слышал о нем. Путешественник, время от времени торгует».

«Торговец? — фыркает другой, смакуя горячий ликер, и добавляет.— Скорее, паразит! Его основной инстинкт — предательство; его основной талант — спасать свою шкуру».

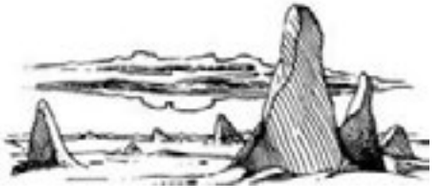
Вы поворачиваетесь к говорившему. «Полагаю, ты лично имел дело с Кайлом Боше?»

Он медленно кивает и щурится, вглядываясь в свои воспоминания через дымку паров синташа. «Мы вместе перевозили контрабандой меха в Даралбад. Это было несколько лет назад. Милиция была предупреждена, и Боше смылся на лодке, оставив меня расхлебывать кашу в одиночку. Там в Даралбаде сплошные свиньи, знаешь ли, так я и потерял эти два пальца, видишь? Потом мне удалось сбежать, и я слышал, что Боше расхаживает везде, рассказывая, как я подставил его. Если бы я узнал, где его найти, я бы в тот же миг пошел и всадил нож в сердце этого проныры!»

Третий человек присоединяется к беседе. «Не могу не согласиться с моим другом, но хочу добавить, что у Боше более сложный характер, чем он думает. Хотя он вероломный и эгоистичный, он не осознает этого, поскольку он на редкость тщеславный человек, который никогда не признает своей вины».

Другой человек только шипит, как рассерженный лебедь, и, наполняя заново свой бокал, повторяет: «Он всего лишь паразит!»

Если вы расскажете о местонахождении Боше человеку, которого он предал, он заплатит вам 10 скадов за информацию. В этом случае вычеркните ключевое слово «Алмаз», если оно у вас записано. Потом перейдите на **414**.



180

Потеряйте 2 единицы Здоровья. Если вы все еще живы, то сил, чтобы двигаться у вас не осталось, и вы тяжело опускаетесь на край скамейки. Наконец, думая, что вы полностью беспомощны, убийцы открывают дверь парной. «Потащили тело к барону — надо доказать, что мы сделали свою работу»,— говорит один из них.

«Какое разочарование,— отвечает второй, поднимая вашу голову за волосы от скамейки.— Я надеялся поразвлечься с ножом».

Услышав это, вы начинаете действовать. Вы безжалостно и сильно бьете ближайшего противника в пах. Он сгибается пополам, а его сообщник застывает в изумлении, что позволяет вам выбить дверь и выбежать обратно в общую комнату. Поскольку ваша нагота привлекает внимание других постояльцев, вы быстро одеваетесь.

Через пару минут убийцы заглядывают в общую спальню. Однако вокруг слишком много народа, поэтому они раздумывают преследовать вас и растворяются в ночи. Вы также не стремитесь в бой, чувствуя себя обессиленным после заключения в парной.

Перейдите на **92**.

181

Если вы хотите разыскать Кайла Боше и рассказать ему, что добыли аэрокар, то перейдите на **203**. Если нет, то вычеркните ключевое слово «Алмаз» и перейдите на **159**.

182

К счастью вам удалось найти следующий отрывок:

«Выдержки из допроса Элезара Пикарда, лидера и единственного выжившего из культа Волента, 16 Июля 2113 года; допрос проведен полковником Мехметом Алишахом из эль-Лата:

Пикард: Это был свет конца Времен, и мой рассудок ослеп!

Алишах: Как ты сбежал? Ты один и больше никто?

Пикард: Я помнил Истину.

Алишах: Что есть Истина?

Пикард (цитирует): «Истина это пламя. Что разжигает пламя? Искра разжигает пламя. Что есть искра? Сердце Волента!»

Вы пролистываете еще несколько книг. Элезар Пикард был основателем секты, поклонявшейся Сердцу Волента две сотни лет назад. Он и шестеро других управляли Дью-Эном — до ночи 15 Июля 2113 года, когда все население города обезумело и бежало в Ледяные пустоши Сахары.

С тех пор Дью-Эн остается покинутым. Вы изучаете другие детали: Пикард умер, продолжая бредить, всего через несколько часов после того, как был опрошен полковником Алишахом.

Запишите ключевое слово «Лунный». Если вы до сих пор не сделали этого, можете попробовать связаться с Глоси (если вы владеете Кибернетикой, то перейдите на **116**; если нет, перейдите на **138**). Если вы закончили дела в библиотеке, перейдите на **73**.



183

Замеченные вами признаки характерны для порфира. Это паразитические создания из древних мифов, которые рыщут в ночи в поисках жертв среди живых, из которых они высасывают тепло (или, по некоторым версиям, кровь), чтобы поддерживать свое существование.

Их можно убить только обезглавив, но они чувствительны к прямым солнечным лучам, проточной воде и некоторым исчезнувшим травам.

Вы предполагаете, что в целях избавления от порфира, он был повержен и сброшен в ледник столетия назад. Именно замерзший поток удерживал его здесь. Разумеется сейчас, когда лед сколот, он может выбраться.

Вы смотрите на тонкий клин бирюзового неба в конце расщелины, в котором уже сгущаются сумеречные серые облака. Менее, чем через два часа, свет дня померкнет. Вы рассказываете Шандору о своих подозрениях.

«Порфиры? — усмехается он.— Это всего лишь детские сказки!»

Вы не настолько скептичны. К счастью, вы помните одну вещь об этих тварях. Их разум довольно прост, и их сильно сбивают с толку вертикальные и горизонтальные линии, которые они пытаются проследить глазами до конца — так же, как цыпленка можно заворожить, нарисовав мелом точку перед его клювом. Вы выцарапываете на льду две пересекающиеся линии

прямо напротив глаз пойманного порфира и отходите назад, удовлетворенно кивнув. «Вот, теперь он не сможет выбраться».

Шандор усмехается и похлопывает вас по плечу. «Если ты не заметил, ему некуда деваться: он умер двести лет назад и погребен под тысячью тонн льда. Однако, если это поможет тебе чувствовать себя в безопасности…» Он поворачивается к охранникам. «Давайте двигаться. Мы можем пройти еще шесть километров до наступления ночи».

Перейдите на **249**.

184

Наконец, вы устраиваетесь в дупле засохшего дерева и проваливаетесь в сон. Странные лихорадочные сновидения проходят перед вашими глазами. Вы стонете и обливаетесь потом, отмахиваясь от воображаемых комаров. Вы не чувствуете, как длинное рыло рептилии свешивается из листвы и начинает высасывать вашу кровь. Ее яд проникает в кровоток и парализует вас, пока она насыщается. Вам уже не суждено проснуться.

185

Они совершенно точно хотят вас убить, конечно, не из злобы, а из простой логики выживания. Тут вряд ли найдется еда для четвертого человека. Пока они приближаются, вы с лукавым выражением лица смотрите через плечо, туда, откуда вы пришли.

«Ждешь друзей, да? — рычит мужчина с ножом. Он приставляет лезвие к вашему горлу.— Отвечай!»

«Я один».

«Тогда почему ты туда смотришь?»

«Просто так»,— вы сжимаете зубы. Нажатие становится сильнее, на лезвии появляется кровь.— Хорошо! Там, внизу склад: еда, медикаменты, разные другие штуки. Жаль, что я не смогу вернуться к цивилизации, чтобы продать все это».

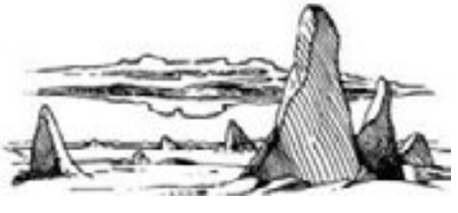
Они пытаются что-то разглядеть в заваленном обломками туннеле, в их глаза горит алчность. «Ты лжешь…» — говорит мужчина с пистолетом. Вы лишь пожимаете плечами. «Да, я просто гулял в этих туннелях, любовался достопримечательностями. Конечно».

Третий задумчиво почесывает подбородок. «В любом случае, надо посмотреть. Не появился же этот шут из воздуха, в конце концов». Он смотрит на человека с ножом. «Снарво, оставайся тут и присмотри за нашим гостем. Кренч, идем».

Связав вас, они отправляются искать несуществующую добычу. Вы ждете, пока их шум их шагов стихает в туннелях внизу. Снарво смотрит им вслед. Пока он думает, что вы беспомощны, вам удается добраться до огня и пережечь веревку. Довольно болезненно (потеряйте 1 единицу Здоровья), но все же лучше, чем верная смерть.

Пользуясь тем, что он этого не ожидает, вы бросаетесь на Снарво, разворачиваете его и сильно бьете в живот. Вам удается схватить его руку с ножом и, вывернув ее, нанести удар. С хрипом он сползает на пол, а вы хватает нож и бросаетесь к выходу.

Снаружи бушует метель, но вы не можете оставаться здесь — скоро вернутся те двое. Откинув полог, вы идете навстречу буре. Переходите на **314**.



186

И вновь начинается бой. На сей раз и у вас, и у ваших противников есть представления о возможностях друг друга. Близнецы расходятся, пытаясь разделить ваше внимание. Вы плотно прижимаетесь спиной к стойке и, с широко расставленными руками, ждете атаки.

Теперь необычные акробатические приемы отброшены — все уже сильно выдохлись, чтобы впустую тратить силы на удары в прыжке или стремительные кулачные блоки. Одна из сестер бросается вперед, нацелившись на вашу шею. Вы отклоняетесь, отражая удар, и затем бьете ребром ладони в мускулистое горло. Она начинает слабо хрипеть, и вы разворачиваете ее, используя как живой щит против внезапной атаки ее сестры. Однако она приходит в себя быстрее, чем вы ожидали, и ее колено мучительно бьет в ваш пах.

Потеряйте еще 3 единицы Здоровья. Если вы пережили это, вам наконец удается сделать подсечку одной из сестер и швырнуть ее в другую с такой силой, что обе теряют сознание. Вы сами находитесь в далеко не лучшей форме. Запишите ключевое слово «Коса» и перейдите на **142**.

187

По ряду признаков вы понимаете, что некоторые районы города небезопасны: тяжелые взгляды исподлобья местных жителей, явные признаки нищеты, нервные быстрые шаги в тумане. Вы направляетесь на хорошо освещенную площадь, где люди, похоже, работают всю ночь.

Перейдите на **253**.

188

Вы рассказываете все, что вам стало известно о Дью-Эне и Сердце Волента. «Все это кажется сомнительным»,— говорит Риза, выслушав вас.

Вы мрачно оглядываете смесь металла и плоти, которая является вашим новым телом. «До несчастного случая это была достойная и отдаленная цель. Сейчас у нее есть конкретный личный смысл. Используя мощь Сердца, я восстановлю свое прежнее здоровье».

«И много чего еще, если верить Глоси!»,— говорит Риза. Он отводит вас в другую комнату и усаживает перед экраном. «Вот доступ к базам данных. Возможно, тебе удастся выяснить что-то, что поможет тебе в твоем предприятии».

Вы наблюдаете, как он нажимает несколько клавиш. На экране появляется список файлов, относящихся к Сердцу Волента. «Думаю, я смогу извлечь их»,— говорите вы Ризе.

Он кивает. «Хорошо. Через час или около того я приду посмотреть, как твои дела.»

Если вы владеете Знаниями, то перейдите на **232**. Если нет, то вы можете проверить файлы на экране (**210**) или прогуляться и посмотреть, что еще здесь можно выяснить (**254**).

189

Осматриваясь в поисках средства открыть дверь, вы замечаете клавиатуру, вделанную в нишу рядом с дверью. Пока вы счищаете наледь, вам приходит в голову, что должно быть прошли сотни лет с того момента, как дверь открывали в последний раз.

Существуют миллиарды возможных комбинаций, но тот, кто использовал клавиатуру, должен был знать верную последовательность набора.

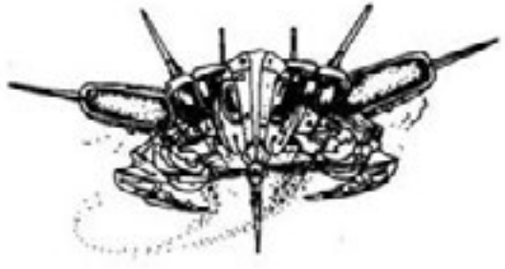
Вы закрываете глаза, фокусируя внутреннее телепатическое видение, которое выходит за пределы привычной реальности. Пелена времени отодвигается. На мгновение вы видите человека в военной форме давних времен, который нетерпеливо бьет по клавишам именно этой клавиатуры.

Изображение дрожит, расплываясь как дым. Затаив дыхание, вы вводите последовательность, которую как вам показалось, использовал солдат:

«Х-У-М-Б-А-Б-А».

Раздается треск льда, когда дверь поднимается, пропуская вас внутрь.

Перейдите на **233**.



190

Туман застилает ваше зрение. Из последних сил вы вытаскиваете канистру из рюкзака, направляете ее носик на массу корчащихся корней над головой и нажимаете на рычаг распылителя. Резко пахнущая жидкость покрывает растение и начинает впитываться. Немного жидкости попадает вам на руку, и канистра выскальзывает.

Не обращая внимания на легкое жжение, вы хватаете корень, обвивший горло. Полузасохшее растение с жутковатым шорохом уползает в шахту. Вы припадаете к стене и с наслаждением делаете огромный вдох несвежего, пахнущего виноградной лозой воздуха.

Канистра лежит у ваших ног. Когда вы подбираете ее, то замечаете как что-то блеснуло в полутьме. Бризальный пистолет. Вы смотрите на древний труп. Оружие теперь уже ничем не поможет бедняге, а вам оно могло бы принести пользу. Правда, остался всего один заряд. Сделайте соответствующую запись на Листе персонажа, если решили взять его.

Теперь вы видите, что выбраться из шахты на поверхность невозможно. Она вся забита мертвым растением. Извиваясь, вы возвращаетесь по вентиляции на станцию и едете в вагоне обратно в Марсей. Факс, конечно же, давно ушел.

Если вы хотите вернуться в руины и продолжить путешествие пешком, перейдите на **420**. Если хотите отправиться по подземке в другом направлении, у вас есть выбор между Кахирой **50**, Тарабулом (**31**) или Гизой (**74**).

191

Широкие проспекты погребены под глубокими сугробами, поскольку ворота Дью-Эна открыты всем стихиям. Здания представляют собой монолиты темного камня, давным-давно покинутые остатками цивилизации. Их огромные масштабы и резкие геометрические формы выходят за пределы человеческого духа. Вы находите их царственными и подавляющими.

«Впечатляющая архитектура, а?»,— говорит Боше, глядя на высокую черную башню, резной купол которой похож на костлявый череп на фоне унылого бледного неба.

Вы видите тонкий завиток дыма, поднимающийся от костра на главной площади города. «Кажется, не только мы заметили сообщение Глоси,— мрачно говорите вы.— Пойдем, познакомимся». **243**.

192

Вы возвращаетесь к своему лагерю под кровом разрушенных зданий и устраиваетесь на ночь. Огни костра отбрасывают на стены длинные пляшущие тени. Почва настолько холодная, что кажется, что она высасывает из вас жизненные силы. Как давно вы ели в последний раз? Если у вас есть еда, вы можете восстановить 1 единицу Здоровья. Еще 1 единицу можно восстановить при наличии аптечки (имейте в виду, что если у вас есть аэрокар «Скат», то в его багажнике лежит аптечка и несколько упаковок с едой).

Если у вас записано ключевое слово «Песочные часы», то во сне вы потеряете 1 единицу Здоровья. Если вы внесли все необходимые изменения в Лист персонажа и к рассвету все еще живы, перейдите на **83**.

193

Если вы владеете Ловкостью, или у вас есть моток веревки, то перейдите на **237**. Если нет, то когда вы прокладываете путь вниз, ваша нога скользит по ледяному пласту, и вы срываетесь в гибельный полет к недрам земли…

194

Пусть ваше шестое чувство и не развито так хорошо, как у барона, но и оно способно подать вам тревожный знак: что-то чужеродное, что-то хищное движется к вам, неся смерть. Вы слышите клацанье паучьих ног по мраморному полу. Резкий прыжок в сторону — и вашу ногу копьем пронзает острая боль. Если бы не ПСИ, челюсти чудовища разорвали бы вас в клочья, а так просто потеряйте 1 единицу Здоровья.

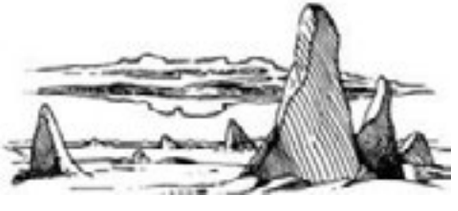
Если вы все еще живы — бросайтесь к двери, где виднеется отсвет факела Боше. Как только вы перепрыгиваете порог, барон захлопывает дверь, а Боше роняет засов. Как раз вовремя. Секундой позже дверь вздрагивает, как будто что-то гигантское врезалось в нее снаружи. Переходите на **281**.

195

Вы отступаете до комнаты, где был заморожен в стазис-поле Новак. Мозг барона приближается. Телепатические сообщения становятся спутанными и несвязными — остававшийся кислород медленно но неуклонно кончается:

«Солдат мертв… Не могу рисковать использовать Боше… Только не теперь, когда я знаю… Как ему удалось спрятать от меня гранату? Нуждаюсь в новом теле… в новой жизни. Твоей…»

Если у вас есть шумовая граната, перейдите на **239**. В противном случае перейдите на **85**.



196

Вам удается перепрыгнуть пропасть и ухватиться за балку, выступающую из крыши противоположного здания. Вы карабкаетесь через парапет и убегаете, слыша за спиной пустые угрозы фиджийца.

Перейдите на **311**.

197

Вы берете пушку Вайры Сингха и активируете энергетические цепи, приводя ее в готовность. Гул колоссальной энергии заполняет воздух. Взяв из рюкзака бомбу, вы встаете возле Сердца. Вы заморозите себя, и если кто-то еще когда-нибудь доберется сюда, они найдут вас ожидающим, запечатанным вместе с Сердцем в стазис-поле.

Даже если у них будут средства разрушить поле, они должны будут прикончить вас, чтобы добраться до Сердца.

Стазис-бомба взрывается, превращая вас в вечного бессмертного стража.

198

Вы не ожидали, что Гильгамеш сможет пролезть по узким вентиляционным трубам, но оттуда слышится нарастающий металлический звон, и вот он появляется в коридоре. Чтобы поместиться в шахту, он отсоединил правую руку и снял большинство броневых щитков и стал похож на причудливый металлический скелет.

«У данной конфигурации отсутствует долговременный источник энергии,— говорит он вам.— Ее хватит на три часа, затем мне потребуется установить демонтированные компоненты».

«Без брони ты более уязвим?»

«Подтверждаю. Я постараюсь избегать прямых угроз, кроме тех случаев, когда ваша жизнь будет в опасности».

«Голый робот выглядит менее внушительно»,— говорит сестре Гарган тринадцатая.

«Вероятно, как и его владелец»,— насмешливо отвечает Гарган четырнадцатая.

Перейдите на **325**.

199

На десятый день пути от Этрусской таверны в сгущающихся сумерках вы наконец видите Венезию. Она сверкает тысячью огней под небом, цвета тусклой позеленевшей бронзы. Голод и холод гонят вас вперед, пока вы не различаете отдельные строения — сначала временные хижины, где останавливаются охотники и торговцы, затем трущобы из гофрированного железа и пластика, заполняющие узкие улицы, которые, как говорят, были когда-то каналами.

За ними виднеются кварталы древних площадей, где богатые и влиятельные жители обитают в роскошных зданиях, укрепленных деревянными лесами для предотвращения их от разрушающего действия времени.

Вскоре вы узнаете, что паром до Кахиры не идет в ближайшие дни. Кайл Боше говорит вам, что ему надо навестить друзей и предлагает встретиться, когда придет паром. У вас есть выбор, где остановиться на это время.

Роскошный отель «Марко Поло» будет стоить 12 скадов за две ночи; гостиница «Парадиз» — 6 скадов; пользующийся сомнительной репутацией «Постоялый двор Дожа» — всего 3 скада.

Решайте, где вы остановитесь, и вычеркните нужную сумму. Если вы выбрали «Марко Поло», и у вас есть ИД-карта, то переходите на **222**. Если вы выбрали этот отель, но карта отсутствует, то на **286**. Если вы остановитесь в гостинице «Парадиз», то **244**. Если вы зарегистрируетесь в «Постоялом дворе Дожа», то **371**.





200

Запишите ключевое слово «Алмаз» на своем Листе персонажа.

Ваше путешествие занесло вас в горы. Днем над вами висит свинцовое небо, а ночами идет сильный снег. Вы взяли немного провианта из гостиницы, но он быстро кончается. Слишком быстро. Вам следует быстрее добраться до обитаемой зоны или придется голодать.

Развернувшись спиной к ледяному ветру, вы вступаете в узкий проход, как вдруг видите впереди фигуру человека на уступе. Ваши приветственные крики игнорируются, и фигура в мгновение ока скрывается за снежной завесой.

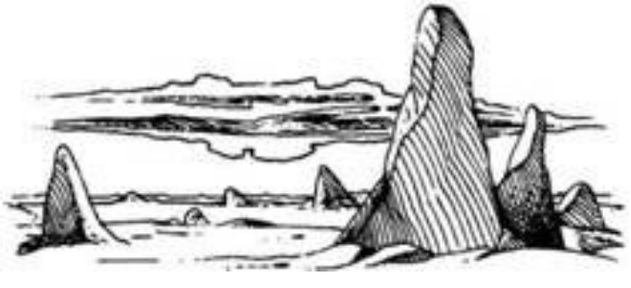
Пройдя чуть дальше, вы замечаете и других людей, которым нет до вас никакого дела. Это нельзя назвать невежливостью — на самом деле, они давно умерли, превратившись в ледяные статуи.

Если вы хотите подойти ближе, чтобы разобраться, направляйтесь на **264**. Если вас не интересуют ледяные фигуры, то продолжайте свой путь вдоль перевала на **285**.

201

Если вы владеете ПСИ, и у вас есть пси-фокусировщик, то внезапно возникшее опасение заставляет вас отказаться от этой идеи и ускользнуть из магазина. Перейдите на **223**.

Без ПСИ, вы беспечно вдыхаете анестезию, и ваше сознание покидает вас навсегда. Следовало быть более осторожным и не рассчитывать на честность уличного подонка.



202

Очередь медленно продвигается, и вы наконец подходите к билетной кассе. Скучающий служащий в форме Торговой гильдии Венезии смотрит на вас из зарешеченного окошка. «Билет до Кахиры стоит 10 скадов»,— говорит он.

Если вы готовы заплатить эту сумму, то вычеркните 10 скадов и перейдите на **246**. Если нет, то перейдите на **288**.

203

Когда Боше осматривает аэрокар, на его лице появляется широкая ухмылка, затем он оборачивается к вам и говорит: «Поразительная удача! Теперь, когда у нас есть «Скат», успех нашего предприятия практически предрешен».

«Нашего предприятия? — вы удивленно поднимаете брови.— Значит, ты слышал сообщение Глоси в Этрусской таверне».

Он от души хлопает вас по спине. «Ты знаешь, что слышал, но в чем проблема? Мы партнеры, и мы можем разделить мощь Сердца. Теперь, когда у нас есть эта машина, нам не нужно ждать паром на Кахиру. Мы можем отправиться прямо в Дью-Эн».

Перейдите на **159**.

204

Вы поднимаетесь на лифте на нужный этаж, но обнаруживаете только тускло освещенный дежурным светом пустой коридор. В это время из кабинета появляется уборщик с ведром и шваброй в руках и кивает вам в знак приветствия: «Если вы ищете доктора Яффе, то она ушла домой. Приемная откроется завтра в девять утра». Переходите на **73**.



205

Двое оставшихся охранников Шандора достают маленькие кирки, которыми они врубаются в лед. Эти сильные люди неутомимо работают, но вскоре становится ясно, что лед слишком твердый. Несмотря на холод, они сбрасывают свои меховые куртки, и один из них, повернувшись к Шандору и вытирая пот, застилающий его глаза, говорит: «Мы потратим много часов на то, чтобы извлечь тело, босс».

Шандор смотрит на вас и пожимает плечами. «Просто откалывайте лед рядом с рукой. Достаньте меч».

Проходит почти час, прежде чем им удается сделать это. Ветер стих, слышен лишь жутковатый стон, когда он проносится по лощине, ведущей в пещеру. Всего через пару часов наступит ночь. Вы подходите к Шандору и вглядываетесь в ледяную стену.

Там, где кирки освободили руку трупа, чистый голубой лед покрылся паутиной белых трещин. Рука безвольно повисает, короткий меч все еще зажат в ее пальцах. Шандор подходит, чтобы взять его, сомневается и поворачивается к вам с гримасой отвращения. «Меня не так легко напугать, но…». Он растерянно хмыкает.

Это короткий меч в японском стиле; его лезвие все еще острое, как бритва, несмотря на легкий налет ржавчины. Вы можете взять его, если хотите (не забудьте сделать соответствующую запись на Листе персонажа); если вы не возьмете меч, его заберет один из охранников.

Вы замечаете кое-что странное, рассматривая руку трупа. Светло-фиолетовый оттенок кожи можно списать на его пребывание во льду, но длинный указательный палец и волосы на ладони не так легко объяснить. Если вы владеете Знаниями, то перейдите на **183**. Если нет, то на **270**.

206

Вас атаковал кровожор. Вид древесной ящерицы, которая почти научилась летать — это одно из безумных порождений Войны парадокса. Поскольку ваша рана продолжает кровоточить, вы подозреваете, что слюна кровожора содержит вещество, предотвращающее свертывание. Однако это не объясняет ваше растущее головокружение, так что по-видимому, он также впрыснул через укус яд.

Неудивительно, что он не торопится схватить вас — гораздо проще издалека преследовать вас по лесу и ждать, пока вы упадете. Но вы не так беспомощны, как дикие животные, которые обычно становятся жертвой кровожора. Разорвав подкладку своей куртки на полосы, вы перевязываете рану, чтобы предотвратить дальнейшую потерю крови.

Единственное, что вы можете предпринять, учитывая яд, это продолжать двигаться дальше, пока не найдете укрытие. Если вы упадете сейчас, то уже никогда не подниметесь.

Перейдите на **250**.

207

Вы срываетесь с места, устремляясь к человеку с пистолетом, затем ловко уходите в сторону, как раз в тот момент, когда он производит выстрел. Бело-синий луч прорезает воздух и попадает в руку противника с ножом. Он кричит и падает. Третий охотник бежит к вам, раскинув руки, в расчете схватить вас, но вы подныриваете под его неловкий захват и стрелой мчитесь к ковру, закрывающему вход.

Слышится второй выстрел. Вы вновь уворачиваетесь, но на сей раз не так быстро — луч проходит вскользь по бедру, сжигая одежду и вызывая болезненный ожог. Вы теряете 1 единицу Здоровья. Повезло, что вы вообще остались живы. Больше не тратя время попусту, вы, прихрамывая, выскакиваете прочь в снежную бурю. Охотники отказываются от преследования. Перейдите на **314**.

208

Поставив свой стул за тяжелой дубовой опорой, вы заворачиваете его в плащ и подпираете вещмешком. Если сестры посмотрят сюда, они подумают, что вы склонились над своим столом. В сущности, они выглядят полностью поглощенными тихим разговором, и шепотом обмениваются друг с другом краткими репликами, наклонившись над барной стойкой.

Вы пробираетесь в тени в дальний конец зала, незаметно проскользнув за барную стойку, и ползете на четвереньках, скрывшись прямо под тем местом, где беседуют сестры. Трактирщик замечает вас, но к счастью, он слишком боится произнести хоть слово.

«Нам понадобится бризальный пистолет»,— говорит одна из сестер.

«Нам нужны два пистолета. Глоси сказала, что Сердце надо обстрелять двумя бризальными лучами под прямым углом. Это вызовет критический резонанс и уничтожит его».

«Остальные тоже направляются к Сердцу. Интерес Вайры Сингха не случаен; то же относится и к Янусу Гаунту. Будет нелегко уничтожить Сердце, когда такие люди намерены защитить его».

«Мы должны победить, или весь мир погибнет».

Вы слушаете с огромным интересом. Итак, не только вы направляетесь в Дью-Эн, и похоже, не все претенденты стремятся к предельной мощи. Об этом стоит поразмыслить. Пока же вы незаметно возвращаетесь на свое место. Запишите ключевое слово «Немезида» и перейдите на **252**.

209

Монастырский Парк — большое пространство на верхнем уровне, уголок дикой природы в центре города. На заборе установлены прожекторы, лучи которых освещают полосу травы и упираются в плотно стоящий необлагороженный лес.

Перебравшись через забор, вы преодолеваете открытую область, заросшую травой, и углубляетесь в кустарник. Веток и мха достаточно, чтобы сделать довольно удобный лежак. Перед тем как заснуть, вы пристально смотрите через деревья на ряд прожекторов, ярко светящих сквозь туман. Почему освещают парк, если здесь никто не ходит после наступления темноты? Возможно, лампы были установлены очень давно, и сейчас уже никто не помнит, как их выключить…

Вы просыпаетесь с криком ужаса. Вы схвачены множеством рук, и они тащат вас вглубь леса. Вы безрезультатно боретесь, ощущая грубые шершавые тела, с кожей, будто наждачная бумага. В темноте вы не видите никого из противников, но слышите их сопение. Они вытаскивают вас на прогалину и ломают вам ноги, чтобы вы не могли убежать.

Дикари не могут поверить в свою удачу. Теперь они обеспечены свежим мясом на многие недели вперед.

210

Начиная просмотр файлов, вы включаете видеозапись почти двухсотлетней давности. Это допрос Элезара Пикарда, главы Волентийского культа, записанный после того, как он сбежал из неожиданно разрушенного Дью-Эна. Когда вы слышите, как Пикард вещает о «безумии» и «конце всего», картинка начинает складываться. Похоже в городе случилась какая-то катастрофа или мятеж, от которого Пикард чудом спасся.

На экране появляется человек с ястребиным лицом в форме полковника. Он ждет, пока Пикард станет излагать яснее под воздействием сыворотки правды: «И был свет в конце времен, и мой рассудок ослепило!»

«Как ты спасся? — спрашивает полковник.— Только ты и больше никто?»

Пикард отвечает: «Я помнил Истину».

«Что есть Истина?»

В этот момент глаза Пикарда стекленеют, и он начинает цитировать символ своей веры: «Истина — это Пламя. Что зажигает Пламя? Искра зажигает Пламя. Что есть Искра? Сердце Волента!»

Вы просматриваете окончание записи допроса, но Пикард сбивается на бессмыслицу. Сообщение в конце гласит, что вскоре он умер.

Запишите ключевое слово «Лунный» и перейдите на **254**.

211

В нишу рядом с дверью встроена клавиатура, состоящая из букв и цифр. Прикладывая ухо к двери, вы начинаете экспериментировать с различными комбинациями. Только опытный взломщик, каким вы себя считаете, может уловить щелчки и треск работающего механизма, означающие, что вы на верном пути.

Примерно после часа упорной работы, вы определяете первые четыре буквы кодовой последовательности. Дальше все просто — методом проб и ошибок вы обнаруживаете символ за символом. Ваши усилия вознаграждены — дверь с гулом скользит вверх, открывая интерьер пирамиды. Перейдите на **233**.

212

Датчик движения фиксирует выбранное направление, подсвечивая его на карте. Громкий звук предупреждает о том, что двери сейчас закроются. Факс отступает назад и машет вам рукой. Вы наблюдаете, как его тощая фигура удаляется по мере того, как вагон набирает скорость.

Огни станции пропадают в глубине туннеля. Вы направляетесь… Куда же? Если в Кахиру, то перейдите на **50**), в Карфаг — на **124**, в Тарабул — на **31**, в Гизу — на **74**.



213

Чуть дальше впереди вы замечаете пробирающуюся по снегу маленькую фигурку, которая кажется карликовой на фоне высоких городских стен. Приближаясь, вы окликаете человека, и он оборачивается. Когда он отстегивает свой капюшон, вы сразу узнаете его. «Кайл Боше,— тихо произносите вы с кривой усмешкой.— Как тесен мир».

«Итак,— говорит он, ухмыляясь во весь рот,— ты тоже отправился искать великую мощь!»

Перейдите на **191**

214

«Должно быть, ты поменяешь свои приоритеты, когда услышишь, что в действительности представляет собой «предельная мощь»,— говорите вы.

Он слушает ваш рассказ о предупреждении Глоси. «Это действительно меняет дело»,— соглашается он.— Кажется, Сердце представляет опасность для самого существования Соединенных Штатов».

«Оно опасно для существования всей Вселенной!»

Голгот улыбается. «Вселенная не платит мне за работу. Но я согласен, мы должны позаботиться о том, чтобы Сердце было уничтожено».

Запишите ключевое слово «Синий» и перейдите на **192**.

215

Вы переходите мост и вступаете в мощеный зал. Его архитектура столь же подавляющая, как и у сооружений на поверхности: тяжелые точеные блоки с острыми краями и монументальные округлые колонны, гигантские своды и гротескные скульптуры.

Выберите дальнейший маршрут: вы можете идти по одному из двух проходов впереди или свернуть к дверному проему слева. Если вы направитесь к двери, то перейдите на **259**. Если пойдете по проходу слева, то **3**. Если по проходу справа, то **128**.

216

Вы привыкли красться во тьме, полагаясь на другие чувства почти так же, как на зрение. В тот момент, когда огромный хищник бросается в атаку из кельи, вы бежите к слабому свету от дверного проема. Добежав до него, вы оборачиваетесь и видите Боше и барона, в ужасе спасающихся бегством.

В свете фонарика Боше вам удается разглядеть гигантскую многоножку, чьи бока блестят как полированная сталь. Когда остальные ныряют внутрь, вы захлопываете дверь и опускаете засов. Секундой

позже дверь содрогается от удара чудовища. «Будем надеяться, она устоит,— мрачно говорит Боше.— Не хотелось бы сражаться с этой зверюшкой!»

Перейдите на **281**.

217

Вы отступаете до комнаты, где находится погруженный в стазис солдат. Мозг барона преследует вас. Телепатические сообщения становятся путанными и бессвязными, поскольку мозг медленно теряет запасы кислорода: «Стой… нужно твое тело. Темнеет… Нужно новое тело».

Ну что ж, посмотрим! Вы быстро ныряете за стазис-зону, видя парящий мозг, как будто сквозь стекло. Как только вы огибаете край зоны, вы крадетесь к точке прямо напротив вашего противника, затем обратно и бежите, чтобы оказаться сзади. В смятении барон забыл, что свет замедляется, когда проходит через стазис-зону.

Он все еще видит ваш силуэт, когда вы хватаете его в воздухе и бросаете на пол. Мозг испускает умирающий вопль — тихий звук, который звучит только в вашем сознании. Он будет преследовать вас в кошмарах долгие годы. Если вы проживете так долго.

Перейдите на **261**.

218

Поднявшись на аэрокаре в небо над Кахирой, вы смотрите вниз и видите фиджийца, который грозит вам кулаком. Отсюда он выглядит крошечным. Вы пугаете его, пролетев так низко, что он вынужден распластаться на крыше, спасаясь от удара. Смеясь, вы растворяетесь в ночи. Запишите на Лист персонажа, что теперь у вас есть аэрокар «Скат».

Он не занимает места в инвентаре. Если у вас уже есть аэрокар, вам придется бросить его, поскольку вы не можете управлять двумя машинами одновременно.

Перейдите на **311**.

219

Вы встаете около Сердца. В переливах камня ждет рождения новая вселенная. Могущество Бога мерцает в ярком фиолетовом свете.

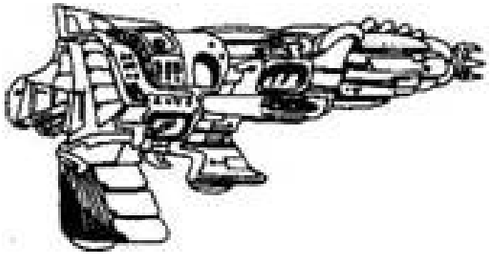
Голгот, кажется, разделяет ваш настрой. «Другого пути нет,— говорит он.— Готов?»

«Что произойдет? — спрашиваете вы.— Я имею в виду, Оно просто исчезнет или будет взрыв?»

Он пожимает плечами: «Я не знаю. Лично я сомневаюсь, что смогу получить зарплату за этот месяц, но никто не может жить вечно».

Вы киваете: «Я просто никогда не ожидал, что стану мучеником. Вот и все».

Лучи из ваших пистолетов сходятся в центре Сердца, разбивая его кристаллическую решетку. Свет внутри усиливается, пока не ослепляет вас. С выбросом энергии Сердце внезапно разлетается в пыль, накрывая вас и Голгота испепеляющей вспышкой света. В этом зале, глубоко под руинами Дью-Эна, вы отдаете ваши жизни ради существования целого мира.



220

Гарган четырнадцатая ожидала этого. Она бросает стеклянный пузырек в незащищенную грудную клетку Гильгамеша. Он разлетается, разбрызгивая зеленую жидкость, которая шипит, порождая облако едкого пара.

Гильгамеш пошатывается, когда кислота прожигает обшивку его главного аккумулятора. Он пытается прицелиться, но внезапно с треском разлетаются искры, и его тело застывает. Вы видите, как отблеск света угасает в его смотровой щели.

«Вот и конец твоему роботу,— говорит Гарган четырнадцатая, подзывая вас к себе.— Посмотрим, сможешь ли ты справиться лучше».

Тем временем, Гарган тринадцатая достает нож и смотрит на Голгота сверху вниз. Она думает, что он повержен, но он внезапно поднимает глаза и широко улыбается. Вычеркните ключевое слово «Гильгамеш» и перейдите на **154**.



221

По мере продвижения на запад пронизывающий холод отступает. Свирепые бураны сменяются дождем и мокрым снегом. Через несколько дней вы видите на горизонте яркий свет. Впереди через густые облака пробивается сияющий ореол.

Даже когда наступает ночь, свет не уходит. Старый погодный спутник, сошедший с орбиты из-за очередного безумного каприза Глоси, заливает пейзаж вечным солнцем. Вы пришли к джунглям и болотам Лионесса.

Вы слышали, что на северной границе этого региона люди до сих пор работают на плодородной земле, обеспечивая продуктами старый город. На юге текут теплые реки, где в изобилии водится рыба. Но никто не живет в самих джунглях из-за мутировавших хищников и плотоядных грибов.

Вы бесстрашно идете вперед, с удовольствием сбросив толстую меховую одежду. Оставив ледяную пустыню за спиной, вы начинаете пробираться по цветущему пышной зеленью болоту. Листья деревьев закрывают небо, и в джунглях не так уж светло, несмотря на бесконечный день.

Причудливые цветы источают густой запах. Сеть лиан покрывает землю возле деревьев. Вдоль дороги плотной стеной высятся папоротники. Издалека доносится пение птиц и крики животных. После того, как вы много дней слышали только завывание зимней бури, эти звуки кажутся нереальными.

Здесь нет ночи и дня. В конце концов, вы понимаете, что окончательно выбились из сил. Увидев лежащее бревно, вы устраиваетесь рядом с ним, положив под голову свернутую одежду. Под убаюкивающий шум листьев вы быстро засыпаете.

Если вы владеете ПСИ и пси-фокусировщиком, перейдите на **30**. Если Ловкостью — то на **53**. Если ни тем, ни другим, то **75**.



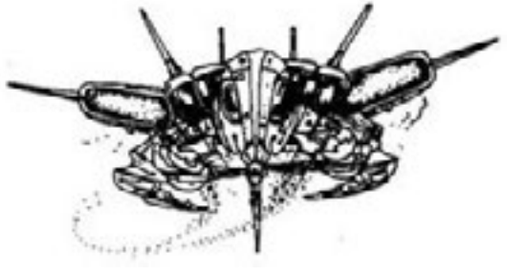
222

В холле отеля вы замечаете человека с золотой картой, похожей на ту, которую вы нашли. Взглянув на нее, портье с заискивающей улыбкой провожает человека в вип-зал. Осторожно расспросив посыльного, вы узнаете, что владелец карты состоит в Обществе компаса. Это высокопоставленные люди, они всегда получают самое лучшее.

«Это что-то вроде клуба путешественников?» — спрашиваете вы.

«Это нечто большее, чем клуб! Один джентльмен, который останавливался у нас, рассказывал, что однажды он показал свою карту грабителю на улице. Грабитель настолько испугался того, что связался с Обществом компаса, что бросился бежать, не взяв ни гроша».

Полезная штука. В уединении своей комнаты вы внимательно осматриваете ИД-карту. К сожалению, человек на голографическом фото, совершенно не похож на вас. Возможно, позже вам удастся придумать, как использовать ее (перейдите на **286**).



223

Вы торопливо идете к концу улицы, где вас останавливает какой-то старик и спрашивает: «Сарко-отравитель еще работает?»

«Откуда я знаю? — отвечаете вы.— Первый раз слышу это имя».

Он смотрит на вас, как на сумасшедшего или лжеца. «Я только что видел, как ты вышел из его магазина!» — заявляет он.

Вы уныло потираете подбородок. «Сарко-отравитель, вот как…» Кажется, вы чудом уцелели. Если вы продолжите попытки изменить ИД-карту, то перейдите на **245**. Если вы хотите заняться другими делами, пока не прибыл паром в Кахиру, то на **414**.

224

Очередь продвигается, и Кайл Боше спешит присоединиться к вам. Притоптывая, чтобы прогнать утренний холод, он говорит, что задержался в городе, чтобы сделать последние покупки. Вы замечаете новый бризальный пистолет на его поясе. «Мы отправляемся,— говорит он воодушевленно, улыбаясь и вглядываясь в морской туман.— Приключение начинается!»

Но когда вы подходите к билетной кассе, возникает проблема. Один билет до Кахиры стоит 10 скадов. Боше печально роется в карманах, затем пожимает плечами и поворачивается к вам. «Боюсь, тебе придется заплатить за меня. Мы все же партнеры. Думаю, ты согласишься, что до сего дня я всегда вносил свой вклад в общее дело».

Если вы согласны заплатить за обоих, потратьте 20 скадов и перейдите на **246**. Если вы готовы заплатить за себя, но не за него, то вычеркните 10 скадов и перейдите на **267**. Если вам не хватает денег даже на свой собственный билет, то **288**.



На следующее утро вы попадаете в снежную бурю, которая затягивает небо черной мглой, как в Судный день. С трудом пробираясь вперед, вы едва видите спутников сквозь плотный снегопад. Затем голубая вспышка разрывает мрак, освещая Шандора и двух телохранителей. В его руке потрескивает магниевый фейерверк, разбрызгивающий шипящие искры раскаленного металла на снег. «Где Горо?» — спрашивает один из охранников.

Вы вместе всматриваетесь в снежный буран. Никто не произносит ни слова, затем Шандор хватает вас за рукав. «Сейчас мы ничем не можем помочь ему! — перекрикивает он воющий ветер.— Идем, здесь есть ледяной грот, где мы сможем укрыться».

Вместе со спутниками вы спускаетесь в расщелину. В свете фейерверка стены вокруг сверкают, как потрескавшееся голубое стекло. «Это замерзший источник,— говорите вы, проводя рукой по гладкой поверхности.— Похоже, мы на леднике».

«Ты хочешь сказать «внутри ледника»,— тихо говорит Шандор.— Довольно зловеще, не так ли? Хотя здесь безопаснее, чем снаружи, где бушует шторм».

Вы идете по ледяной галерее с чувством глубокого благоговения. Возможно когда-то, до того, как лето закончилось навсегда, и в мире наступил Ледниковый период, это была широкая река, бурлящий поток. Сейчас он неуловимо скользит всего на несколько сантиметров в год.

Вы замечаете во льду лицо и с резким криком отпрыгиваете назад. Подходит Шандор и поднимает свой факел. Человек в черной военной форме вмерз в поверхность стены, в его руке короткий меч. Возможно, он лежит здесь несколько веков, но его широко открытые глаза бросают вас в дрожь. «Можно подумать, он смотрит на нас»,— говорите вы.

«Скажу тебе, о чем я думаю,— отвечает Шандор.— О его мече».

Если вы попытаетесь извлечь тело из ледника, то перейдите на **205**. Если вы просто переждете бурю и пойдете дальше, то на **249**.

226

Вспомогательный персонал парома появляется и укрывается от холода внутри здания терминала. Прогуливаясь вдоль причала, вы обнаруживаете кучу оплетенных горшков с живыми канкретами. Это бледные ракообразные с длинным хребтом — известный местный деликатес, если запечь их в глине. Ловко и осторожно вы вскрываете один из горшков и достаете оттуда канкрета. Холод сделал его вялым, и он лишь слегка прихватывает вас за большой палец своими клешнями. Вы заворачиваете его в куртку. Вернувшись с ним в здание терминала, вы пробираетесь к камину, где некоторые матросы наслаждаются утренним глотком виски. Никто из них не замечает, что вы подкладываете канкрета в кучу курток и свитеров, которые они побросали на стул.

Вы стоите около окна, глядя на море и притворяясь, что высматриваете паром. Наконец, раздается звук гонга, возвещающий его скорое прибытие, и вспомогательный персонал начинает собирать свои вещи. Внезапно один из матросов, скуля от боли, отбрасывает свою куртку прочь, как будто она горит. Появляется канкрет и мрачно ползет прочь по полу. «Этот канкрет меня сильно прихватил»,— говорит матрос, показывая красный рубец на руке.

Молодой парень, по всей видимости юнга, в ужасе смотрит, как канкрет заползает в щель между камнями очага. Вы сразу понимаете, что это его первый рейс, когда он восклицает: «Ты видел это страшилище? Таких много во Внутреннем море?»

«Не такого размера»,— тихо отвечаете вы. Он выглядит успокоенным, и вы добавляете: «Большинство из них гораздо больше. Твои товарищи по команде не говорили тебе о них?»

С расширенными от ужаса глазами, юнга убегает прочь без какого-либо объяснения. Вы энергично устремляетесь на прорыв. Представившись капитану, вы описываете себя, как человека с большим опытом в мореплавании. «Ваш юнга сбежал,— говорите вы ему,— но я готовый и толковый работник».

Он хмурится с легким подозрением, но признает, что выхода у него нет. «Очень хорошо. Я беру тебя на борт. Но ты непроверенный человек, поэтому не получишь полной оплаты».

Вы небрежно пожимаете плечами, забрасывая за спину свою поклажу. «Оплата? Билета до Кахиры будет достаточно». Перейдите на **246**.

227

«Мне сообщили, что прибыл мой босс,— говорит фиджиец,— но единственный, кого я нашел — это ты. Самозванец!» Он начинает надвигаться на вас.

Вы поворачиваетесь в дверном проеме лицом к нему, показывая ваше оружие: «Вот мои документы! — говорите вы холодным тоном.— А теперь давай заглянем в туалет и посмотрим что там».

Глядя на ствол вашего оружия, он понимает, что спорить не только бессмысленно, но и опасно. Вы предполагаете, что фиджиец — профессиональный телохранитель, поэтому он, очевидно, понимает, что произойдет дальше. С руками за головой он поворачивается спиной и заходит в туалет. Вы бьете его в основание черепа прикладом, и он валится на пол. Закрыв дверь туалета, вы быстро покидаете этаж. Необходимо убраться отсюда прежде, чем он очнется и поднимет тревогу. Перейдите на **311**.

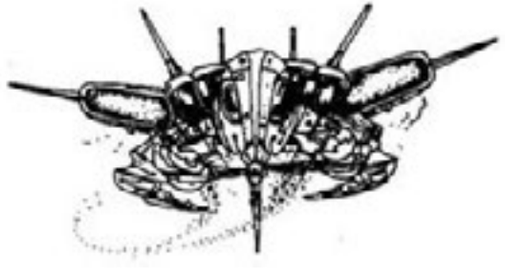
228

Когда вы наконец выбираетесь из густых зарослей, вам открывается изумительное зрелище. Перед вами руины величественного города, раскинувшиеся в джунглях. В пробивающемся через листву свете кажется, что они, как будто, мерцают. Некоторые здания полностью оплетены растениями, разрушеные лианами стены покрыты густым мхом.

Но некоторые здания все еще стоят, их гладкие стальные стены величественно мерцают холодным зеленым светом. Должно быть, эти здания все еще обслуживают тех-дроиды, прилежные роботы-уборщики, брошенные здесь еще в древние времена.

Вы идете вдоль зданий, ошеломленный уведенным, как слепой, который внезапно прозрел. Нет сомнений, это руины Марсея, таинственного города, путь к которому был забыт два столетия назад. Пчела размером с кулак пролетает рядом с ухом, исчезая в огромном гудящем улье под крышей разрушенного дома. На балках сидят птицы. Удостоив вас лишь презрительного взгляда, они продолжают клевать мох. Здесь вы чувствуете себя чужаком.

Наконец, вы видите участок бесплодной земли шагов пятьдесят длиной, образующий дорогу в город. Если вы направитесь к нему, то перейдите на **271**. Если предпочтете продолжить путь по джунглям, то на **292**.



229

Кахиру заволокло туманом, который поднимается от теплых речных вод, протекающих под городом. Городские ворота — это металлические створки большого грузоподъемника у подножия бетонной опоры. Вы быстро проходите в них, чудом успев до вечернего закрытия. Стоя в толпе людей, ослов и верблюдов, вы поднимаетесь на грохочущем подъемнике на уровень улиц, где он открывается, чтобы извергнуть пассажиров на затянутую туманом площадь. Вы выходите из-под пронизывающего света неоновых ламп и оглядываете площадь, не обращая внимания на проталкивающихся мимо вас последних пассажиров со своим багажом. Бормочущие голоса приглушенно звучат в тумане. Воздух сырой и холодный, с неприятной примесью тумана и запаха влажного бетона.

Потирая руки, к вам подбегает человек в светящейся феске. Когда он кланяется, в уличном освещении вспыхивает оскал искривленных зубов. «Приветствую! Я Бадор, человек-дракон. Всего за один скад я буду рад помочь вам со многими вопросами в этом достойном городе». Если вы заплатите Бадору, вычеркните 1 скад и перейдите на **33**. Если вы прогоните его, то на **95**.

230

Пока близнецы общаются, вы сканируете возникающие у них мысли. Это воспоминания о пивной во Флориде, помехах на видеоэкране, соблазнительном сообщении о мощности, заключенной в Сердце Волента. Как и вы, они слышали передачу от Глоси. Они пересекли Атлантический океан, чтобы добраться сюда. Можно не сомневаться — они направляются в Дью-Эн.

Вы почти заканчиваете ментальную проверку, когда мелькает другое воспоминание, удивляющее вас. Близнецы нашли старый компьютерный комплекс в Мадейре и смогли снова связаться с Глоси. В этот раз она была более вразумительной и сказала им, что Сердце опасно. Если найдется человек, который воспользуется его мощью, Вселенная в том виде, как она есть сейчас, перестанет существовать и будет пересоздана заново.

Близнецы по-видимому сделали вывод, что Сердце должно быть уничтожено. Глоси сообщила им, что это можно осуществить с помощью двух направленных под прямым углом бризальных лучей, которые вызовут внутренний дисбаланс. Затем Сердце должно разлететься на куски, как стекло, разбитое очень высоким звуком.

Одна из сестер поднимает взгляд. Вы с виноватым видом успеваете отвести свой ментальный сканер в сторону до того, как она замечает, что вы наблюдаете за ними. Запишите ключевое слово «Немезида» и перейдите на **252**.

231

Вы находите пустынный переулок, где и устраиваетесь за кучей картонных коробок.

Вы не имеете понятия, сколько времени прошло, когда чувствуете, как кто-то настойчиво тыкает вас ботинком под ребра. Вы открываете глаза. Полдюжины смутных силуэтов нависают над вами в тусклом, рассеянном лунном свете. «Вставай!» — раздается голос.

Вы начинаете подниматься, но ближайший человек бьет вас ногой, заставляя растянуться вдоль стены. Вы встаете, опираясь о влажную стену, и поворачиваетесь к ним.

Вперед выходит женщина. У нее ломающийся фанатичный голос: «Мы из церкви Глоси. Отдай нам свои деньги, и ты приблизишь день, когда Глоси принесет спасение миру».

Вы слышали об этой секте — одна из сотен подобных, возникших в последние дни мира, когда в отчаянии люди легко склоняются к любым странным верованиям. Церковь Глоси основана на особенно ненормальном мировоззрении.

Они не верят, что Глоси — это сверхмощный современный компьютер. Они полагают, что она богиня-созидательница! Если вы отдадите им свои деньги, перейдите на **274**. В противном случае вам придется использовать Хитрость (**295**) или драться (**316**).



232

В своем исследовании вы пытаетесь пойти окольным путем, проверяя все файлы, относящиеся к Сердцу Волента до того, как оно получило это имя. Вы узнаете, что это был большой драгоценный камень, вероятно внеземного происхождения, который упал на Землю в конце двадцать первого века. Попав в руки Волентийского культа, он стал основой секты почитателей и был передан в их цитадель в Сахаре.

Технические записи загадочны. До того, как волентийцы украли Сердце, было проведено предварительное научное исследование с целью анализа его кристаллической структуры и внутреннего излучения. Результаты, помещенные в Глоси, привели к поразительному заключению, что Сердце является побочным

продуктом Большого взрыва, который создал Вселенную — по сути, что-то вроде Вселенной-близнеца, которая застыла в статическом состоянии до того, как смогла развернуться. Это до ужаса напоминало путь, которым часто формируются недоразвитые близнецы при беременности, которые поглощаются растущим эмбрионом.

Заметки Глоси из прошлого зловеще звучат сквозь бездну веков: «Этот объект нестабилен. Телепатическое вмешательство, например от прямого контакта с разумом человека, может запустить развертывание этой Вселенной, что приведет к разрушению всего сущего. В результате может возникнуть новая Вселенная. Рекомендуется уничтожение объекта, что легко достигается обстрелом двумя бризальными лучами, дополняющими друг друга».

Рекомендация Глоси не была приведена в исполнение. Ее уже считали ненадежной. Это было до того, как мир перенес Войну парадокса — доказательство того, что может сотворить всего лишь частица скрытой мощи Сердца. Запишите ключевое слово «Немезида». Теперь вы можете просмотреть информацию о Волентийском культе (перейдите на **210**) или осмотреть эль-Лат (**254**).

233

Вычеркните ключевое слово «Хумбаба».

Туннель за дверью освещен светящимися полосами рядом с полом, которые заливают все зловещим голубым сиянием, пока вы продвигаетесь к центру пирамиды. Вы доходите до комнаты с видео-экранами на стенах. Частичное изображение земной поверхности проецируется на потолок, за исключением темных участков там, где спутники слежения вышли из строя много лет назад.

В центре комнаты расположена шахта, ведущая вглубь пирамиды. Над ней находится круглая стальная панель, сбоку от нее — ряд кнопок. Вы понимаете, что это лифт, хотя его конструкция намного сложнее современных.

Осмотрев кнопки, вы игнорируете жилые уровни и уровни отдыха. Остаются исследовательский и военный уровни, расположенные глубже.

Если вы рискнете воспользоваться странным лифтом, решайте, куда направиться — на исследовательский уровень (перейдите на **276**) или военный уровень на самом дне шахты (**255**). Если вы считаете, что разумнее уйти, то **361**.

234

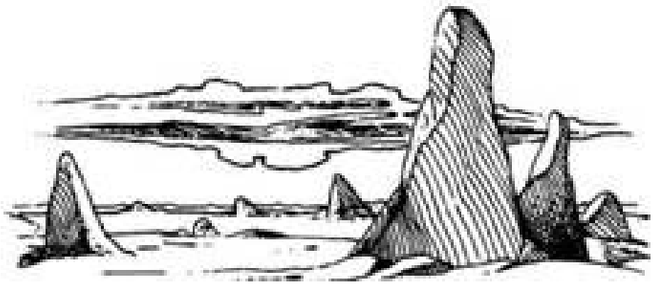
Почва под ногами — это спресованный гравий, покрытый тонким слоем снега. Пока вы шли вперед, с севера налетел резкий ветер, принося с собой сильный снегопад. Бледно-голубое небо покрывается хмурыми тучами, через которые просачивается достаточно дневного света, чтобы придать снегу серебристый оттенок. Сгорбившись под ветром, вы с трудом продвигаетесь вперед, боясь остановиться и отдохнуть, поскольку, возможно, вам уже не удастся подняться. Потеряйте 1 единицу Здоровья, если не владеете Выживанием, или у вас нет шубы.

Если вам удалось выжить, то вы наконец доходите до Изиды и переходите на западный берег реки по старому железному мосту. Отсюда и до горизонта тянутся широкие просторы дюн цвета слоновой кости под темным, как мокрый камень, небом. Это Ледяные пустоши Сахары, тысячи километров неизведанной пустыни, необитаемые снежные поля, изуродованные несчетными арктическими штормами. Это ужасное препятствие отделяет вас от вашей цели.

Перейдите на **393**.

235

Вас терзают приступы рвоты, и ночь не приносит отдыха. Когда на небе появляется серебристая предрассветная полоска, вы поднимаетесь и проводите дрожащими пальцами по покрытим потом волосам. Если у вас есть таблетки антидота, перейдите на **320**. Иначе, переходите на **342**.



236

Он с интересом выслушивает ваше объяснение, как можно разрушить Сердце, если два человека будут действовать сообща. «Подходящее применение для твоего прекрасного бризального пистолета»,— заключаете вы с мрачной усмешкой.

Он кивает и наклоняется к вам, положив руку на плечо. «Конечно, ты прав. Я рад, что ты доверился мне. Мы должны держать это в тайне от остальных. Они просто бешеные псы, которым наплевать, выживет этот мир или погибнет».

Запишите ключевое слово «Желтый» и перейдите на **192**.

237

Добравшись до ближайшей решетки, вы видите, что она заржавела и легко отделяется от стены. Скорчившись, вы пробираетесь в небольшую могильную камеру. На низкой резной плите находится тело, высохшее, но защищенное от разложения холодным и сухим воздухом, поступающим снизу. Судя по одеждам, это один из священников Волентийского культа.

Поскольку спутники зовут вас, вы быстро обшариваете могилу, но не находите ничего интересного, за исключением бронежилета. Он может защитить от выстрелов бризального пистолета. Внесите бронежилет в ваш Лист персонажа. Поскольку вашим спутникам не терпится продолжать путь, вы выбираетесь из камеры и присоединяетесь к ним, не успев осмотреть остальные решетки. Перейдите на **215**.

238

С безошибочной точностью вы стреляете в перемычку над дверным проемом. Луч рассеивает темноту и за долю секунды раскаляет ее добела. «Бегите к двери!» — кричите вы спутникам.

Вы мчитесь к светящейся каменной перемычке. Барон первым достигает цели, проскальзывая в дверь и захлопывая ее, когда вы и Боше вбегаете внутрь. Мгновением позже дверь сотрясается от удара с той стороны, но выдерживает.

«Что это было?» — спрашиваете вы.

«Я мельком видел Это в свете твоего выстрела,— отвечает Боше.— Поверь мне, тебе лучше не знать!»

Вычеркните один заряд пистолета; когда заряды кончатся, он станет бесполезным. Затем перейдите на **281**.

239

Ваша воля уже слабеет, и все, что вы можете предпринять — это нащупать гранату у пояса. Сорвав чеку, вы без размаха бросаете ее на пол, и она катится в сторону барона. Мозг приближается, и в тот момент, когда он пролетает над гранатой, раздается оглушительный взрыв. Мозг, как смятая красная тряпка, падает на пол.

Пока он оглушен, вы давите его пяткой окованного сапога. Вам хочется заглушить предсмертный вопль, который отзывается телепатическим эхом в вашем сознании. Но вы знаете, что он останется с вами до смертного часа. Перейдите на **261**.

240

Вас встряхивает, вы чувствуете, как что-то ударило вас в горло. Посмотрев вниз, вы с удивлением видите стальной арбалетный болт, насквозь пробивший шею. Вы отступаете на пару шагов и падаете, умирая в луже крови. Вы потерпели поражение, хотя успех был почти в ваших руках.

241

Голгот проверяет оружие Боше, но заряд израсходован. Если у вас есть заряженный аккумуляторный блок для бризального пистолета, переходите на **219**. В противном случае, отправляйтесь на **263**.

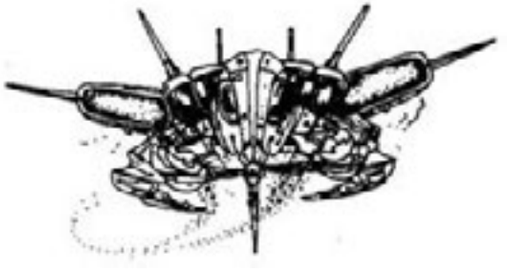
242

Вы старательно копаетесь в мусоре, но не находите ничего, кроме обрывков одежды и кусков облицовки. Боше показывает на засохшее коричневое пятно на сломанной столешнице. «Бунтовщики приносили человеческие жертвы»,— говорит он.

Барон парит над пятном, вглядываясь через завесу времени. Наконец, он коротко кивает. «Да. Население проникло сюда и устроило бойню среди фанатиков. Но Верховный жрец и его адепты не скрывались здесь. Их убежище глубже в катакомбах, и там мы найдем Храм Сердца». Он разворачивается в воздухе и быстро скользит обратно в вестибюль, бросая через плечо: «Идем!»

Вы обмениваетесь взглядами с Боше, и следуете за ним. Барон изучает два коридора, но его телепатические способности не могут подсказать верный путь. «Выбирай»,— говорит он.

Если вы пойдете направо, то перейдите на **128**. Если налево, то на **3**.



243

Пройдя через разрушенную арку, вы выходите на центральную площадь. Это широкое пространство покрытых снегом каменных плит примерно триста метров в поперечнике, окруженное руинами дворцов, которые просматриваются в белой дымке.

Здесь, напротив обрушившейся колоннады разведено несколько костров. Когда вы подходите ближе, вы видите как разобранные на дрова двери и старинные предметы обстановки потрескивают в огне — украденные из когда-то великого города Дью-Эна, утраченные бесценные произведения искусства. В этом необитаемом месте их единственная ценность — это тепло, которое они дают.

От костра навстречу вам шагает человек и стягивает перчатку для рукопожатия. «Приветствую. Я Янус Гаунт».

Пока Боше знакомится с Гаунтом, вы рассматриваете его. Он моложе, чем можно было бы предполагать из-за седины в его волосах, с открытой и дружелюбной манерой общения. Его слуги, спотыкаясь, идут за ним по снегу, но на них только легкая одежда, и вы предполагаете, что они совершенно не чувствуют холода. Гаунт замечает, что вы смотрите на них и кивает. «Это мои ксомы — оживленные мертвецы, верные и неутомимые».

В это время из своих палаток вдоль колоннады появляются остальные. Иссохший старик без ног, который парит по воздуху как призрак, представляется как барон Сириазис, псионик из Византия. Далее следует женщина с размашистой кошачьей походкой, чьи глаза сверкают как нефрит в бледном дневном свете.

Она бросает на вас единственный предостерегающий взгляд, после чего отворачивается. «Это Тадра Бей из эль-Лата,— говорит Гаунт.— А это командующий Чейм Голгот, агент разведки Соединенных Штатов. Две крепкие загорелые леди за его спиной — это Гарган тринадцатая и Гарган четырнадцатая, единственные выжившие из группы клонов-супербойцов».

Голгот улыбается и обменивается с вами рукопожатиями; Гарганские близнецы смотрят на вас со злобой сестер Медузы. «Здесь еще Вайра Сингх»,— добавляет Голгот, кивая в сторону большого черно-красного павильона на другой стороне площади.— Гарантирую, вы встретитесь с ним довольно скоро».

Если у вас записано ключевое слово «Коса», вычеркните его и перейдите на **89**. В противном случае, перейдите на **111**.

244

Гостиница «Парадиз» оказывается перестроенным храмом с высокой колокольней. Вы осматриваете внутреннее пространство под великолепными куполами. Когда-то, столетия назад, обширный зал должно быть оглашался молитвами, обращенными к забытому божеству той эпохи. Сейчас вместо этого в нем раздается ворчание и шум людей, которые едят в столовой или снуют вверх-вниз по деревянной лестнице к своим комнатам. **329**.



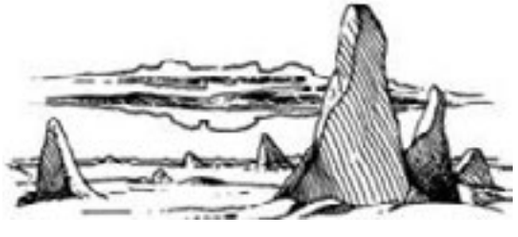
245

Наконец, вы находите человека, который может вам помочь: это толстый потный парень, который разложил множество древних инструментов и устройств рядом со своим магазином. Орудуя ручным лазером, он вносит некоторые искусные изменения в фотографию на карте, доводя ее до сходства с вами. «Пять скадов»,— говорит он, протягивая ее вам. «Пять?» — вы сердито смотрите на него.

«Членство в престижном Обществе компаса обычно стоит гораздо дороже»,— замечает он, пожимая плечами.

Вы намереваетесь забрать карту, но толстяк ловко опережает вас и подносит ее вплотную к лазерному лучу, ожидая оплаты. Если вы согласны на его условия, то вычеркните 5 скадов и запишите ключевое слово «Протей». Если вы откажетесь заплатить, он уничтожит ИД-карту, и вам придется вычеркнуть ее из списка вашего имущества.

Перейдите на **25**.



246

Через пятнадцать минут бледно-зеленый огонек озаряет темноту над морем. Готовые путешественники поднимаются и собирают свои вещи, пока паром вплывает в док. Массивное трехпалубное судно на воздушной подушке увенчано высокой рубкой. Паром скользит над обледеневшим причалом и останавливается у его металлической кромки. Немедленно выбегают рабочие с досками, чтобы собрать трап, и вы всходите на борт вместе с остальными.

Паром не отправится, пока не погрузят припасы. Вы находите скамью на средней палубе и смотрите на море. Рассеянный свет добавляет мрачности пейзажу с далекими свинцово-черными кучевыми облаками над морем, полным серых волн и льдин.

Наконец, судно поднимается, и вы отправляетесь в путь. Вокруг снуют стюарды, в центральном холле на длинных изогнутых столах подан ланч. Вы жуете полусырую кашу из морских водорослей, запивая ее чаем со специями.

Вы отправляетесь в прогулку по открытой палубе, но дневной холод скоро загоняет вас обратно внутрь. Несколько пассажиров уже играют в карты. Когда дневной свет угасает, в разрыве между темными тучами появляется горстка звезд, сияющих как алмаз. Открывается бар, и атмосфера на борту постепенно становится дружелюбной, но вы по-прежнему замкнуты и обеспокоены.

Большинство этих людей и не думают о поездке дальше Кахиры, их стремления ограничиваются получением скромной прибыли и удовольствия от небольшого путешествия. Но ваша цель пугающе далека: затерянные руины Дью-Эна в глубине Сахарских ледяных пустошей. Трудно поверить, но там, в Дью-Эне вы можете с равным успехом обрести предельную мощь или погибнуть.

Перейдите на **10**.

247

Вы направляетесь вверх по течению реки, пока в поле зрения через пелену искрящегося тумана не появляется Кахира. Город перекрывает реку огромными бетонными опорами, он построен на нескольких уровнях, со сверкающими башнями, взмывающими

в темное небо. Направив аэрокар к воротам в одной из колоссальных опор, вы бросаете взгляд на запад, где простирается Сахара.

Пирамиды Гизы едва виднеются в сумерках и тумане. За ними простирается суровая ледяная пустыня, которую вы должны пересечь, чтобы достичь своей цели. Если у вас записано ключевое слово «Алмаз», перейдите на **251**. Если нет, то на **229**.

248

Фиджиец силен и хорошо тренирован, но вы более пластичны. Он наносит удар ногой. Скользнув в сторону, вы хватаете его за щиколотку и лишаете равновесия. Не позволив вам вывихнуть ему колено, противник падает назад, и, опираясь руками об пол, наносит удар обеими ногами, отбрасывающий вас спиной к стене.

Потеряйте 2 Единицы Здоровья. Если вы все еще живы, то оглушены ударом, что позволяет вашему оппоненту подняться на ноги. Он с ревом бросается на вас. Вы готовитесь отразить атаку и случайно натыкаетесь на настенный огнетушитель. Ну что ж, никаких угрызений совести — в такой схватке сойдет любое оружие. Струя пены ослепляет фиджийца на достаточное время, чтобы вы успели приложить его огнетушителем в висок. Ваш противник падает, как мешок, набитый кирпичами.

Вы наклоняетесь, и проверив его пульс, с облегчением обнаруживаете, что он еще жив. Вам лучше убраться отсюда до того, как он придет в себя.

Перейдите на **311**.

249

Вы обнаруживаете Горо, третьего охранника всего в пятидесяти метрах от ледяной пещеры, в которой вы скрывались. Он замерз, ползая на четвереньках в безжалостном бушующем буране. Его тело заметено снегом.

Двое других охранников, которые предположительно являются его братьями, не выказывают никаких эмоций. Разумеется, они знали, что он погиб. «Похороним его, босс?» — спрашивает один из них.

Шандор смотрит на небо. Сумерки уже сгущаются на окраине долины, тени расплываются, как чернильные кляксы на фоне ослепительно-белого снега. Он думает и затем коротко кивает на расщелину. «Сбросьте тело в пещеру — это лучшая могила из возможных. Я хочу убраться от этого ледника до наступления ночи».

Всю следующую неделю вы продолжаете свой путь. Голод и порывы ледяного ветра высасывают ваши силы. Непроницаемый свод серых туч на небе подавляет вас. Когда вы доходите до восточных предгорий, ваши пальцы сводит судорогой от начинающегося обморожения. Потеряйте 1 единицу Здоровья, если вы владеете Выживанием, и 2 единицы, если нет.

На окраине Венезии Шандор сообщает вам, что он обойдет город с севера, чтобы посетить друзей, живущих в уединенном поместье. Если вы владеете Знанием улиц, то перейдите на **117**. Если нет, то на **438**.





250

Когда вы наконец выбираетесь из густых зарослей ярко-зеленого папоротника, вам открывается изумительное зрелище. Перед вами руины величественного города, раскинувшиеся в джунглях. В пробивающемся через листву свете кажется, что они как будто мерцают. Некоторые здания полностью оплетены растениями, разрушенные лианами стены покрыты густым мхом.

Но некоторые здания все еще стоят в первозданном виде, их гладкие стальные стены величественно мерцают холодным зеленым светом. Должно быть, они все еще обслуживаются тех-дроидами, прилежными роботами-уборщиками, брошенными здесь еще в древние времена.

Вы огибаете город по периметру, с трудом передвигаясь от дрожи благоговения и от пульсирующей раны. Нет сомнений, это руины Марсея, таинственного города, исчезнувшего из поля зрения людей два столетия назад. Пчела размером с маленький кулак пролетает рядом с ухом, исчезая в огромном гудящем улье под крышей разрушенного дома. На балках сидят птицы. Удостоив вас лишь презрительного взгляда, они продолжают клевать мох. Здесь вы чувствуете себя чужаком.

Наконец, вы видите участок бесплодной земли шагов пятьдесят в длину, образующий дорогу в город. Если вы направитесь к нему, то перейдите на **271**. Если предпочтете продолжить путь по джунглям, то на **184**.

251

Городские ворота — это металлические створки большого грузоподъемника у подножия бетонной опоры. Остальные пассажиры вышли на первой же остановке — нижнем уровне улиц. Двадцатью метрами выше вы быстро проходите в ворота, чудом успев до вечернего закрытия. Как только вы выходите на улицу, то сразу привлекаете внимание человека в сине-серой форме.

Боше узнает его, расправляет грудь, показывая готовность к агрессии. Человек останавливается и кивает, слабая улыбка появляется на его лице с тонкими чертами. «Кайл Боше! А это твой компаньон или очередная жертва?»

«Чейм Голгот! Ты все еще наемный убийца?» — отвечает Боше с нотками бравады в голосе. Он поворачивается к вам: «Этот человек живет убийствами».

Вы замечаете знаки отличия на рукаве Голгота: украшенный гербами серебряный орел и синие звезды Разведки Соединенных Штатов. Даже когда мир на краю гибели, Соединенные Штаты остаются силой, с которой приходится считаться. Если Голгот действительно убийца РСШ, Боше играет с огнем, подтрунивая над ним.

Вы оцениваете потенциального противника. У Голгота есть убранный в кобуру бризальный пистолет и, к вашему удивлению, стальной арбалет, прицепленный на ремень позади бедра. С первого взгляда он выглядит открытым и дружелюбным человеком, его голос — спокойный, с хрипотцой. Но есть что-то ледяное в его взгляде. Это глаза человека, никогда не теряющего бдительности.

Если вы владеете ПСИ (и у вас есть пси-фокусировщик) и хотите покопаться в мыслях Голгота, перейдите на **121**. Также вы можете спросить его о Гизе (**337**), о том, зачем ему арбалет (**315**), или просто пройти мимо него в город (**358**).

252

Наконец, устрашающие близнецы начинают проявлять признаки усталости. Они заказывают тушеное мясо, которое с удовольствием поглощают, а потом вламываются в общую спальню, где бросаются на койки и вскоре уже храпят как две львицы.

«Что за жуткие фурии! — печально шепчет хозяин постоялого двора.— Они выпили водки на сотню скадов. Но думаю, что вряд ли получу свои деньги».

Другие постояльцы располагаются на ночлег на полу бара. Никто не смеет разделить спальню с Гарганскими сестрами, опасаясь, что те могут проснуться и наброситься в пьяном гневе. Вы не вините их. Вы сами проводите тяжелую ночь и рано встаете, чтобы отправиться в путь. **273**.

253

Площадь рыбного рынка на самом нижнем уровне города — это широкое мощеное пространство, окружающее покрытую решетками зону над рекой. Ночью решетки открываются и туда забрасывают сети. Яркие лампы светят прямо на реку, привлекая внимание рыбы, которую затем вытаскивают целыми живыми косяками. Ловля продолжается всю ночь, и перспектива поесть свежезажаренной рыбы приводит на площадь всех ночных работников. У прилавков, окружающих решетки, толкаются вместе полисмены после дежурства, рыбаки, проститутки, уборщики улиц, нищие и воры.

Вы пристраиваетесь рядом с закрытым прилавком кондитерских изделий. Яркий свет и суматоха мешают спать, но по крайней мере вы защищены от грабителей. Вы проводите беспокойную ночь, поднимаясь до рассвета, в глаза как будто насыпали песка, конечности затекли. «Убирайся отсюда! — говорит владелец прилавка, открывая его.— Не хватало, чтобы из-за какого-то нищего мои товары покрылись вшами».

Вы ждете, пока он отвернется, чтобы украсть булочку на завтрак, и затем отправляетесь на базар. Перейдите на **333**.

254

Молодой техник замечает, как вы ошарашенно бродите кругами и предлагает осмотреть лаборатории. «Станция эль-Лат изначально задумывалась, как научно-исследовательская база.— объясняет он.—

К счастью, мы всегда были на самообеспечении, так что упадок земного климата и населения не повлиял на нас».

Вы останавливаетесь перед секцией морозильных камер. «Какие исследования проводятся здесь?»

«Это нейронные сети — искусственный мозг, в который мы загружаем исходные программы управления погодой, применявшиеся при запуске Глоси. Они гениальны, и никто не может их превзойти даже сейчас. Естественно, мы не можем подключиться к Глоси из-за поразивших ее вирусов. Но эти исходники безопасны».

«Какова цель вашей работы?» — спрашиваете вы.

«Мы хотим терраформировать Венеру, что сделает ее пригодной для жизни людей. И мы сможем колонизировать ее».

Вы скептически усмехаетесь. «Почему не использовать ваши умения на Земле? Это суровая планета, но все же лучше, чем Венера!»

Он улыбается. «Разумеется, мы думали об этом. Но любая попытка изменить существующий климат Земли может вызвать недовольство Глоси, и к эль-Лату полетят атомные ракеты, против которых нет никакой защиты».

Если вы хотите сказать, что Землю не стоит сбрасывать со счетов, то перейдите на **296**. Если вы хотите присоединиться к народу эль-Лата и поучаствовать в проекте терраформирования, то на **317**.

255

Вы всходите на парящую платформу, с удивлением и облегчением замечая, что она сохраняет устойчивость под вами и не обрушивается на дно шахты. Вновь, и не в первый раз, вы восхищаетесь технологиями предков. Нажав на нижнюю кнопку, вы активируете подъемник, и платформа плавно скользит вниз по шахте, доставляя вас к округлой комнате, из которой ведет несколько дверей. Все они закрыты. Пока вы стоите, размышляя, куда пойти, включается автоматическое устройство и искусственный голос, исходящий из прорези в стене, спрашивает вас о цели вашего прибытия.

Что вы ответите? «Глоси» (перейдите на **297**), «Гильгамеш» (**318**), «Дью-Эн» (**441**) или «Сердце Волента» (**383**)?



256

Охотник, имеющий привычку связываться с бометами, долго не живет. Вместо того, чтобы величественно геройствовать, вы решаете выследить зверя до его логова. Неподвижно скорчившись на земле до восхода луны, вы видите как бомет просыпается и скачет размашистыми прыжками прочь через волнистые сугробы.

Вы следуете за ним, пока он не исчезает в снежном заносе, после чего залегаете в засаду и готовитесь к долгому ожиданию. Проходят два или три часа. Наконец он выходит из логова, принюхивается и уходит прочь в поисках добычи.

Когда он скрывается из вида, вы переползаете через сугроб, пробираясь по лазу в выдолбленную впадину, где в гнездышке из полинявшей шерсти находятся три маленьких бомета. Не обращая на них внимания, вы осматриваете плотные стены логова — «кладовую» бомета, где зверь хранит останки своих предыдущих жертв. Вы выкапываете тушу крупной дичи, хорошо сохранившуюся в ледяной прохладе. Тщательно завернув мясо, вы получаете 1 Еду, которую можете добавить к списку вашего имущества.

Один из детенышей бомета кусает вас за щиколотку. Зубы не проникают через обувь, но служат своевременным напоминанием о том, что родитель может вернуться в любой момент. Вы ползете обратно ко входу и торопитесь прочь **298**.

257

Ваши пальцы выглядят обмороженными, и у вас есть несколько небольших ран и кровоподтеков. Вы вкалываете себе антибиотик и используете мазь и бинты из аптечки. Если вы ранены, восстановите 1 единицу Здоровья.

Затем перейдите на **278**.

258

Когда он скрещивает руки на груди и вещает в своем немного причудливом стиле, он напоминает вам священника. «Вайра Сингх — это лев среди нас,— говорит он.— Попробуй встать у него на пути, и ты не проживешь и нескольких секунд. Если Сингх — это лев, то Голгот — это лис, ловкий и коварный. На гербе барона Сириазиса я бы изобразил паука — это злобное, зловещее создание себе на уме, всегда готовое раскинуть свои сети».

«А Тадра Бей, очевидно, тигрица,— продолжаете вы,— поскольку я никогда не видел женщины, такой свирепой и вкрадчивой одновременно. Что насчет Кайла Боше?»

«Боше? — он презрительно фыркает,— это шакал… Нет, я думаю, это скорее тварь, навязавшаяся на твою голову!»

«А как насчет тебя, Янус Гаунт?» — перебивает его резкий голос. Вы оборачиваетесь и видите Кайла Боше, неторопливо идущего по снегу. Он бросает взгляд из-под капюшона на толпу безмолвных ксомов. «Возможно, ты червь в нашей компании? Тот самый, что гложет изнутри?»

Гаунт разворачивается и уходит прочь без ответа, его ксомы бредут за ним, как лунатики. Боше хватает вас за руку и тащит обратно на главную площадь. «Тебе надо быть осторожнее,— ворчит он.— Гаунт мог убить тебя там и превратить в одного из своих зомби. Тебе повезло, что я появился вовремя».

Перейдите на **104**.



259

Вы оказываетесь в тускло освещенной комнате, которая ведет в другие помещения меньшего размера. Вы догадываетесь, что здесь жили последователи Волентийского культа. Даже спустя двести лет здесь видны признаки волнений, которые привели к падению города. Вы пробираетесь через обломки разбитой мебели и перевернутые шкафы. Смятые пластиковые страницы усыпают пол.

Боше поднимает одну из книг, перелистывает обугленные страницы и бросает ее на пол. «Здесь нет ничего интересного для нас»,— говорит он.— Двигаем дальше».

Если вы настаиваете на том, чтобы обыскать обломки, перейдите на **412**, если владеете Воровством, или на **242**, если нет. В противном случае, вы можете вернуться в предыдущую комнату и пойти по левому (**3**) или правому (**128**) коридору.

260

Раздается стук тяжелых лап насекомоподобного существа по гладкому полу, и что-то огромное врезается в вас. Судя по ощущениям, это похожее на улитку чудовище с телом, твердым как черное дерево. Вслепую отбиваясь, вы чувствуете, как ваш кулак расплющивает сегментированный глаз, выбивая слизь. Затем оно хватает вас своими челюстями, и два острых лезвия впиваются в ваши бока. Вы издаете мучительный крик. Кажется, монстр пытается перекусить вас пополам.

Если вы владеете Рукопашным боем, потеряйте 4 единицы Здоровья; если нет — 6 единиц. Потеряйте на 1 единицу меньше, если у вас есть части киборга. Если вам удалось выжить, вы вырываетесь с криком ужаса и натыкаетесь на дверной проем. Боше и барон захлопывают и запирают за вами дверь, и вы видите, что она едва держится на петлях под яростными атаками монстра. «Надеюсь, она выдержит,— говорите вы спутникам,— или мы пойдем на обед насекомому».

Перейдите на **281**.

261

Вы находите Боше, оправившегося от взрыва. Несмотря на рану на предплечье, он в хорошем расположении духа. «Сработало! — говорит он.— Я нес с собой эту гранату всю дорогу, но штука в том, что я этого даже не осознавал. Видишь ли, это был единственный способ защиты от телепатии барона». «Я не понимаю».

Боше отплевывается от каменной пыли и объясняет: «Я знал, что барон направляется в Дью-Эн, и что он — самый опасный враг из тех, с кем мне довелось столкнуться, так что я подвергся гипнозу, чтобы забыть о гранате. Я заложил пост-гипнотическое указание о том, что она должна быть использована в решающий момент. Он так и не узнал, что убило его, не так ли?»

«Отчаянно умный план».

Если вы вкладывали в свои слова долю сарказма, то Боше не заметил этого. «Спасибо,— говорит он.— Теперь давай двигать к Сердцу!»

Перейдите на **175**.

262

Что-то свистит в воздухе, и раздается звук, как будто нож вонзился в яблоко. Вы с удивлением видите, как арбалетный болт пронзает глаз Сингха. Уже мертвый, он разворачивается от удара и сотрясает пол, выпуская случайный выстрел из мантрамукты при падении. Взлетают оплавленные куски мрамора, и один из них сильно бьет вас по левой руке. Потеряйте 4 единицы Здоровья, если у вас нет частей тела киборга. В этом случае потеряйте 1 единицу.

Когда дым рассеивается, вы видите, что Голгот прикрепил свой пистолет магнитом к стене для дистанционного огня. Он извлекает его и бросает на вас настороженный взгляд. «Теперь все в наших руках,— говорит он.— Мы можем решить вопрос перестрелкой и возможно оба погибнем, или мы можем объединиться, чтобы избавиться от него». Он показывает пальцем на зловеще сияющее Сердце Волента.

Перейдите на **431**.

263

Голгот мрачно улыбается, его оружие нацелено прямо вам в грудь. «Итак, как выяснилось, мы не можем уничтожить эту хреновину,— с неудовольствием констатирует он.— И, разумеется, я не могу забрать

ее обратно в Штаты. Так что у нас остается только один вариант».

«Ты не!..— выкрикиваете вы, мотая головой.— Это будет конец света!»

«Этому миру в любом случае осталось мало времени. Никто уже не верит в то, что человечество переживет эту эпоху. Возможно, я могу сделать мир лучше».

Вы испепеляете его взглядом: «Ты просто пытаешься оправдаться, Голгот. Ты такой же, как и все остальные. Ты просто хотел власти все это время».

Он пожимает плечами: «Я просто делаю, что должен». Его ружье выплевывает огонь; ваша смерть мгновенна.

264

Боше вскарабкался вверх по уступу и начинает шарить по карманам трупов. «Я ни в коем роде не мародер, просто у них может быть еда»,— бормочет он.

Если вы владеете Воровством, направляйтесь на **328**. Если у вас нет этого умения, но есть Управление парадоксом (и пси-фокусировщик), перейдите на **370**. В противном случае ваш путь лежит на **306**.

265

Убедив взволнованного писаря в том, что вы не причините вреда его оборудованию, вы подключаете один из ноутбуков к телефонной сети. Модем совсем древний, это ограничит связь с Глоси, но вместе с тем предотвратит заражение активными гипервирусами, которые из-за своей сложности не смогут проникнуть по примитивному модемному соединению.

Писарь восхищенно наблюдает за тем, как вы печатаете свои вопросы. В этом мире умерших технологий то, что вы делаете похоже на волшебство.

>Здравствуй, Глоси. Пожалуйста, расскажи мне о Сердце Волента.

Оно возникло в начале времен. Тот, кто сможет использовать его, обретет власть над всем.

> Ты можешь как-то помочь мне получить его?

Мой разум не всегда ясен. Тебе нужен союзник. Отправляйся в Гизу. Найди Гильгамеша под пирамидой. Хумбаба даст тебе вход.

> А что дальше?

Неизвестно. Будущее… Чистый лист…

Экран гаснет — писарь выдернул кабель из розетки. «Пожалуйста, хватит»,— твердо говорит он.— Я помню твои уверения, что риска нет, но имей ввиду, что из-за тебя я могу остаться без средств к существованию».

Похоже, в следующий раз придется поискать нормальное соединение для того, чтобы поговорить с Глоси. Вы встаете, отходите от стола писаря и идете дальше по улице. Запишите ключевое слово «Хумбаба» и переходите на **372**.

266

Вы распознаете все снадобья, детально описывая их действие. Маленгин вытаскивает блокнот и быстро записывает за вами. «Это бесценно!» — восклицает он, настолько довольный, что соглашается продать ретровирусы со скидкой.

Легче всего распознать снадобье, которое он называет Изумрудной тайной. Это антидот, предназначенный для отката нежелательных генетических изменений. К счастью, остальные снадобья куда более полезны.

Большой усилитель будет стоить для вас 7 скадов и усилит вашу кожу, добавив 5 единиц Здоровья сверх изначального уровня (таким образом, если вы начали путешествие с 10 единицами, их предельное значение

увеличится до 15). Однако ретровирус замедлит ваши рефлексы, поэтому вы потеряете умение Ловкость, если оно у вас было.

Маска затмения стоит 6 скадов и дает возможность изменять внешность и цвет кожи. Если вы приобретете этот ретровирус, отметьте на Листе персонажа характеристику «кожа хамелеона».

Несравненный проницат стоит 4 скада и придает способность видеть в полной темноте. Если вы купите этот ретровирус, отметьте на Листе персонажа характеристику «ночное зрение».

Закончив дела с Маленгином, перейдите на **414**, если вы владеете Знанием улиц, или на **25**, если нет.

267

Боше возмущенно и удивленно хмурится. «Я тебя не понимаю. Я много сделал, чтобы довести тебя сюда, а сейчас ты хочешь кинуть меня!»

Вы благодарите клерка за билет, затем поворачиваетесь к Боше и говорите: «Когда мы пытались выжить в пустыне, ты показал себя достаточно, чтобы я составил о тебе свое мнение, но слишком мало, чтобы тебе верить. Несмотря на это, я терпел твое общество, потому что ты дал понять, что твои связи пригодятся, когда мы придем в обитаемые места. Однако ты ничего не сделал за те два дня, что мы были в Венезии. А сейчас ты показал себя полностью несостоятельным, растратив свои деньги на такую модную штучку, как новый бризальный пистолет, и у тебя хватает наглости думать, что я заплачу за твой билет. Боше, ты кретин».

Боше ошеломлен, но не теряет дара речи. «Я ожидал от тебя большей поддержки. Ты забыл, что все началось с моего дружеского жеста, когда я заплатил за тебя в Этрусской таверне, ничего не зная о тебе».

«Это больше, чем что-либо еще должно было предостеречь меня от твоей компании; классическое начало для мошенника». Вы скучающе вздыхаете. «Прощай, Боше».

Вы уходите прочь к береговой линии до того, как он успевает сказать что-то еще. Вычеркните ключевое слово «Алмаз» из Листа персонажа и переходите на **246**.

268

Вы направляетесь вверх по течению реки. Вихри мокрого снега проносятся в вечернем небе. Повернув на запад, вы летите к пирамидам Гизы, которые вырисовываются на фоне слабого отблеска заката. Сфинкс возлежит среди сугробов, его лицо покрыто инеем. Вы приземляетесь и бредете через покрытую льдом равнину к древним руинам.

Перейдите на **440**.

269

Вы мгновенно все понимаете. Фиджиец явно работал на того человека, по чьей ИД-карте вы прошли. Он искал своего босса, а вместо него нашел вас. «Тут есть еще один,— как ни в чем не бывало отвечаете вы.— У него только что случился сердечный приступ, и его на носилках отнесли в медпункт. Ты не его ищешь?»

У него отвисает челюсть от удивления, он бросается к лифту и судорожно жмет на кнопку. Вы спокойно заходите с ним и вежливо просите нажать еще и на первый этаж. Лифт начинает спускаться, а вы, видя беспокойство фиджийца, говорите: «Не переживай, у Общества отличное оборудование и лучшие в Кахире врачи. Я уверен, что с твоим боссом все будет в порядке».

Лифт останавливается на том этаже, где расположен медпункт, фиджиец выбегает, а вы спокойно спускаетесь в холл, и не задерживаясь уходите, пока ваш обман не раскрыт. Переходите на **311**.

270

Вы обнаруживаете пропавшего охранника Горо всего в пятидесяти метрах от ледяной пещеры, в которой сами скрывались. Он замерз, ползая на четвереньках в безжалостном буране. Его тело заметено снегом, и лед покрыл лицо, навсегда запечатлев выражение напряженного усилия.

Двое других охранников, которые предположительно являются его братьями, не выказывают никаких эмоций. Разумеется, они осознавали, что он погиб. «Похороним его, босс?» — спрашивает один из них.

Шандор смотрит на небо. Сумерки уже сгущаются на окраине долины, тени расплываются, как чернильные кляксы на фоне ослепительно-белого снега. Он думает и затем коротко кивает на расщелину. «Сбросьте тело в пещеру — эта могила не хуже любой другой. Я хочу убраться от этого ледника до наступления ночи».

Опустив тело Горо в пещеру, вы вчетвером бредете в тишине. К тому времени, когда вы забираетесь на уступ голой черной скалы у края ледника, между низко нависшими облаками уже загораются звезды. Что-то побуждает вас оглянуться. Вы видите, как последний лучик солнечного света покидает мир. В тот же самый момент мощный фонтан густого фиолетового пара вырывается из трещины во льду далеко позади. Вы протираете глаза и смотрите снова. Теперь ничего нет. Должно быть, это всего лишь игра меркнущего света.

Охранники Шандора обнаружили выступ скалы, прикрывающий от ночных ветров. Они разогревают его выстрелами из бризальных пистолетов. Поверхность скалы приятно согревает, когда вы садитесь на корточках около нее, чтобы съесть еду, розданную Шандором. Если у вас есть короткий меч замерзшего мертвеца, перейдите на **291**. Если его взял один из телохранителей, перейдите на **312**.

271

Из невысокого здания появляется человек и застывает на месте, настороженно глядя на вас. Он нервно облизывает губы и покрепче сжимает в руках лопату. Не похоже, что он настроен враждебно, просто нервничает. Улыбнувшись, вы протягиваете ему руку, он успокаивается и отбрасывает лопату в сторону. Незнакомец представляется как Портрин Факс. Это худой как голодный богомол парень с нервно поджатыми губами и слезящимися глазами.

Стены его жилища покрыты коричневым и серым кафелем, похоже, когда-то это был транспортный терминал. Внутри прохладно. Панели вдоль боковой стены светятся мягким белым светом. Мебелью служат какие-то причудливые деревянные конструкции, покрытые кусками меховых шкур. Факс усаживает вас на то, что он называет стулом, и наливает выпить. Вы делаете небольшой глоток, морщась от сильного запаха. «Ликер моего собственного изготовления,— объясняет он.— Я делаю его, настаивая разные травы в баке с очистителем».

Подождав, пока он отвернется, вы выливаете напиток. «Ты живешь здесь один?»

Он садится, складывает руки, а потом вдруг вскакивает и начинает ходить по комнате большими шагами. Ваше присутствие явно нервирует его. «Старый Факс — отшельник,— говорит он.— В том мире я был неудачником, но здесь я король солнца. В городе есть генераторы, которые поддерживают свет и охлажде-

ние воздуха,— хихикает он.— Странно, что в это время вечной зимы кто-то может мечтать о глотке холодного воздуха. Но здесь, в Лионессе, это так».

Если вы обладаете Знаниями, перейдите на **313**. Если нет, то на **356**.

272

Вас держат под прицелом пока стягивают руки за спиной и тщательно связывают. Вы пробуете растянуть веревки, но эти люди знают, что не стоит быть беспечными. Один из них копается в ваших вещах, затем презрительно указывает на вас большим пальцем. «Нам нужен лишний прожорливый рот, а, Снарво?»

Человек с ножом ухмыляется. «Только если ты хочешь завести домашнюю зверюшку, приятель».

«Просто покончи с этим, Снарво,— негромко говорит третий, убирая пистолет за пояс.— И не пачкай кровью ковер».

Снарво шагает вперед, его обветренное лицо искривляется в неприятной ухмылке, и его нож приводит вашу жизнь и ваше путешествие к печальному концу.

273

На востоке показывается солнце, золотое пятно, мутное и угрюмое под нависшим мрачным облаком. По мере вашего продвижения воздух становится холоднее, теплые гейзеры на перевале вскоре теряются за облаками.

Дорога идет вверх в предгорья, затем в нависающие громады Атласских гор. Длинные горные цепи лежат под открытым небом: кости старой Земли, погребенные под покровом снега. Мрачные и пугающие утесы обступают вас со всех сторон, как столпы, поддерживающие купол наполненных снегом облаков.

Морозный туман висит над высокими холмами. Вы находите пейзаж и величественным, и удручающим одновременно и радуетесь, когда еще через два дня, начинаете спускаться к открытой, продуваемой всеми ветрами равнине. Если вы владеете Выживанием, то вам удается обнаружить в норах грызунов; их высушенное на ветру мясо жесткое, но годится в пищу. Если вы не обладаете этим умением, то придется либо вычеркнуть 1 Еду из списка вашего имущества, либо (если нет еды) потерять 1 единицу Здоровья.

Единственные люди, которых вы замечаете — это группа хамаданских аскетов на косматых верблюдах. Они не обращают на вас никакого внимания, поскольку их вера диктует презрение к чужакам. С глубоким пренебрежением поправляя свои грязно-белые тюрбаны, они проходят мимо через одинокие снежные поля. **393**.

274

С широкой глуповатой улыбкой жрица и ее последователи принимают ваше пожертвование. Вы должны отдать им все свои деньги. Если у вас нет денег, вам придется отдать любые две вещи на свой выбор. «Спасибо, странник,— говорит жрица.— Богиня будет присматривать за тобой».

«Да дарует она вам столько удачи, сколько, я полагаю, вы заслужили,— двусмысленно отвечаете вы.— А теперь, если вы не против, я хотел бы немного поспать».

Вы устраиваетесь среди мусора, однако сон так и не приходит — в вас кипит ярость после столь дерзкого ограбления. Поскольку солнце уже начинает играть жемчужными красками на городских шпилях, вы оставляете попытки уснуть и направляетесь на базар. Перейдите на **333**.



275

Риза ведет вас по коридору, который выводит на то, что поначалу воспринимается как открытое пространство. Наблюдая, как вы изумленно озираетесь, он смеется и показывает на лужайку, ведущую к группе зданий. Теперь вы замечаете, что если посмотреть подальше, линия горизонта как будто поднимается вверх, огибая небо и теряясь в неясном свете прямо над головой. По обеим сторонам в каких-нибудь сотнях метров от вас невероятно огромные скальные плиты подпирают небо.

«Ты ожидал увидеть закрытую космическую станцию в древнем стиле? — спрашивает Риза.— Мы веками расширяли эль-Лат, пока он не стал таким, как ты его видишь: цилиндром около двух километров в поперечнике и длинной пол-километра. Его вращение обеспечивает гравитацию, лучи солнца — свет и тепло».

Вы вынуждены признать, что сейчас условия здесь лучше, чем на Земле. Риза сажает вас в свой флаер, и вскоре вы погружаетесь в земную атмосферу. Вы спускаетесь прямо перед рассветом, приземляясь на берегу Тростникового моря у рыбацкой деревни, которая называется Судан. Вы прощаетесь с Ризой и наблюдаете, как его флаер взмывает обратно в утреннее небо. Если вы хотите купить что-нибудь в Судане, то перейдите на **101**. Если вы готовы без промедления направиться в Дью-Эн, то на **234**.

276

Парящая платформа доставляет вас на круглую площадку, обозначенную как «Исследовательский уровень». Вы заходите и быстро осматриваете комнаты на этом этаже. В длинном зале вы находите ящики с зимней одеждой, едой и аптечками — их гораздо больше, чем нужно одному человеку.

Вы открываете одну из упаковок с едой. Содержимое все еще свежее. Возьмите отсюда все, что хотите, отметив в списке имущества, сколько зимних костюмов, упаковок с едой и аптечек у вас есть (помните, что у вас не может быть больше восьми предметов). Если вы активировали Мини-Глоси, то перейдите на **14**. Если нет, то на **36**.

277

Бомет сидит на возвышении как сфинкс, его голова обращена к звездному небу. Облака пара вырываются из ноздрей. Он не подозревает о вашем присутствии. Вы медленно прокладываете путь по большой дуге и заходите с подветренной стороны. Но когда вы, преодолев последние метры, прыгаете из-за сугроба, он с рычанием поднимается и клацает длинными кривыми клыками. Только теперь, когда бомет разъяряется перед схваткой, вы начинаете понимать, с кем связались. Мощь мутанта, помноженная на его размеры, вызывает крупную дрожь в коленях. Животное, должно быть, весит не меньше полутонны.

Жесткое и кровавое сражение заканчивается быстро. Без Рукопашного боя у вас нет шансов: бомет погружает зубы глубоко в вашу грудную клетку, разламывая ребра и превращая легкие в кашу. Если вы все же владеете Рукопашным боем, потеряйте 5 единиц Здоровья, и если вы каким-то чудом выжили, перейдите на **341**.

278

Солнце опускается на фоне городских стен — его диск бледен, как разбавленное молоко. За пределами главной площади остальные готовятся к походу в руины. Вы видите, как Голгот закрепляет свой оружейный ремень, беседуя с Гарганскими сестрами. По-видимому, они договорились о совместных изысканиях. К вашему удивлению, Гаунт и Тадра Бей тоже скооперировались. Барон Сириазис и Вайра Сингх предпочитают искать Сердце в одиночку.

Вайра Сингх наблюдает за жеребьевкой. «Мы будем отправляться в руины с пятнадцатиминутными интервалами, определяемыми по жребию,— говорит он остальным.— Вы можете исследовать руины самостоятельно или в группе, как вам больше нравится. Помните, что перемирие действует только здесь, на поверхности. Если группы столкнутся друг с другом в катакомбах под городом, они должны вести переговоры или сражаться».

Если вы хотите спуститься в катакомбы, то перейдите на **385**. Если вы подумываете остаться, чтобы отдохнуть, то на **363**.

279

«У тебя нет того, что нужно, Гаунт»,— говорите вы, рассматривая созвездия.— Ты слишком склонен к размышлениям, слишком стремишься рассмотреть все стороны проблемы. У тебя нет этого самого «ледяного сердца», которое делает человека безжалостным и успешным».

Если у вас записано ключевое слово «Гильгамеш», перейдите на **299**. Если нет, то на **321**.

280

Дверь лифта открывается. Перед вами один из летающих дроидов, который немедленно открывает огонь. Хотя вы отпрыгиваете в сторону, выстрел распарывает вашу руку, прожигая ее до кости. Потеряйте 6 единиц Здоровья, если у вас нет бронежилета. В этом случае потеряйте только 4 единицы.

Если вы все еще живы, то вы отчаянно жмете на кнопку. Когда дверь закрывается, вы видите, как Тадра Бей погибает под шквалом лазерного огня. Если вы не сможете понять, что хочет услышать компьютер, вас ждет та же участь.

Перейдите на **301**.

281

Вы заходите в погруженную во мрак комнату с высокими потолками. Боше резко поводит факелом, и открывается любопытная картина. Кажется, что свет медленно растекается, как лужа масла, на несколько метров вокруг. В центре стоит человек в военной форме старого образца. Рядом с ним на полу лежит металлический шар, размером с яйцо, усыпанный блестящими заклепками.

«Стазис-бомба, я полагаю,— мрачно констатирует барон.— Смотрите».

Он скользит прочь, огибая зону, в которой замедляется распространение света. Вы видите, как он проплывает вокруг ее дальнего края. Затем он внезапно возникает на краю зоны, хотя вы все еще видите, как его фигура двигается за ней!

«Стазис-бомба замедляет течение времени в радиусе двух метров,— объясняет барон.— Свет проходит через зону за несколько секунд, поэтому вы все еще видите меня на той стороне».

Вы видите, что фигура огибает зону и исчезает как призрак, достигнув ее края. «Как долго этот парень торчит здесь?» — спрашивает Боше.

«Возможно, со времен падения Дью-Эна. Почти две сотни лет. Это время пролетело для него за несколько секунд».

Если вы владеете Знаниями, то перейдите на **323**. Если нет, то вы можете попробовать освободить этого человека при помощи выстрела из бризального пистолета (**345**), или используя Управление парадоксом и пси-фокусировщик (**366**). Также вы можете оставить его застывшим и продолжить свой путь (**388**).

282

Вы отступаете на шаг назад и снова стреляете, когда мозг барона подлетает ближе. В этот момент вы используете свой пси-фокусировщик, чтобы прорвать силовой щит. Выстрел попадает прямо в центр мозга. Раздается ужасный телепатический вопль, когда он падает на пол и начинает высыхать. Вы зажимаете руками уши, но не можете заглушить эти предсмертные крики, крики, которые будут вечно преследовать вас в кошмарах. Вычеркните один заряд бризального пистолета и затем перейдите на **261**.

283

Торговец ведет вас к подвалу, соединенному с домом на одной из больших площадей. Пройдя через дверь, охраняемую двумя крепкими людьми с железными палками, вы ждете в коротком коридоре, озаряемом мерцающей световой панелью. Наконец, стальные двери в его дальнем конце открываются, и вы проходите в хранилище торговца. Здесь он показывает вам товар на продажу:

Бризальный пистолет (с 6 зарядами) — 16 скадов
Пси-фокусировщик — 18 скадов
Поляризационные очки — 8 скадов
Фонарик — 10 скадов
Противогаз — 10 скадов
Шумовая граната — 8 скадов
Нож — 4 скада

«Я также покупаю эти вещи,— говорит вам торговец,— за половину озвученной цены».

Это означает, что вы можете, например, продать ему бризальный пистолет, если он у вас есть, за 8 скадов. «С чего ты взял, что я захочу что-то продать?» — спрашиваете вы.

Его губы изгибаются в загадочной полуулыбке. «Я полагаю, ты пришел в Венезию, чтобы отправиться на пароме. Тебе понадобятся деньги на билет».

Покупайте и продавайте, что душе угодно. Затем, если вы обладаете Знанием улиц, то перейдите на **414**. Если нет, то на **25**.

284

Вы одновременно выхватываете оружие. Если у вас есть навык стрельбы, перейдите на **327**. В противном случае решайте: будете ли вы целиться ему в грудь (идите на **348**), в горло (**369**) или промеж глаз (**391**).

285

Ночь застает вас на склоне горы. Вам приходится копать снег, чтобы сделать импровизированное убежище, но даже в нем ветер пронизывает вас до костей. Потеряйте 2 единицы Здоровья, если не владеете Выживанием. В этом случае вы знаете, как построить надежное убежище и теряете только 1 единицу.

Утро заливает мрачным серым светом закрытое облаками небо. Восстановив кровообращение в затекших конечностях, вы направляетесь к Венезии. **199**.



286

В баре отеля вы вступаете в беседу с высокой женщиной с колючими синими глазами по имени Тадра Бей. Судя по ее акценту, она из эль-Лата, большой космической колонии на орбите Луны. «Я слышал, что условия жизни на эль-Лате гораздо лучше, чем на Земле,— замечаете вы за бокалом синташа.— Но возможно, ты прилетела по делам?»

Она отпивает из своего бокала. «То, что мне нужно, есть только здесь. На эль-Лате опасаются распространения моровой язвы, поэтому генная инженерия запрещена. Как следствие, единственные улучшения, которым может подвергнуться тело человека, носят технический характер».

«Твое тело не нуждается в каких-либо улучшениях»,— вежливо говорите вы.

Она продолжает, не обращая никакого внимания на вашу реплику: «Одна моя подруга вживила имплант в зрительный нерв, чтобы определять время, лишь закрыв глаза. Устройство заклинило, и она не могла спать, так как постоянно видела световой циферблат. Что еще хуже, часы спешили на три минуты».

Она осушает свой бокал и отгоняет официанта, который пытается снова наполнить его. «Здесь, на Земле можно получить более эффективные улучшения для тела, с помощью генетических ретровирусов. Собственно, я ищу человека по имени Маленгин. Говорят он торгует ими».

Если вы владеете Знанием улиц (или у вас есть путеводитель) и хотите помочь ей, то перейдите на **307**. Если нет, то на **329**.

287

Не забудьте заплатить 6 скадов. Этот ретровирус дает вам возможность видеть в абсолютной темноте. Отметьте на Листе персонажа, что теперь вы обладаете «ночным зрением» и вернитесь на **434**.

288

Вычеркните ключевое слово «Алмаз», если оно было у вас записано.

Возможно, одно из ваших умений поможет вам проникнуть на паром. Если вы владеете Пилотированием и хотите использовать его, перейдите на **309**. Если вы предпочитаете положиться на Воровство, то **331**. Если хотите прибегнуть к Хитрости, то **226**. Если вы не обладаете ни одним из этих умений, то перейдите на **352**.

289

С высоты тридцати метров Ледяные пустоши напоминают сверкающее море снега с островками голых черных скал. Ветер со свистом гуляет по земле, гоняя клубы снежной пыли, которые образуют странные фигуры на окружающих скалах. Вы почти не видите признаков жизни. Это одна из самых заброшенных областей в мире. Дневной свет мрачен и бледен, сумерки похожи на голубоватый дым, а ночное небо покрыто тысячами звезд, сияющих в разрывах огромных кучевых облаков.

Неуловимо проходят дни. И наконец, всматриваясь вдаль, вы видите мрачные черные стены разрушенного города. Вы прибыли в Дью-Эн. Если у вас записано ключевое слово «Алмаз», вычеркните его и перейдите на **191**. Если нет, то на **213**.

290

Вы ныряете в лифт и нажимаете на кнопку. Фиджиец преследует вас. «Стой! Самозванец!» — кричит он. Вы с облегчением видите, как двери закрываются прежде, чем ему удается добраться до вас.

Когда лифт уже почти прибывает на первый этаж, вам приходит в голову, что он мог позвонить в холл, чтобы вас перехватила охрана. Если вы решите все равно спускаться, то перейдите на **354**. Если вместо этого вы поднимитесь на крышу, то на **376**.



291

Вы разбужены прикосновением чьих-то пальцев к лицу. По ощущению они не отличаются от сосулек. Вы смотрите вверх и в серебряном блеске лунного света видите, что кто-то склонился над вами. Вы открываете рот, чтобы закричать, но единственный звук, который вы можете выдавить из моментально пересохшего горла — это сиплый хрип. Перед вами стоит тот самый человек, которого вы видели замороженным в леднике!

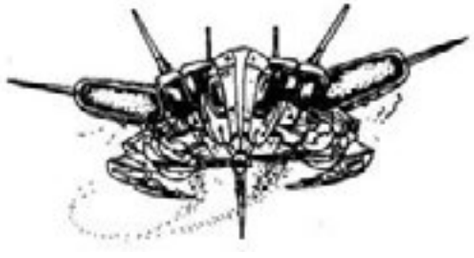
Вы пытаетесь вжаться в скалу и подобрать ноги, но неуклонно соскальзываете обратно в горизонтальное положение. Человек наблюдает за вами со странным выражением прихотливой угрозы, как кошка, столкнувшаяся со странно выглядящей канарейкой.

Раскрытая ладонь упирается в снег рядом с вашей ногой. Голова быстро приближается, и человек пристально смотрит на вас остекленевшими глазами.

Вы озираетесь, захлебываясь от ужаса. Шандор и его люди были жестоко убиты пока вы спали.

Странный человек улыбается, но его улыбку никак нельзя назвать человеческой. Он похож на ожившую тень. Удивительно, что он не замерз до смерти в этом тонком комбинезоне. Его рука цвета слоновой кости поднимается. «Меч,— шепчет он.— Мой меч. Верни его».

Если вы владеете Рукопашным боем, перейдите на **398**. Если хотите использовать Управление Парадоксом (и у вас есть пси-фокусировщик), перейдите на **377**. Также вы можете использовать Стрельбу, конечно, если у вас есть заряженный бризальный пистолет (**355**). Если вы не владеете ни одним из перечисленных навыков, перейдите на **419**.



292

В Лионессе с его вечным солнечным светом и влажностью смена дня и ночи не заметна. Вы находите место для отдыха, и проснувшись, обнаруживаете, что золотые лучи падают под низким углом. Плотная осязаемая тьма лежит между толстыми мясистыми листьями. Роятся и кружатся насекомые. Пока вы спали, вас искусали комары, поэтому собираясь в дорогу, вы ожесточенно расчесываете укусы.

Зуд от укусов насекомых — необычное ощущение для живущих во времена Ледникового периода. Так же, как и апатия, вызываемая жарой. Вам не терпится оставить знойные джунгли позади. Перейдите на **420**.

293

На следующее утро гондо встречает вас у гостиницы и ведет из города на восток. Оставив позади узкие улочки нижнего города и элегантные старые особняки на высоких каменных постаментах, вы первым проходите через муравейник деревянных домов на окраине города. Дорога превращается в очень скользкий путь по замерзшей грязи. Теперь вас окружают ветхие убежища трущоб Венезии: сырые лачуги, крытые мхом и найденным на помойках оргстеклом. Их обитатели, жалкие нищие, со страхом смотрят на вас.

Когда вы выходите из города, температура моментально падает. Резкий ветер бьет в лицо, покрывая кружащейся поземкой равнину впереди. Вы бредете вперед вслед за гондо, плотно закрыв лицо капюшоном и спрашивая себя, не лучше ли было остаться у очага в гостинице.

Гондо останавливается и показывает на белое возвышение на равнине. Вы видите широкую дверь из черного металла в склоне холма. Подходя ближе, вы понимаете, что холм похож на здание, погребенное под льдом и снегом. Дверь очень интересует вас, поскольку она не покрыта льдом, а значит подогревается изнутри. Вы ускоряете темп и вскоре выясняете, что она легко отодвигается. Тусклый зеленоватый свет исходит изнутри.

Гондо отказывается войти внутрь вместе с вами. «Там полно призраков»,— повторяет он,— поэтому, несмотря на тепло, даже дикие звери не пытаются укрыться за дверью».

Смерив труса хмурым взглядом, вы заходите внутрь. Вы находитесь в коридоре, залитом зеленым светом из-под потолка. Стены и пол черные.

Из мрака раздается металлический звон. Ваши нервы почти на пределе. Что-то стремительно движется во мраке в дальнем конце коридора. Если у вас есть заряженный бризальный пистолет (и вы владеете

Стрельбой), и вы хотите воспользоваться им, то перейдите на **373**. В противном случае вы можете сбежать и вернуться в город (**395**) или подойти ближе, чтобы посмотреть (**416**).



294

Вы стоите возле таверны в предрассветном сумраке, ожидая близнецов Гарган. Они присоединяются к вам, когда солнце белым золотом окрашивает восточный горизонт. По небу проплывают облака, похожие на комки железной ваты. Тепло гейзеров привлекает рои танцующих в воздухе крошечных мошек, похожих на мелкую пыль.

К вам подходит Гарган тринадцатая. «Мы готовы отправиться. Ты ведь тоже направляешься в Сахару?» -во время разговора она отрешенно ловит мошек и скатывает их между пальцами в шарики, состоящие из лапок, крыльев и соков насекомого.

В притворстве нет никакого смысла. Эта парочка достаточно смышлена, чтобы угадать цель вашего путешествия. «Я так понимаю, мы все направляемся в одно и то же место. Дью-Эн».

«Наши цели могут быть не столь похожими, как ты воображаешь,— говорит Гарган четырнадцатая, подходя к вам.— Однако в настоящее время мы союзники».

Вы отправляетесь. Ваш путь лежит через предгорья, а затем через непостижимые громады Атласа. Длинные скальные отроги сиротливо распростерлись под безразличным небом. Унылый труп старой матушки Земли нашел покой под девственно белым снежным саваном. Скалы обступают вас со всех сторон, строгие и пугающие: колонны, поддерживающие навес из серых снежных туч. В пути вы думаете о неудобном союзе с близнецами. Возможно они полагают, что втроем будет проще преодолеть крайне негостеприимные Сахарские пустоши.

С другой стороны, не исключено, что они просто намереваются прикончить вас где-нибудь в пути, когда вы расслабитесь и потеряете бдительность.

Все ваши подозрения разрешаются на утро третьего дня, когда вы, проснувшись, не обнаруживаете ни близнецов, ни своих вещей. Они не взяли лишь одежду и кошелек. Потеряйте 1 единицу Здоровья, если не владеете Выживанием, поскольку добыть продовольствие в этой пустынной дикой местности будет чрезвычайно трудно. Запишите ключевое слово «Коса» и перейдите на **393**.

295

«Святая Глоси! — восторженно кричите вы.— Благословенная, вознесшаяся над всем. Молитесь Глоси!»

«Хвала Глоси!» — послушно отвечают голоса.

Жрица буравит вас взглядом: «Ты знаешь нашу богиню?»

Вы одаряете ее блаженным взглядом: «Она поручила мне священную миссию. С ней я пришел в Кахиру, и если бы она не вела меня на каждом шаге моего пути, я бы никогда не дошел. Это чудо!»

Один из фанатиков вдруг возмущается: «Ложь! — кричит он.— Это богохульство! Ты должен быть наказан за это, еретик».

Он бросается вперед, чтобы ударить вас, но жрица жестом останавливает его. Она всматривается в вас: «Нет… Я чувствую, что он говорит правду».

Вам с трудом удается подавить вздох облегчения. Или у вас честное лицо, или у нее есть телепатические способности. Вы широко улыбаетесь: «Это правда от первого и до последнего слова. Оставьте меня в покое, или на вас обрушится проклятье Глоси. А лучше, помогите мне во имя моего святого похода!»

Они строят недовольные гримасы, но тем не менее дают вам немного денег и отправляются искать кого-нибудь другого. Когда они уходят, вы кладете 10 скадов в карман, а с рассветом, насвистывая веселый мотивчик, отправляетесь на базар. Переходите на **333**.

296

Вы возмущенно оборачиваетесь. «А Земля будет погибать?»

«Это не наша забота,» отвечает он, пожав плечами.— Мы независимое государство. Народ Земли должен решать свои проблемы самостоятельно».

Вы глухо смеетесь. «Вы же люди! Как вы можете бросить планету, подарившую вам жизнь? Спокойно смотреть, как она погибает под слоем льда, непростительно! Если случится катастрофа которая сделает эль-Лат непригодным для жизни, куда вы отправитесь, если Земля погибнет? Ваше безразличие глупо и недальновидно. Вы как выжившие в кораблекрушении, цепляющиеся за сломанные брусья в бушующем море, невозмутимо таращитесь, пока ваш корабль тонет!»

Он думает какое-то время, потом медленно кивает. «Твои аргументы впечатляют». Он выходит и возвращается с металлическим устройством в форме коробки размером с книгу. «Это мой любимый проект, я называю его Мини-Глоси. Это небольшой искусственный мозг, скопированный с оригинальной личности Глоси, когда она еще была в своем уме». Он передает устройстов вам. «Возьми. Это единственная помощь, которую я могу предложить, помимо пожелания удачи. Теперь я должен найти капитана Байхаки, который, наверное, готов отправить тебя домой».

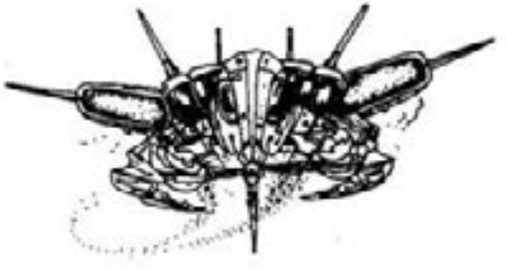
Запишите Мини-Глоси в инвентарь на Листе персонажа. На некоторое время вы остаетесь один в лаборатории. Вы можете использовать компьютер, чтобы вступить в контакт с самой Глоси. Если вы хотите сделать это и обладаете знаниями Кибернетики, перейдите на **339**; если не обладаете — перейдите на **360**. Если вы просто хотите подождать пока Риза аль-Байхаки придет за вами, переходите на **275**.

297

«Проект «Глобальное Сообщество Искусственного Интеллекта» расположен на Исследовательском уровне прямо над нами,— отвечает голос.— Текущий статус проекта — в режиме ожидания. Пожалуйста, поднимитесь на транспортный диск».

Пребывая в благоговении перед наукой, которая могла создать устройство, способное давать столь разумные ответы, вы выполняете указание. Платформа поднимается на уровень выше.

Перейдите на **276**.



298

На следующий день, наполненный снегом, сверкающим как бриллиант под бледно-золотистым солнцем, вы видите невдалеке мерцающую дымку. Приблизившись, вы сначала думаете, что лежащий впереди оазис — это причуда вашего воображения. Карликовые хвойные деревья окаймляют парящий водоем, окруженный скалами, покрытыми мхом. Птицы с длинными клювами копаются в земле в поисках пищи. Затем вы чувствуете серный запах в воздухе и понимаете, что восходящие токи теплого воздуха в этом месте должно быть поднимаются из глубоких подземных расщелин.

Вы чувствуете себя как во сне, когда проходите сквозь заросли и, сбрасывая одежду, останавливаетесь на скальной площадке, чтобы впервые за долгие дни насладиться теплом. Если вы думаете, что здесь стоит отдохнуть, чтобы восстановить силы, то перейдите на **405**. Если вы готовы продолжать путь без остановки, то на **426**.

299

Гаунт смотрит на вашего робота-охранника. «Возможно, ты прав»,— задумчиво говорит он. Не произнеся больше ни слова, он отворачивается и бредет назад к лагерю, ксомы покорно и безмолвно следуют за ним, как лунатики.

Вы смотрите на звездное небо над вами. Через полчаса вы начинаете чувствовать холод. Уже поздно. Вернувшись на главную площадь, вы видите, как Голгот готовит оружие для завтрашнего похода. Боше машет вам рукой от костра, где он заварил чай. Вы можете присоединиться к Голготу (перейдите на **126**), Боше (**104**) или просто пойти спать (**192**).



300

Вайра Сингх вырастает из снега как демон, образец человеческого величия с темно-свинцовым лицом и глазами как у льва. Его серебристая анти-лазерная броня мерцает в слабом свете. Он всего мгновение осматривает вас с головы до ног, бегло изучая как какую-то стаю гиен. Затем он поднимает свою огромную ручную пушку и нажимает кнопку огня.

Звук как от извержения вулкана раскалывает воздух, когда из пушки вырывается раскаленный белый поток, сотрясая стены над вами и рассеивая сгустки тлеющей плазмы далеко за пределы площади. Все бросаются в укрытие. Продолжая вести огонь из сверкающей энергии, Вайра Сингх поворачивается и направляет его на фундамент здания на другой стороне площади. Тяжелые каменные стены раскалываются, и весь фасад медленно обваливается, оставляя вместо себя только обгоревшую оболочку.

Вайра Сингх нажимает на кнопку сбоку пушки, и огонь прекращается. Рев снижается до тихого гула. Вы замечаете, как зажигается маленький красный огонек, показывая, что орудие отключилось. «Эта штука называется мантрамукта»,— шепчет вам на ухо Янус Гаунт.

«Эти распри должны прекратиться!» — рычит Вайра Сингх, когда остальные выходят из укрытия.— В ближайшей перспективе нам необходимо работать вместе, или у нас почти нет шансов проникнуть туда, где находится Сердце. Вам ясно?»

На боку мантрамукты начинает мигать зеленый огонек. Теперь вы знаете, что восстановление энергии после каждого залпа занимает несколько секунд. Вы видите, что Чейм Голгот тоже заметил это.

Услышав в ответ только мрачное молчание, Вайра Сингх продолжает: «Здесь, на главной площади мы будем сохранять нейтралитет. Во время изысканий под руинами это перемирие не имеет силы. Также в экспедиции нельзя брать никаких подчиненных или слуг. Это соревнование для того, чтобы увидеть, кто из нас заслуживает получить абсолютное могущество, а не кто способен нанять больше всего телохранителей».

Гаунт переводит взгляд с одного лица на другое, а затем отвечает за всех: «Мы согласны на эти условия».

Вайра Сингх в развевающемся величественном одеянии поворачивается и удаляется в свою палатку, где его ожидают четверо слуг.

Если у вас записано ключевое слово «Песочные часы», то перейдите на **235**. Если нет, но в списке вашего имущества имеется аптечка, то **257** (если у вас есть аэрокар «Скат», то аптечка найдется в его багажнике). Если ни то, и ни другое, то **278**.

301

«Что есть Истина?» загадочно спрашивает компьютер. Если у вас записано ключевое слово «Лунный», перейдите на **322**. Если нет, то на **61**.

302

Вы слышите звук, похожий на шуршание множества ног насекомого, и вот из ближайшей кельи появляется гигантская черная многоножка, клацая похожими на смазанные лезвия жвалами. Она не спеша надвигается на ваш отряд, не ожидая какого-либо сопротивления. Но вы удивляете ее, уклоняясь от атаки и мчась прочь вдоль галереи, таща Боше за собой. Барон летит за вами, но Вы видите, что тварь успевает добраться до его бока. Он вскоре нагоняет, оставляя преследующего вас, пережевывающего окровавленные лохмотья одежды мутанта позади.

Втроем вы проскакиваете в окованную дверь, захлопывая ее за собой на засов. Через мгновение дверь вздрагивает от удара чудовища. Петли жалобно скрипят, но выдерживают. «Все висело на волоске»,— выдыхает Боше, смахивая холодный пот, заливающий его лицо. Переходите на **281**.

303

Вайра Сингх бьет по спуску своей пушки и разворачивает ее, направляя на Голгота. Но агент РСШ не теряется. Он хватает Боше и толкает его в зону поражения. Боше умирает на месте, и в то же самое время Голгот бросает емкость, из которой вырывается плотное облако белого дыма.

В разрастающемся облаке Сингх едва виднеется как призрак. Держа наготове свою пушку, он вглядывается в дым в поисках малейшего движения. Вы потеряли Голгота из вида.

Если вы атакуете Сингха с помощью бризального пистолета или шумовой гранаты, перейдите на **20**, вычеркнув заряд пистолета или гранату. Если вы подойдете ближе, чтобы прикрыть его, то **42**. Если вы отступите в сторону и подождете, что будет дальше, то **262**.

304

У Голгота нет времени на перезарядку арбалета. Выхватив нож, он бросается вперед, но не достаточно быстро, чтобы помешать вам выстрелить. Бризальный луч попадает ему в грудь, и он падает замертво у ваших ног. Уменьшите количество зарядов на один и перейдите на **72**.

305

Вайра Сингх — офицер сикхов, человек с незапятнанной честью. У вас нет оружия, и он не опустится до того, чтобы использовать свое. Вместо этого он, как и вы, будет драться голыми руками. Вы сразу понимаете, какой это могучий боец — вам чудом удается увернуться, но вас повергает в ужас сила не попавшего в цель удара — он мог бы пробить каменную стену!

Вы отскакиваете назад, единственный ваш шанс — попробовать использовать преимущество в скорости против грубой силы. Еще один сокрушительный удар летит в вашу сторону. Когда его нога попадает вам в грудь, Сингх издает торжествующий звериный рев, вы слышите, как хрустят ребра, но вам все же удается выстоять и даже нанести быструю серию ударов по голове противника.

Если вы владеете искусством Рукопашного боя, то победа над этим титаном будет стоить вам 5 единиц Здоровья, иначе — 9 единиц. Если вам удалось победить, то перейдите на **415**.

306

Боше содрогается, глядя на вереницу мертвых белых лиц. Здесь на перевале по крайней мере десять трупов, некоторые из них на этом уступе, другие раскиданы дальше по скалам. «Должно быть, они поднимались на уступ, чтобы спастись от волков»,— говорит Боше.

Он ошибается. Так высоко в горах нет никаких волков. И эти люди не корчились от страха перед хищниками, когда умирали. Во всяком случае, они застыли в позах, выдающих любопытство: всматривающиеся с уступа на грани падения, с застывшим выражением восторга на лицах и ледышках на широко открытых глазах. Смерть не хватала их своими истекающими слюной челюстями, а забрала тихо, как вор в ночи.

Небо из серого становится черным. Если вы будете идти дальше, то вам придется провести ночь на открытой местности, без защиты от резкого ветра. Если вы хотите сделать это, то перейдите на **285**. Если вы найдете убежище здесь, на перевале, то на **349**.

307

Вы даете Тадре Бей информацию о контактном лице, которое может свести ее с Маленгином. «Это сэкономит мне массу усилий,— мурлычет она, читая имя и адрес, который вы ей написали. Тщательно сжигая записку в пламени свечи, она добавляет: «На эль-Лате мы придерживаемся принципа равного возмещения в бизнесе. Я должна заплатить тебе за информацию».

Вы энергично машете руками. «Это совсем не обязательно».

«Нет, обязательно,— твердо говорит она.— Я не хочу быть у тебя в долгу». Она дает вам пакетик с антидотом. «Мы берем его с собой на Землю, чтобы защититься от токсинов в воздухе. Он эффективен против большинства болезней и ядов. Возьми его — у меня есть еще в комнате».

Она встает и выходит из бара. Добавьте пакетик с антидотом к списку вашего имущества и перейдите на **329**.

308

Не забудьте заплатить 10 скадов. Этот ретровирус усиливает вашу кожу, поэтому вы получаете 5 единиц Здоровья сверх изначального уровня (таким образом, если вы начали путешествие с 10 единицами, их предельное значение увеличится до 15). Однако есть и побочный эффект: ретровирус замедляет ваши рефлексы, поэтому вы теряете умение Ловкость, если оно у вас было.

Перейдите обратно на **434**, помня, что у Маленгина есть только один штамм каждого ретровируса, и он не сможет продать вам дополнительные дозы Большого усилителя.

309

Вы отправляетесь побеседовать с людьми из вспомогательного персонала, которые ожидают прибытия парома на пристани. После короткого обсуждения общих вопросов, вы переводите разговор на профессиональную тему. «Я слышал, что паром — это «Бауэр Турбо-400», судно на воздушной подушке,— говорите вы.— Это хорошая машина, особенно в бурных водах вокруг дельты Изиды, но нужно позаботиться о плавном торможении и поддерживать надлежащий температурный режим. Слишком быстрое охлаждение грозит повреждением обшивки и разрушением корпуса корабля».

«Ты пилот или шкипер?» — спрашивает человек с жидкими усами, который представляется капитаном.

«Я часто ходил по Внутреннему морю — обычно огибая береговую линию на катере, чтобы избежать пиратов, хотя пару раз я имел дело и с Бауэром».

Капитан показывает на вас концом своей трубки и задумчиво кивает. «Как ты смотришь на путешествие в Кахиру?»

«Так вышло, что именно туда я и хотел бы попасть»,— отвечаете вы, забрасывая багаж на плечо.

«Ладно, если ты не боишься усердного труда, тогда я думаю, что смогу найти для тебя работу на борту». Он продолжает обсуждать детали вашего найма. В дополнение к оплате проезда в Кахиру, вам заплатят еще двадцать скадов. Прибавьте эту сумму к вашим сбережениям и перейдите на **246**.



310

Укрывшись от порывов ледяного ночного ветра за скалистыми стенами перевала, вы ложитесь и выкраиваете пару часов прерывистого неспокойного сна. Потом вы меняетесь: один ходит туда-сюда, пытаясь согреться, пока другой дремлет. Несмотря на все ваши усилия, жуткий холод пронизывает до костей, так что к утру вы теряете 1 единицу Здоровья. Если вы владеете Выживанием, то вы достаточно выносливы, чтобы перенести холод, и не теряете единиц Здоровья.

Утро пронзает плотные облака бледно-серебристым светом. Поднявшись и размяв свои усталые конечности, вы собираете вещи и направляетесь к Венезии.

Перейдите на **199**.

311

Уже поздно. Пришло время найти какой-нибудь приют на ночь. Отель «Оссиман» еще открыт и предлагает ночлег за 5 скадов. Если вы хотите снять там номер, вычеркните эту сумму и перейдите на **333**. Если вы предпочитаете сэкономить и спать прямо на улице, то на **165**.

312

Вы просыпаетесь и осматриваетесь, Увидев что случилось, вы в ужасе вскрикиваете и отпрыгиваете к скале. Ваши спутники мертвы, части их растерзанных тел раскиданы по всей площадке перед скалой, контрастно выделяясь яркими красными пятнами на девственно белом снегу. Когда вы видите, что непосредственной угрозы нет, сердце постепенно перестает выпрыгивать из груди, и вы рискуете подползти к обезглавленному туловищу, в котором не без труда узнаете Хэла Шандора.

Странно видеть человека, еще вчера очень энергичного и полного сил, столь же безжизненным, как скала за спиной; его тело изломано и обезглавленно. И обескровлено. Осматривая снег вокруг, вы находите всего лишь пару капель крови.

Вы не знаете, какое животное могло растерзать Шандора и его медведеподобных телохранителей на части в гробовой тишине. А главное, и не хотите этого узнать. Вы ощупываете уцелевшие на клочках одежды карманы, и находите ИД-карту, фонарик и бризальный пистолет с одним зарядом. Возьмите все, что хотите, не забыв записать это имущество в инвентарь на Листе персонажа, затем перейдите на **161**.

313

Сейчас крайне редко можно увидеть где-то электрический свет. Обычно это означает, что рядом есть угольный или дизельный генератор. Но Марсей был заброшен больше двухсот лет назад, должно быть, тут есть атомный источник энергии. Для его управления нужны компьютеры, а значит, с их помощью можно связаться с Глоси. Если вы знаете Кибернетику, то перейдите на **335**, если нет — на **356**.

314

Вы пробиваетесь сквозь сугробы, воющий ветер толкает в спину. Воздух столь холодный, что каждый вдох дерет горло, и ваши ноги скоро устают и начинают коченеть. Вы уже начинаете отчаиваться, когда находите скалистый выступ, который частично укрывает вас от снежной бури. Вы валитесь под него в ожидании рассвета.

Вы теряете 2 единицы Здоровья (если вы владеете Выживанием, то откапываете в снегу нору для лучшей защиты от холода и ветра и теряете только 1 единицу). Если вы все еще живы, перейдите на **393**.

315

Внезапно его пристальный и спокойный взгляд наполняет нездоровый энтузиазм. В глазах появляется недобрый огонь, и вы понимаете, что сейчас видите истинного Чейма Голгота. «Бризальный пистолет — мощное оружие,— произносит он,— но оно ограничено в зарядах и склонно к сбоям. Это может привести к неловкой ситуации. Конечно, у арбалета тоже есть свои минусы, но против безоружных противников я считаю его довольно удобным и надежным».

«Голгот — сторонник эффективности,— замечает Боше с улыбкой явной неприязни.— Эффективность, в его случае, обычно измеряется количеством смертей в минуту».

Голгот пожимает плечами, очевидно ему наплевать на мнение Боше. «По этому критерию эффективный агент просто должен вооружиться несколькими плутониевыми бомбами. Если бы только мои начальники не были бы такими скрягами!..» Перейдите на **358**.

316

Переулок слишком узкий, чтобы использовать пистолет, даже если он у вас есть. Вы бросаетесь на фанатиков с яростным ревом, используя кулаки и раздавая пинки. Кто-то хватает вас за руку, но вы выворачиваетесь и толкаете нападающего на жрицу. Вас разворачивает от удара, но у вас хватает ума упасть, чтобы избежать следующего и выпрямиться, врезаясь плечом в живот нападающего. Он со стоном падает.

Потеряйте 4 единицы Здоровья, если вы не владеете Рукопашным боем. В этом случае вы потеряете только 2 единицы. Если вы выжили, то вам удается отбиться, убежать и скрыться за заколоченной досками дверью, когда они со злостью проносятся мимо, преследуя вас. Вы слышите, как они удаляются в тумане. Хромая от болезненных ушибов, вы отправляетесь поискать более безопасное место для ночлега.

Перейдите на **253**.

317

Он искоса смотрит на вас с сомнением: «Это не так просто. Стиль жизни на эль-Лате определяется сложным мировоззрением, о котором ты ничего не знаешь. Наше общество закрыто для посторонних».

В этот момент дверь лаборатории открывается, и входит Риза Байхаки. «Я скоро вылетаю обратно на Землю, так что могу высадить тебя у Судана,— говорит он грубовато.— Посмотрел на нашу работу? Надеюсь, это пригодится тебе в твоем предприятии».

Перейдите на **275**.

318

Записано ли у вас ключевое слово «Гильгамеш»? Если да, то перейдите на **340**.

Если нет, то на **425**.

319

Бомет уходит, но бинокль позволяет вам следить за ним с безопасного расстояния. Вы наблюдаете, как он крадется по снежным рвам, как тень, плывущая в лунном свете. Увидев, что он исчез в сугробе, вы придвигаетесь ближе и готовитесь к долгому ожиданию. Проходят два или три часа. Наконец он появляется, принюхивается и скачет прочь в поисках добычи.

Когда он скрывается из вида, вы переползаете через сугроб, пробираясь по лазу в выдолбленную впадину, где в гнездышке из полинявшей шерсти находятся три маленьких бомета. Не обращая на них внимания, вы осматриваете плотные стены логова — «кладовую» бомета, где зверь хранит останки своих предыдущих жертв. Вы выкапываете тушу крупной дичи. Она хорошо сохранилась в ледяной прохладе. Тщательно завернув мясо, вы получаете 1 Еду, которую можете добавить к списку вашего имущества.

Один из детенышей бомета кусает вас за щиколотку. Зубы не проникают через обувь, но служат своевременным напоминанием о том, что родитель может вернуться в любой момент. Вы ползете обратно ко входу и торопитесь прочь **298**.

320

Вы глотаете пилюли и вскоре начинаете чувствовать себя гораздо лучше. Тем не менее, вы обессилены после бессонной ночи. Снаружи, на главной площади остальные готовятся к очередному дню исследования руин. Напряженно размышляя о том, что ситуация в любой момент может вылиться в открытое столкновение, вы осознаете, что вам понадобится предельная концентрация. Непохоже, что ваши соперники найдут Сердце сегодня — вам лучше отдохнуть и собрать силы для того, что предстоит дальше.

Если вы ранены, и у вас есть аптечка, вы можете восстановить 1 единицу Здоровья. Если у вас есть аэрокар «Скат», то аптечка найдется в его хранилище. Вычеркните ключевое слово «Песочные часы» и затем перейдите на **363**.

321

«Я думал, ты мне друг»,— говорит Гаунт после продолжительного молчания.

Его слова немного похожи на эпитафию. Вы озираетесь и видите, как ксомы приближаются к вам с длинными кристаллическими ножами. «Что происходит?» — требовательно спрашиваете вы.

В тусклом свете фонарей Гаунт выглядит, как бледный фантом. Вы видите сверкающий оскал зубов, когда он улыбается. «Я должен найти ключ к своей безжалостной натуре, или завтра я умру,— тихо говорит он.— Ты знаешь, что желание власти и изменений равносильно желанию убивать? Устранив тебя, человека, которым я восхищаюсь, я устраню и эту слабость в себе. Как видишь, что бы ни случилось, я получу Сердце».

«Ты совершенно безумен!»

Он кивает. «Должно быть. Жаждать роли Бога — не признак здравого рассудка». Он дает знак своим ксомам, и они медленно подходят к вам, приставив ножи к вашей груди.

Раздается выстрел, и один из ксомов падает, из отверстия в его груди вырывается пламя. Гаунт бросается прочь, но невысокий человек в камуфляже сбивает его с ног.

Вайра Сингх выступает из тени, сопровождаемый еще двумя охранниками. Это бриты — невысокие люди с бледными узкими лицами, они бандиты, но известны своей верностью.

Человек, стоящий над Гаунтом, приставляет пи-

столет к его виску и смотрит на Сингха. «Пристрелить его, сэр?» — отрывисто спрашивает он. Сингх кивает. Взрыв плазмы вышибает мозги Гаунта на снег. Ксомы резко отступают, и их руки безвольно повисают вдоль тела.

Вы с облегчением вздыхаете. «Своевременное вмешательство. Вы спасли мне жизнь».

Вайра Сингх не удостаивает вас взглядом. «Гаунт нарушил условия перемирия. Он бы все равно умер завтра. Слабый человек»,— он отворачивается и шествует прочь, сопровождаемый своими охранниками.

Если у вас записано ключевое слово «Немезида», и вы хотите рассказать Сингху то, что вам известно, перейдите на **343**. В противном случае, вы можете вернуться на площадь и поговорить с Кайлом Боше (**104**) или Чеймом Голготом (**126**) либо отправиться спать (**192**).

322

Вы вспоминаете катехизис, который Элезар Пикард бормотал на допросе после падения Дью-Эна. Нет более подходящего пароля для высших жрецов, чем основные принципы их веры. Если только вы сможете вспомнить точную формулировку… Переходите на **18**.

323

На нем красно-фиолетовая форма Наблюдательного корпуса, личных войск Элезара Пикарда, Верховного жреца Дью-Эна. Возможно, он сражался за него, когда восстало население города. Если вы хотите освободить его, это можно сделать с помощью выстрела из бризального пистолета, который уничтожит стазис-бомбу (перейдите на**345**), или используя Управление парадоксом и пси-фокусировщик для прекращения эффекта искажения времени (**366**). Если вы не владеете этими средствами, вам остается только двигаться дальше (**388**).

324

Боше внезапно вопит: «Давай сделаем его, потом Голгота!»

Вайра Сингх, повернувшись, в долю секунды принимает решение относительно того, кто самый опасный противник. Нажав кнопку «питание» на мантрамукте, он направляет испепеляющий поток чистой энергии в Голгота. Тот реагирует, бросаясь в боковой перекат, непрерывно стреляя в Сингха. Оба стреляющих находят свои цели одновременно. Сингх падает с обгоревшей дырой вместо левого глаза; тело Голгота, на половину обугленное, лежит у стены.

Все это занимает буквально пару секунд. Теперь в живых остались только вы и Боше. Он улыбается и подмигивает вам. Вы улыбаетесь в ответ, но улыбка застывает на лице, когда он направляет на вас бризальный пистолет.

«Ну, Боше,— говорите вы,— это является постгипнотическим предательством или чем-то нормальным?»

«Я знаю, что ты шлепнешь меня, если я не сделаю этого первым,— отвечает он пожимая плечами.— Только один может владеть Сердцем».

Нет ничего приятного — торчать под стволом бризального пистолета. Вы должны решить, что делать. Можете использовать Стрельбу, если у вас есть заряженный пистолет (перейдите на **347**), применить Управление парадоксом, если у вас есть пси-фокусировщик (**390**), или попытаться бросить нож, если он у вас есть (**368**). Если вы не владеете ничем из перечисленного, перейдите на **411**.



325

Около часа вы исследуете территорию, которая оказывается чередой хранилищ и жилых помещений. «Очевидно, это одно из бомбоубежищ, построенных в последние дни Дью-Эна»,— говорит Голгот, освещая факелом пыльный больничный двор. Он бьет картографическое устройство о стену, чтобы вызвать более четкое изображение. «В таком случае, я не уверен, что мы найдем путь к храмовому комплексу. У столпов общества должны были быть более роскошные убежища, чем это».

«Хочешь роскоши? — кричит Гарган четырнадцатая из другого конца коридора.— Твоя роскошь здесь».

Присоединившись к сестрам, вы входите в зрительный зал с рядами кресел перед сценой. Установленные под потолком лампы матового стекла озаряют все вокруг вспышками холодного белого света, на мгновения превращая тьму зала в яркий солнечный день. Это вызывает иллюзию неподвижности, поэтому хотя вы двигаетесь, вам кажется, что все застыли, как фигуры в стоп-кадре видеофильма. Гарган тринадцатая отодвигает занавес. В сполохах тьмы и света, вы видите сцену, на которой в элегантных позах стоят несколько кукол.

Вы следуете за Голготом на сцену. Куклы, около метра высотой, подвешены на тонкой медной проволоке к решетке над сценой. Каждая одета, как солдат древних времен, и вооружена ятаганом. Вы протягиваете руку, чтобы потрогать один из них. Он достаточно острый, чтобы проколоть палец.

Затем, за пару вспышек света, что-то меняется. Сначала, вы не можете сказать, что именно, затем вас озаряет: куклы двигаются. Гарган тринадцатая рычит от боли, и вы видите глубокую рану на ее предплечье. «Они живые! — кричит она.— Убираемся отсюда!»

Если у вас записано ключевое слово «Гильгамеш», то перейдите на **132**. Если нет, но вы владеете Ловкостью, то **22**. В противном случае, перейдите на **66**.

326

Голгот не теряет времени на перезарядку арбалета. Отбросив его в сторону, он вытаскивает нож и надвигается на вас. Вы блокируете первый удар ценой раны на предплечье, отвечая пинком, который выводит его из равновесия.

Бой короткий и ожесточенный. Голгот — профессиональный убийца. Потеряйте 5 единиц Здоровья, или 3 единицы, если владеете Рукопашным боем. Если вы пережили это, то вам удается выхватить нож и проткнуть его.

Перейдите на **72**.



327

Сингх больше привык использовать свою пушку, чем легкий пистолет, поэтому вы оказываетесь на долю секунды быстрей. Луч бризального пистолета разрезает воздух, ваш враг без единого звука падает на пол. Когда вы подходите, чтобы осмотреть тело, вы с удивлением понимаете, что он мог сделать еще один выстрел перед смертью.

Тем не менее, он решил не стрелять. Почему? Возможно, потому что ему показалось слишком мелочным мстить, когда вы победили его в честном бою. По крайней мере, лучшего объяснения у вас нет. Сингх умер, как и жил, с незапятнанной честью.

Перейдите на **415**.

328

Разумеется, Боше интересовала не только еда. В то время, как он извлекал часть провизии из кармана мертвеца, другая его рука ловко стащила кошелек. Он сунул награбленное в сапог, не сказав вам. Обыватель ни за что не заметил бы этого. Не отставая от Боше в мастерстве, вы изымаете у него эти деньги, пока он занимается обыском других трупов.

В кошельке вы обнаруживаете 60 скадов (отметьте их на Листе персонажа). Боше, похоже, ничего не заподозрил. Если вы обладаете Управлением парадоксом и пси-фокусировщиком, перейдите на **370**. В противном случае, отправляйтесь на **306**.

329

Вам предстоит провести несколько дней в ожидании прибытия парома из Кахиры, поэтому у вас есть время на то, чтобы подготовиться к дальнейшему путешествию. Вы прогуливаетесь по смотровой площадке с видом на игральные залы пресловутого Хазард Стрип. Далеко внизу, на улице, которая когда-то была самым крупным каналом, сверкающие неоновые огни и громкая музыка разрушают спокойное величие ночной Венезии.

У вас есть несколько вариантов. Если вы хотите потратить свое время на попытку связаться с Глоси, то перейдите на **351**. Если вы желаете узнать больше о Сердце Волента, то **91**.

Если вы интересуетесь путешественниками, недавно пропавшими по пути в Венезию, то перейдите на **451**. Если вы отправитесь собрать слухи о Кайле Боше, то на **179**. Если вы будете искать какие-нибудь особые приобретения для своего путешествия, то **350**.

330

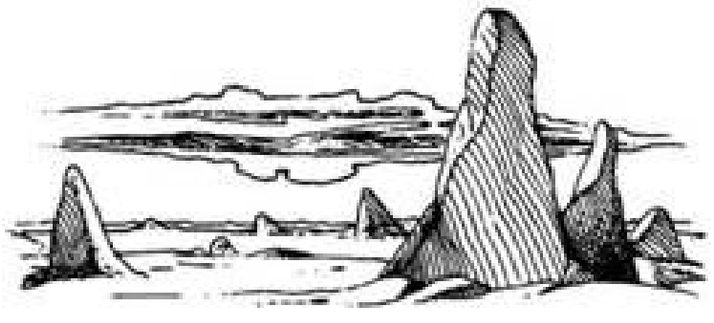
Не забудьте вычеркнуть 7 скадов. Изумрудная тайна прекращает действие любых ретровирусов, которые вы уже применили. Удалите все способности, которые вы получили от других смесей Маленгина, если конечно, это не первый ретровирус, купленный вами. Вернитесь на **434**, но помните, что у Маленгина есть только один экземпляр каждого ретровируса, и он не сможет продать вам штамм, который вы уже использовали.

331

Пристроившись за человеком в отделанном мехом красном шелковом плаще, вы показываете на море: «Это что, паром?»

Он осматривается, вглядывается в ледяной туман, заволакивающий береговую линию, и поворачивается, испепеляя вас взглядом. «Это чайка. Паром будет только через полчаса». Он уходит прочь в своем великолепном плаще, не подозревая, что вы обчистили его карманы, когда он отвлекся.

Теперь у вас есть билет на паром. Перейдите на **246**.



332

Не остается ничего другого, кроме как отправиться пешком, огибая Внутреннее море, чтобы дойти до Кахиры через Византий.

Однако вам не суждено достичь своей цели. Когда вы пересекаете холмы к юго-востоку от Византия, которые переходят в Анатолийское плато, вспышка света рассекает небо с западной стороны. Кажется, что титаническая ударная волна от ужасного взрыва прокатилась по миру. Вы пытаетесь бежать, но время и пространство вокруг вас похожи на воду. Вы падаете, и глядя вверх, видите огромное лицо далеко на горизонте.

«Я Вайра Сингх,— произносит голос внутри вашего сознания.— Теперь Сердце Волента принадлежит мне, и я использую его, чтобы переделать все сущее по своему усмотрению…»

Мир исчезает. Поскольку вы сильно задержались, мощь Сердца попала в руки другого человека. Ваше путешествие и сама Вселенная кончается здесь.



333

Ранним утром лучи солнца разгоняют клочья тумана, но воздух на узких улицах еще холодный. Даже в это бедное время базар в Кахире сохраняет свой знаменитый причудливый и красочный облик. Проходы между рядами широки ровно настолько, чтобы два человека могли разойтись не в притирку друг к другу. За ставнями темного дерева видны магазины, которые выставляют произведения старых времен: ковры и гобелены, шелка, резные поделки из слоновой кости, филигранные изделия из золота и серебра, амулеты, специи, вина, красители и душистые благовония. Тысячи ароматов смешиваются в туманном утреннем воздухе, поднимаясь от прилавков с едой, где в высоких металлических кофейниках кипит кофе, а на плитах шкворчат оладьи.

Вы проходите мимо человека с длинной глиняной трубкой. Несомненно, его скуластые загорелые предки так же выглядывали из этой самой лавки. Ошибочно истолковав вашу задумчивость, он взывает к вам: «Посмотри мои прекрасные товары. У меня есть густые меха, защищающие от мороза».

Если вы хотите купить шубу, вычеркните 3 скада и добавьте ее к списку вашего имущества. Когда владелец лавки узнает, что вы путешествуете, он настойчиво предлагает проводить вас во внутренний двор, втиснутый между узкими зданиями, где его кузен торгует животными и рабами. Если вы хотите пойти с ним, то перейдите на **338**.

Если вы хотите осмотреть остальные торговые ряды, то на **359**.



334

Когда вы подходите к Венезии, сгущаются сумерки. Древний город сверкает тысячью огней под небом, цвета тусклой позеленевшей бронзы. Голод и холод гонят вас вперед по окраинным улицам. Вы минуете временные хижины, где останавливаются охотники и торговцы, затем трущобы из гофрированного железа и пластика, заполняющие узкие улицы, которые, как говорят, были когда-то каналами.

За ними виднеются кварталы древних площадей, где богатые и влиятельные жители обитают в роскошных зданиях, укрепленных деревянными лесами для предотвращения их от разрушающего действия времени.

Вскоре вы узнаете, что паром до Кахиры не идет в ближайшие дни. У вас есть выбор, где остановиться на это время. Роскошный отель «Марко Поло» будет стоить 12 скадов за две ночи; гостиница «Парадиз» — 6 скадов; пользующийся сомнительной репутацией «Постоялый двор Дожа» — всего 3 скада.

Решайте, где вы остановитесь, и вычеркните нужную сумму. Если вы выбрали «Марко Поло», и у вас есть ИД-карта, то переходите на **222**. Если вы выбрали этот отель, но карта отсутствует, то на **286**. Если вы остановитесь в гостинице «Парадиз», то **244**. Если вы зарегистрируетесь в «Постоялом дворе Дожа», то **371**.

335

Хотя компьютеры, управляющие системой электроснабжения, должны работать, вы понимаете, что они не соединены с Глоси. Она слишком непостоянная и порывистая, чтобы выполнять такую задачу на протяжении двух столетий. Но если вы найдете компьютеры, возможно, вам удастся установить с ней связь (**356**).

336

«Возможно, ты переоцениваешь возможности Глоси; она не контролирует солнце»,— отвечаете вы с пренебрежительным смешком. Экран мерцает, и на нем появляется голубой логотип земного шара, открывающий доступ к Глоси. Вы быстро печатаете «Глоси, ты там?»

«Где «там»? Здесь везде»

К сожалению, Глоси в одной из своих фаз помрачения. Вы пробуете снова: «Как мне добраться до Дью-Эна?»

«Сначала Гиза. Пирамида». Вам кажется, что в дрожании букв на экране проявляется сильная внутренняя борьба в разуме Глоси. «Гильгамеш может подружиться с тобой. Введи Хумбаба…»

Сообщение превращается в бессмыслицу. Вы разрываете соединение, затем недолго думая, отдаете

локальному компьютеру команду на отключение. Есть вероятность, что он нахватал от Глоси вирусов во время соединения, и не стоит давать ему возможность активировать ядерный реактор где-нибудь поблизости.

«Боюсь, электричества у тебя скоро не будет,— говорите вы Факсу.— Возможно, энергии в резервных камерах хватит на один или два дня, а потом тебе придется искать другие источники освещения и всего такого».

Его челюсть отвисает. «Что ты наделал? Ты разрушил мой маленький рай всего лишь ради нескольких слов от твоей драгоценной Глоси!»

Вы пожимаете плечами. «Эти слова могут быть спасением для человечества, если я выясню, что они значили». Запишите ключевое слово «Хумбаба» на Лист персонажа. Теперь вы можете попробовать пройти по одному из туннелей (**439**) или же распрощаться с Факсом и продолжить свое путешествие на запад (перейдите на **420**).

337

Выслушав вопрос, он некоторое время пристально смотрит на вас: «Гиза была военной базой в нескольких километрах к западу отсюда. В древние времена там было место погребения. В любом случае, теперь там все заброшено. И запрещено. Рекомендую тебе держаться подальше от этого места».

Боше хватает вас за руку. «Извини,— говорит он Голготу,— но у нас дело в Кахире, и я не хочу растрачивать время понапрасну».

Голгот смеется: «Боше, ты тратишь время понапрасну каждый раз, когда открываешь рот!»

Перейдите на **358**.

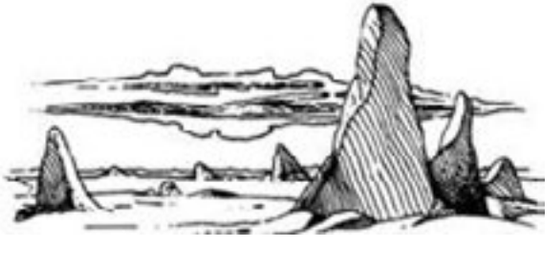
338

Вам показывают буррека — неповоротливое животное с толстыми лапами, ворсистым белым мехом и печальной мордой. «Кочевники используют таких существ, когда хотят пересечь Ледяные пустоши,— говорит торговец.— Они ложатся возле животного во время снежных бурь, и когда голодны — вскрывают ему вену, чтобы сделать кровяную колбасу».

«Какая отвратительная мысль!»

Он согласно кивает: «Действительно. Но это, вероятно, все же лучше, чем голодная смерть. И если ты намереваешься пересечь Сахару, тебе просто необходим буррек! Это крепкое животное, и я отдаю его практически даром! Всего каких-то 30 скадов!»

После непростых переговоров вам удается снизить цену до 10 скадов. Если вы хотите купить буррека за эту сумму, вычтите ее из ваших сбережений и впишите буррека в Лист персонажа. Учтите, что буррек не занимает места в инвентаре — вам не придется нести его. Вместо этого он будет следовать за вами на привязи. Но если у вас есть аэрокар «Скат», то в покупке буррека нет никакого смысла, поскольку он просто не влезет в кабину. Перейдите на **359**.

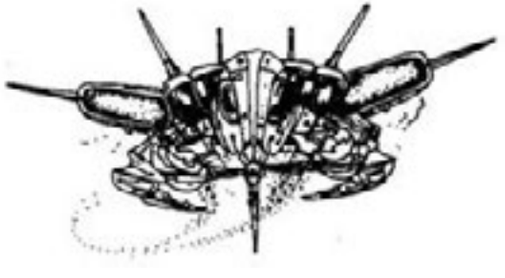


339

Ваши пальцы летают по клавиатуре, быстро вводя последовательности кодов доступа, файловых меню и параметров. Система безопасности, служащая для предотвращения случайных контактов с Глоси, активна. Вы обходите ее, открыв канал через одну из внешних спутниковых антенн эль-Лата которая соединяет вас с метеорологическим спутником на низкой орбите. Меньше, чем через тридцать секунд вы устанавливаете соединение с Глоси. В свойствах соединения вы проставляете значение «без звука», опасаясь, что кто-нибудь случайно может вас подслушать. Нервно оглядываясь на дверь, вы быстро вводите Глоси в курс последних событий.

Экран заполняется потоком пылающих слов: «Активация Сердца создаст новую Вселенную. В процессе создания существующая Вселенная будет разрушена. Я рекомендую уничтожение Сердца. Этого можно достигнуть использованием двух бризальных лучей, направленных под прямым углом: кристаллическая решетка Сердца будет разрушена».

Потрясающие новости! Вы хотели бы задать еще несколько вопросов Глоси, пока она связно отвечает, но кто-нибудь может в любой момент войти и застукать вас. Вы обрываете связь, отворачиваясь от экрана как раз за секунду до того, как дверь открывается, и входит Риза Байхаки. Запишите ключевое слово «Немезида» и перейдите на **382**.



340

Вы проходите через смежную комнату, за вами с грохотом следует Гильгамеш. Постамент пуст. «Существуют еще тебе подобные? — спрашиваете вы.— Где я могу их найти?»

После короткой паузы, в течение которой его искусственный интеллект обрабатывает вопрос, он отвечает: «Я прототип. Я был создан для защиты от угрозы со стороны Волентийской секты. Мне ничего не известно о других». Вы смотрите на этого огромного бронированного робота, исполненного мощи. То, как он неподвижно стоит и методично оценивает каждую реплику в глубинах своего нечеловеческого мозга, представляет зловещую и пугающую картину. Вы напоминаете себе, что это ваш слуга, опасный для ваших врагов, а не для вас. «Пойдем,— говорите вы.— Мы уходим».

Перейдите на **361**.

341

Вы смотрите сверху вниз на огромную тушу, распластавшуюся в бледном лунном свете. Если у вас есть нож или короткий меч, которыми ее можно разделать, то **362**. Если нет, но вы обладаете Хитростью, то **384**. В противном случае вы ничего не сможете извлечь из убийства бомета. Перейдите на **298**.

342

Правда доходит до вас вместе с леденящим ужасом: у вас изнуряющая болезнь. Она распространяется, мучая вас изнутри. Теперь к погоне за Сердцем добавляется новый интерес, так как только обладая его могуществом, вы сможете излечиться от болезни. Если у вас есть аптечка (или аэрокар «Скат», в бардачке которого есть аптечка), перейдите на **257**. Если нет, то на **278**.

343

Вы торопитесь вслед за Сингхом и рассказываете ему о предупреждении Глоси. Сначала он не проявляет интереса, но постепенно смысл ваших слов начинает доходить до него. Он останавливается, оборачивается и смотрит вам в глаза. «Ты предлагаешь объединиться»,— говорит он.

«Это разумно. Если мы будем союзниками, то почти наверняка победим остальных и доберемся до Сердца. Завтра ты пойдешь с бароном Сириазисом, а я с Голготом. Они наши самые опасные противники. Если представится случай, нужно убить их».

«Что если вы найдете Сердце раньше? Или я со своими спутниками?»

«Я клянусь тебе не использовать его мощь, пока не останемся только мы с тобой. А потом мы обсудим будущее Вселенной».

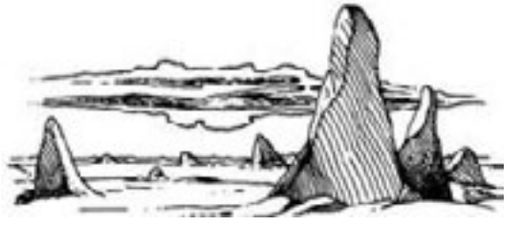
Вы наблюдаете, как он возвращается в свою палатку. Вы уверены, что Сингх сдержит клятву — если конечно у вас не закрадывается подозрение, что вы просто привязали себя к хвосту льва. Запишите ключевое слово «Красный» и перейдите на **192**.

344

Через стеклянную дверь вы видите, как лифт Голгота начинает опускаться. Вы поспешно вытаскиваете пси-фокусировщик и сканируете его разум, чтобы узнать, что он сказал. Вы выясняете, что код доступа — это формула вопросов и ответов, символ веры волентийцев. Голгот выучил ее, когда просматривал записи допроса Элезара Пикарда, верховного жреца секты, которому удалось сбежать при падении Дью-Эна.

Эти слова сработали у Голгота. Посмотрим, сработают ли они у вас.

Перейдите на **18**.



345

Странно видеть, как бризальный луч замедляется, проходя в зону искажения времени: как будто раскаленная добела игла проникает сквозь лед. Когда луч попадает в стазис-бомбу, раздается приглушенный взрыв, и бомба разлетается на оплавленные куски. В то же мгновение, человек делает пол-шага вперед и затем резко отступает в изумлении, увидев вашу компанию, окружающую его.

Вычеркните один заряд вашего бризального пистолета; когда они кончатся, оружие станет бесполезным. Затем перейдите на **409**.

346

Голгот внезапно срывается с места. Он хватает Боше за шею сзади, и приставив пистолет к виску, приказывает тому стрелять в Сингха, если он не хочет получить бризальный заряд. Боше поднимает оружие и стреляет, когда Сингх поворачивается на шум. Сингха отбрасывает назад — отражающий нагрудник обуглился, но остановил бризальный дуч. Голгот хладнокровно нажимает курок, снося голову своему живому щиту.

Сингх, еще не оправившись от удара, непослушными пальцами возится со спусковым механизмом мантрамукты. «Добей его, сейчас! — кричит Вам Голгот.— Прежде, чем он оправится!»

Вы можете атаковать Сингха, используя или заряженный бризальный пистолет, или шумовую гранату: вычеркните из Листа персонажа заряд (или гранату) и перейдите на **389**. Если у вас нет ни пистолета, ни гранаты, или вы просто решили не вступать в бой, перейдите на **410**.

347

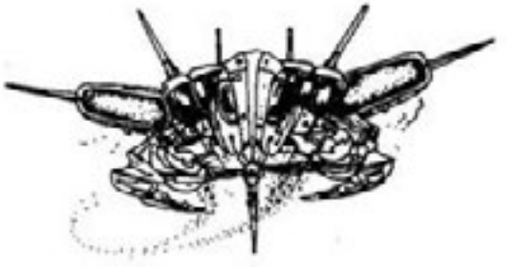
Оружие оказывается в вашей руке раньше, чем Боше успевает среагировать. Раздается выстрел, и заряд попадает ему прямо между глаз. Он умирает, так и не успев понять, что происходит. Теперь ничто не стоит между вами и Сердцем Волента.

Переходите на **415**.

348

Броня Сингха расщепляет бризальный луч вашего пистолета, а его ответный выстрел убивает вас мгновенно.

Вы погибаете, зная, что победа была так близка.



349

Вы находите другой выступ, на этот раз без трупов, и очистив его от снега, устраиваетесь на ночь. Боше бросает недовольный взгляд на скалы. «Как будто спим на кладбище»,— замечает он.

Вы лишь пожимаете плечами. «Постарайся не думать об этом. По крайней мере, тут нет ветра».

«И хищников»,— отвечает он. «Думаешь?» — усмехаетесь вы.

Как только слабый дневной свет уступает место ночи, на перевале начинается снежная буря. Звук урагана похож на вой чудовища. Закутавшись в свою куртку, вы пытаетесь уснуть, как вдруг слышите звук шагов по снегу. Кто-то идет.

Если среди ваших умений есть ПСИ (и пси-фокусировщик), то переходите на **392**. Если вы владеете Знаниями, переходите на **413**. Если ни то, ни другое, то решайте — будете ждать (**2**) или нападете первым (**433**)?



350

Главный рынок Венезии располагается внутри роскошной трехпалубной галеры, которая вызывающе возвышается над грязными улицами. Здесь, на скамьях, на которых некогда гребцы выбивались из сил над позолоченными веслами, сидят торговцы и зазывают посмотреть на свой товар. Когда покупатель выказывает интерес, его ведут в принадлежащий торговцу магазин на одной из соседних улиц.

Если вас интересуют обычные товары, то перейдите на **394**. Если вы ищете оружие и другие устройства, то **283**. Если вы хотите подвергнуться генетическим улучшениям, то **434**.

351

Вы проходите мимо уличного писца, у которого есть два древних ноутбука. Когда вы спрашиваете, можно ли их использовать для связи с Глоси, он слабо улыбается в ответ. Включив один из ноутбуков, он показывает на строчки тускло мерцающих зеленых букв, которые появляются на экране.

«Мой бизнес — это письма и контракты, а не компьютеры. Я использую их только как инструмент — так же, как мои предшественники использовали глиняные таблички, свитки папируса и перья».

Вы осматриваете оборудование. «У них должны быть периферийные устройства для связи с глобальной компьютерной сетью. Это не разъем для модема?»

Писец присвистнул. «Точно. Однако я слышал о парне, который соединил свой компьютер с Глоси, и после этого он мог только перебирать простые числа. Я бы скорее дал заразить себя желтой оспой!»

Если вы владеете Кибернетикой, то перейдите на **265**. Если нет, то на **372**.

352

Все, что вы можете сделать — продать что-то из своего имущества, чтобы собрать деньги на билет. Вы неохотно отправляетесь искать уличного торговца, зная, что необходимость срочной продажи сильно снизит цену товаров. По крайней мере, вы быстро находите покупателя — или скорее, он находит вас. Человек с буравящим взглядом и копной окрашенных

в розовый цвет волос, слоняется у ворот пристани с явным намерением поживиться на людях в ситуации, подобной вашей. «Билет на паром стоит немного больше, чем ты думал, не так ли? — говорит он покровительственным тоном.— Ну, давай посмотрим, что у тебя есть на продажу».

Если у вас есть какие-либо из следующих вещей, вы можете продать их по указанной цене.

Бризальный пистолет — 5 скадов
Фонарик — 5 скадов
Аптечка — 5 скадов
Порция еды — 1 скад за каждую
Поляризационные очки — 2 скада
ИД-карта — 10 скадов

Продайте то, что хотите и внесите соответствующие изменения в Лист персонажа. Если удалось набрать 10 скадов, то вы отправляетесь за билетом на паром. Не забудьте вычесть эту сумму из ваших сбережений и переходите на **246**. Если вам все еще не хватает денег, перейдите на **332**.

353

Карта указывает, что ее держатель является членом Общества компаса, тайной организации избранных, владельцев значительной части ресурсов во всем мире. В Кахире у Общества есть собственное здание. Вы стоите на другой стороне улицы и смотрите на башню из стали и стекла, возвышающуюся над сырым вечерним туманом. В бесцветном флуоресцентном свете холла вы видите администратора за стойкой.

Если у вас записано ключевое слово «Протей», вычеркните его и перейдите на **374**. Если вы владеете Воровством или характеристикой «кожа хамелеона», перейдите на **396**. Если нет, но владеете Управлением парадоксом (и пси-фокусировщиком), перейдите на **417**. Если у вас нет ничего из вышеперечисленного, вы можете войти и попытаться проскочить мимо администратора (перейдите на **436**), или отказаться от попытки проникнуть внутрь (**311**).

354

Если вы владеете Воровством, перейдите на **7**. Если обладаете Управлением парадоксом, и у вас есть пси-фокусировщик, то **29**. Если у вас нет ни одного из этих умений, то **52**.

355

Мерцающий луч смертоносного излучения бьет в грудь таинственного существа. Оно продолжает улыбаться. Его одежда сгорела, но гладкая бледная кожа совершенно не пострадала от выстрела. Ваши руки безвольно опускаются, вы не верите своим глазам. Вы никогда не видели, чтобы кто-то уцелел под огнем бризального пистолета без брони.

Взгляд его серебристых глаз подтверждает вашу догадку. Перед вами не живой человек. Это хищник-кровопийца, вампир из древних мифов. Перейдите на **419**.

356

Портрин Факс указывает вам на самодельную кушетку и вы, смертельно уставший после длительного перехода через насыщенные испарениями болота, с благодарностью укладываетесь и погружаетесь в сон.

Кажется, что прошло всего лишь мгновение, когда он трясет вас, чтобы разбудить. Как только вы открываете глаза, он отпрыгивает с нервным смешком и говорит: «С добрым утром».

Вы зеваете и потягиваетесь. Воздух внутри здания кажется прохладным по сравнению с удушающей жарой снаружи. «Утро? С чего ты взял?» — спрашиваете вы.

Факс показывает на настенные часы над сводчатым проходом к лестнице, ведущей на подземный уровень. «Это единственный показатель. И хотя солнце здесь никогда не заходит, оно двигается по небосводу. На самом деле, временами мне казалось, что я вижу два солнца».

Несомненно, «второе солнце» это орбитальный отражатель, предназначенный для фокусирования солнечного света на эту область.

Если вы попросите Факса показать, как он добывает еду, то перейдите на **378**. Если хотите сначала расспросить его о пустынном участке, который вы обнаружили по пути к его жилищу, то **399**. Если вы решаете сразу уйти и поспешить на запад, то **420**.

357

Панель отгибается и с треском выламывается. Вы выныриваете из-под одеяла, завешивающего стену. Костер потрескивает в центре зала, настолько обветшалого, что больше напоминает пещеру. Коврик закрывает вход, отсекая бушующую снаружи снежную бурю. В помещении довольно тепло, и стоит сильный запах застарелого пота, источником которого являются трое здешних обитателей.

Судя по множеству шкур, разбросанных вдоль стен, эти трое — охотники. Они вскакивают на ноги. Их удивление вашим внезапным появлением быстро проходит, уступая место враждебности. Двое из них достают оружие: один — длинный нож, другой, ближайший к огню — бризальный пистолет.

Если вы хотите использовать Рукопашный бой, перейдите на **97**. Если вы владеете Стрельбой, и у вас есть заряженный бризальный пистолет — **119**. Если вы решили положиться на Хитрость — **185**. Если попробуете применить Воровство, то перейдите на **163**. Если уповаете на Ловкость — **207**. Если вы не обладаете ни одним из перечисленных навыков, перейдите на **272**.

358

Боше уводит вас, сквозь зубы бормоча проклятия и оглядываясь на виднеющегося в тумане Голгота. «Встречу с ним я считаю плохой приметой»,— говорит он вам.

«Почему человек из РСШ интересуется нами?»

«Голгот — свободный агент,— угрюмо отвечает Боше.— Он не согласовывает свои действия с начальством. Ты слышал об истории с военным кораблем, захваченным культом Седьмой печати несколько лет назад? Там еще вице-президент был на борту. Начались переговоры, был назначен выкуп. И тут в дело вступила РСШ».

Вы начинаете вспоминать отрывочные слухи и новости, дошедшие через Атлантику. «Я, кажется, вспоминаю, что культ Седьмой печати был тогда практически уничтожен — не менее восьмидесяти убитых членов. Только не говори мне, что Голгот возглавлял эту операцию!»

«Возглавлял? Он и был операцией: индивидуальный батальон смерти. Он вошел один под маскировкой и нанес удар — различными способами начал уничтожать врагов — отравил, застрелил или взорвал каждого террориста на борту».

«Ну, это выглядит довольно внушительно…» — подводите вы итог.

Боше мрачно качает головой: «Он психопат, он любит убивать. Значок РСШ просто дает ему картбланш на реализацию своих извращенных фантазий.

Такие люди злы независимо от того, под какими благовидными предлогами они творят свои дела». Настроение Боше улучшается, когда он сменяет тему: «Сейчас у меня есть несколько неотложных дел. Встретимся завтра в кафе «Пустая Четверть», что рядом с базаром».

Боше уходит, быстро исчезая в клубящемся тумане. Вы остаетесь на улице в одиночестве. Перейдите на **95**.

359

Прогуливаясь по базару, вы обнаруживаете следующие предметы, выставленные на продажу:

Противогаз — 15 скадов
Фонарик — 8 скадов
Аптечка — 8 скадов
Еда по 2 скада за одну порцию
Поляризационные очки — 6 скадов
Нейлоновая веревка — 3 скада

Покупайте, что хотите, и внесите соответствующие изменения в свой Лист персонажа. Если у вас записано ключевое слово «Алмаз», то перейдите на **381**. Если нет, то на **402**.

360

Ваши пальцы бегают по клавиатуре, запуская быстрый перебор кодов доступа, списков файлов и команд. Вы устанавливаете соединение с Глоси через земной погодный спутник. Сцепив пальцы на затылке, вы откидываетесь на стуле и ждете появления сообщения о входе в Глоси. Ваша радость исчезает, когда на экране зажигается красный предупреждающий сигнал, сопровождаемый звуком тревоги.

Дверь распахивается, и вбегает Риза вместе с несколькими техниками. «Немедленно отключите систему! — кричит он им.— Удалите все запущенные файлы. Готовьтесь к полной диагностике».

Вы пытаетесь встать, намереваясь улизнуть в суматохе, но Риза направляет пистолет вам в лицо. «Ты останешься здесь,— говорит он.— Ты не знаешь, что Глоси поражена вирусами? Одним безрассудным действием ты поставил всю компьютерную систему эль-Лата под угрозу».

«Я постараюсь быть более осторожным в следующий раз»,— отвечаете вы.

Он грустно качает головой. «Сожалею, но следующего раза не будет. Проникновение в компьютерные системы — серьезное преступление, караемое смертью».

Менее, чем через час, вас втискивают в скафандр и запускают в открытый космос. Вам дали только часовой запас воздуха для того, чтобы вы могли осознать свое преступление, дрейфуя в пустоте в ожидании конца.

361

Вы спускаетесь с постамента. Из-за слабых, низко наклоненных лучей солнца вы мерзнете больше, чем ночью. Если у вас есть аэрокар «Скат», то перейдите на **289**. Если вы пришли сюда пешком, то на **393**.

362

Вы разрезаете покрытую жиром кожу, чтобы добраться до мяса, которое несложно упаковать. Добавьте столько единиц Еды, сколько хотите, в список вашего имущества. Вы можете также снять шкуру, чтобы использовать ее в качестве шубы, если считаете необходимым. Перейдите на **298**.

363

Вы отдыхаете все утро, восстанавливая 1 единицу Здоровья. Однако, если у вас записано ключевое слово «Песочные часы», то вас начинает лихорадить и Здоровье восстановить не удастся.

Остальные начинают возвращаться около полудня, первыми приходят Янус Гаунт и Тадра Бей. Они исследовали паутину туннелей под площадью, но не нашли никаких зацепок относительно того, где расположено Сердце. Следующим приходит Чейм Голгот, он появляется из военного бункера, который изучал в компании с Гарганскими близнецами. Самих близнецов не видно, и когда вы спрашиваете Голгота о них, он только подмигивает в ответ.

Руины купаются в длинных лучах закатного солнца, когда возвращаются Вайра Сингх и барон. Вы скоро узнаете, что они встретились под землей и, очевидно, взволнованы своим открытием. «Мы выявили границы храма,— объявляет Вайра Сингх, жестом показывая на группу зданий на другой стороне площади.— Сердце Волента где-то под ними. Завтра поиски могут завершиться». Перейдите на **38**.

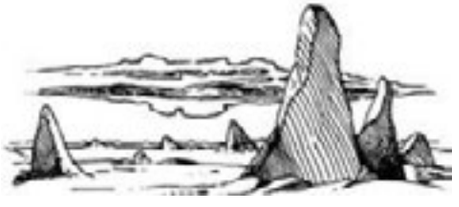
364

Если вы используете ПСИ и пси-фокусировщик, чтобы проникнуть в разум барона, то перейдите на **407**. Если вы подкрадетесь поближе, используя способность Воровства или кожу хамелеона, то **428**. Если у вас есть Мини-Глоси, и вы хотите оставить ее, чтобы записать слова барона, то **446**. В противном случае, вам придется убраться прочь, чтобы пойти спать (**192**) или попытаться поговорить с кем-либо еще: Боше (**104**), Голготом (**126**) или Гаунтом (**148**).

365

Через стеклянную дверь вы видите, как Боше достает бумажку и читает с нее. Очевидно, компьютер удовлетворен его ответом, потому что его лифт начинает опускаться. Вы знаете, что он сказал, поскольку прочитали слова по губам. Теперь предстоит выяснить, сработают ли эти слова у вас.

Перейдите на **18**.



366

Используя чистую силу своего разума, вы проникаете в зону искаженного времени и деактивируете стазис-бомбу. Когда течение времени возвращается в нормальное русло, мужчина удивленно смотрит на вас и нерешительно двигается вперед. Он даже не догадывается, что его шаг занял два столетия. Вы можете взять стазис-бомбу себе, если хотите. Добавьте ее в список имущества и перейдите на **409**.

367

Это момент истины. Четыре могущественных путешественника находятся в пределах досягаемости максимальной мощи. Только один из них может получить Сердце. Вы можете использовать шумовую гранату (перейдите на **432**), стазис-бомбу (перейдите на **448**) или заряженный бризальный пистолет (перейдите на **21**), если они у вас есть. В противном случае, перейдите на **324**.

368

Вы выхватываете из-за пояса нож и швыряете его в Боше. Он вонзается вашему врагу прямо в горло, но падая на пол, он все же делает свой последний выстрел. К счастью, луч, метящий вам в сердце, лишь цепляет плечо. Потеряйте 3 единицы Здоровья (или 2 единицы, если на вас надет бронежилет). Если рана не оказалась смертельной, то переходите на **415**.

369

Сингх больше привык использовать свою пушку, чем легкий пистолет, поэтому вы оказываете на долю секунды быстрей. Луч бризального пистолета разрезает воздух, и ваш враг без единого звука падает на пол. Когда вы подходите, чтобы осмотреть тело, вы с удивлением понимаете, что он мог сделать еще один выстрел перед смертью.

Тем не менее, он решил не стрелять. Почему? Возможно, потому что ему показалось слишком мелочным мстить, когда вы победили его в честном бою. По крайней мере, лучшего объяснения у вас нет. Сингх умер так же, как и жил — с честью. Переходите на **415**.

370

Никаких мыслей не осталось в мертвом разуме этих несчастных. Обычная телепатия не смогла бы ничего почерпнуть из него, но с вашим особым даром вам возможно удастся реконструировать их последние впечатления. Прикасаясь к ледяному лбу ближайшего трупа, вы мысленно пытаетесь собрать воедино последние осколки воспоминаний из безжизненного мозга внутри черепа…

В следующее мгновение, которое вы осознаете, Боше трясет вас за руку. Вы чувствуете себя так, как будто только что пробудились от длинного дремотного оцепенения, в котором в основном видели сны о сияющем золотом глазе. «Ты впал в транс,— говорит Боше,— как будто тебя загипнотизировали».

Вы смотрите в глаза мертвеца, слепые от ледяных наростов. Что было последней вещью, которую он видел перед смертью? Сияющий глаз — или это была ваша собственная галлюцинация? Перейдите на **306**.

371

За пышным именем «Постоялого двора Дожа» скрывается группа крытых железом хижин, сгрудившихся вдоль одной из наиболее убогих улиц. Хозяин постоялого двора, тощий темнокожий человек, занят полировкой стойки грязной тряпкой. Когда вы спрашиваете его, как постоялый двор получил свое имя, он одаряет вас странным взглядом, затем небрежно достает свой искусственный глаз и протирает его тряпкой, прежде чем поставить на место. Вы неподвижно стоите перед стойкой, ощущая легкую дрожь в коленях.

«В древние времена Дож правил Венезией,— объясняет он.— Его слуг и придворных называли скарлатти. Меня самого зовут Скарлатти».

«То есть, это такая шутка?» — вы с сомнением смотрите на спальный район. Через дыру в стене пробегает крыса.

«Ага, типа того».

Вы платите 3 скада, получаете место в общей спальне и затем отправляетесь в душ, чтобы смыть пот своих странствий. Душевая расположена позади здания, это холодный мрачный зал, выложенный расколотой плиткой и освещаемый единственной лампой у входа. В его дальнем конце есть маленькая парная.

Вы снимаете свою одежду и заходите внутрь.

Здесь больше никого нет. Повернув кран, вы вздрагиваете от бьющей струи кипятка. Невероятно, что после всех этих веков никто так и не изобрел душ с комфортной температурой воды.

Но в данный момент это беспокоит вас в последнюю очередь. В дверном проеме появляется тень, и вы оглядываетесь, замечая двух человек позади. Поскольку они одеты, вы понимаете, что они пришли сюда не помыться. Ножи, которые они сжимают, это подтверждают. Они хотят убить вас.

Если вы побежите к парной, то **4**. Если будете сражаться с ними, то перейдите на **26**. Если попытаетесь проскочить мимо и убежать, то **70**.

372

С вами заговаривает один из местных проводников, их называют «гондо», одетый в черный плащ. «Я слышал, ты говорил о Глоси, друг. На окраине города есть старая сокровищница, там много компьютеров и других древних устройств. Она заброшена, люди болтают, что там водятся привидения. Я могу отвести тебя туда за пару скадов».

После короткого торга это спонтанное предложение претворяется в сумму 3 скада. Если вы готовы заплатить гондо, то перейдите на **293**. Если нет, то переходите на **414**.

373

Сверкающий луч озаряет коридор, разрывая воздух ультразвуком. Вы слышите шипение расплавленного металла, и что-то взрывается в сполохе искр. Подойдя ближе, вы обнаруживаете тех-дроида, который слабо дергается на полу, как раздавленный металлический муравей. Вам ничто не угрожало; он обходил комплекс в поисках вещей, требующих ремонта, как должно быть, делал на протяжении веков.

Вычеркните один заряд вашего бризального пистолета. Когда заряды кончатся, оружие станет бесполезным. Злясь на себя за то, что поддались панике и зря потратили заряд, вы углубляетесь в темную сеть туннелей.

Перейдите на **435**.



374

Вы уверенно заходите в холл. Администратор, чопорный человек с надменно искривленными губами, сидит за стойкой. Позади него на стене изображен символ Общества: круг с точкой в центре и вписанный в него треугольник. В дальней стене из черного мрамора видны двери лифта бронзового цвета.

Администратор смотрит на вас и моргает: «Добрый вечер. Чем я могу вам помочь?»

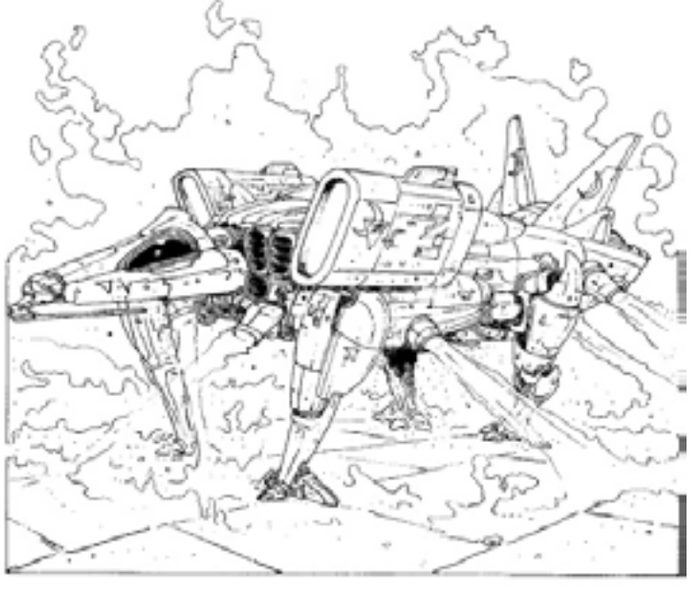
Не зная, как здесь принято себя вести, вы просто вручаете ему карту. Он прокатывает ее через считывающее устройство на столе, сверяется с экраном и возвращает ее. Холодное выражение лица сменяется елейной улыбкой: «Добро пожаловать! Все наши ресурсы в вашем распоряжении. В настоящее время других членов Общества в Кахире нет, таким образом, здание полностью ваше».

Двери лифта открываются. Вы бормочете слова благодарности и отходите от стойки. В лифте вы изучаете панель с кнопками и решаете на какой этаж отправиться. Вы можете выбрать библиотеку (перейдите на **6**), медицинский отсек (**28**), спортзал (**51**), оружейную (**447**) или столовую (**94**).

375

Вы выходите из вагона и направляетесь по пустынному туннелю, который вскоре выходит к лестнице. Вы поднимаетесь до тех пор, пока не замечаете лучи дневного света, пробивающиеся между отвалившимися блоками каменной кладки. Там не много пространства, но вам удается проскользнуть, оказавшись на широком просторе взлетной полосы с несколькими одноэтажными зданиями вблизи. Воздух очень холодный, но здесь нет снега. К югу, на фоне голубого неба, вы видите древние шпили, окруженные высокой крепостной стеной.

Над взлетной полосой начинает нарастать реактивный гул. Повернувшись, вы видите флаер с узким корпусом в нескольких сотнях метров от вас. На опорах шасси, блестящий под мягким солнечным светом, он напоминает вам насекомое, готовое к полету. Вертикальные сопла флаера начинают светиться; он почти взлетел. Если вы поспешите и постараетесь привлечь внимание пилота, то перейдите на **102**. Если вы укроетесь у входа в метро и дадите ему улететь, то на **78**.



376

Вы прибываете на крышу и выходите на холодный ночной воздух. Туман, который поднимается над рекой далеко внизу, превращается здесь в легкую мерцающую пелену. Прямо над вами, как алмазы сияют звезды. Вы оглядываетесь и с радостью замечаете припаркованный на взлетной площадке аэрокар «Скат». Если бы только его удалось завести.

Фиджиец разгадал ваш замысел. Тяжело дыша и топая по ступенькам пожарной лестницы, он взлетает на крышу и появляется в опасной близости от вас. «Последнее предупреждение! Стой на месте!»

Кажется, он безоружен, хотя судя по его виду, он может разорвать вас на куски голыми руками. Если вы попытаетесь перепрыгнуть на крышу соседнего здания, которая находится на расстоянии около восьми метров, то перейдите на **397**. Если вы попытаетесь сбежать на аэрокаре, то **418**. Если вы останетесь на месте и примете бой, то **437**.

377

Сделав вид, что вы подчинились приказу, вы тянетесь к мечу на поясе, внутренне напрягаясь, чтобы сконцентрировать свою телепатическую энергию. Незнакомец не замечает, что вы заключили себя и его во временную воронку, оставив внешний мир с его обычной скоростью, в то время как каждый удар сердца в воронке длится целый час.

Вы отцепляете короткий меч от пояса. Ночь стремительно несется к рассвету. Когда вы вкладываете меч в руку незнакомца, бледно-желтое пламя восходящего солнца начинает разгораться вдоль восточных холмов. На лезвии меча отражаются золотистые блики.

Увидев их, незнакомец щурит свои бледные глаза и в шоке оборачивается к солнцу. Слабый крик ужаса поднимается из его горла, и он отступает назад. Затем он как будто испаряется, тая как снежинка в слабом солнечном тепле.

Вы угадали. Эта тварь — создание ночи, кровопийца, у которого есть веские причины избегать дневного света. Вы разрываете временную воронку, и течение времени возвращается в нормальное русло. Вы ничего не можете сделать для Шандора и его людей: их разорвали на куски во сне. Вы быстро обыскиваете обрывки одежды, обнаруживая ИД-карту, фонарик и бризальный пистолет с одним зарядом. Берите, что захотите, впишите находки в Лист персонажа и перейдите на **161**.

378

Факс ведет вас по лестнице. Внизу широкий круглый холл с несколькими отходящими от него туннелями, над каждым из которых указатель места назначения. Вы с грустью читаете их: Нью-Йорк, Москва, Эдинбург… Большинство из этих мест сейчас погребены под километровым слоем льда.

Факс показывает вам встроенный в стену пищевой автомат. «Большинство кнопок не работает, но плитка скаджа довольно питательна». Он нажимает кнопку, машина урчит и через мгновение в лоток падает завернутый в фольгу блок. Развернув его, вы обнаруживаете жевательный батончик, который оказывается неожиданно вкусным. Вы можете взять их с собой столько, сколько хотите; каждый займет один слот в инвентаре.

Если вы владеете Кибернетикой, перейдите на **9**. Если вы решаете исследовать туннели, то **439**. Если вы предпочитаете попрощаться с Факсом и продолжить свое путешествие, то **420**.

379

Татуировки с цифрами на их плечах дают вам ключ к разгадке: они могут быть только членами группировки клонов Гарган. Это были специально выращенные супер-существа, нанимаемые корпорацией Чикуса для заданий, которые обычные люди считали слишком сложными, например добыча полезных ископаемых в поясе астероидов. Позднее, когда Корпорация встала на преступный путь, их использовали как боевиков. Ходил слух, что вся группа клонов попала в засаду и была убита в Бангкоке, но похоже, по крайней мере эти двое выжили.

Они очень опасны. Если вы хотите что-то затеять, то переходите на **32**. Если вы поступитесь своей гордостью и посидите тихо, пока они пьют то на **54**.

380

Уличный торговец предлагает книги, брошюры и диски, содержащие большой набор разрозненной информации. Вы роетесь на полках и в старых коробках, пока не узнаете все, что нужно. «Гильгамеш» — это название военного проекта вековой давности. Его идея была в том, чтобы создать боевого дроида, невосприимчивого к управлению парадоксом, в надежде на то, что армия таких бойцов могла бы одержать победу в Дью-Эне. Но потом Дью-Эн пал самостоятельно, и по-видимому проект был заброшен.

Вы уточняете расположение исследовательской базы проекта «Гильгамеш». Она была в Гизе, прямо за стенами Кахиры. Если вы владеете Знаниями, то перейдите на **95**. Если нет, то на **311**.

381

К тому времени, как вы закончили с покупками, день сменяет утро. Покинув базар и перейдя улицу, вы замечаете Кайла Боше, мающегося бездельем за столиком перед кафе «Пустая Четверть». «Где ты был все это время? — спрашиваете вы его.— Мы договаривались встретиться на рассвете».

«Не понимаю, о чем ты говоришь. Я был здесь. Ты, должно быть просто не видел меня. На самом деле я уже и не надеялся, что ты придешь, и как раз собирался уходить».

Через витрину кафе вы видите, как владелец затапливает печь. Очевидно, что это место открылось не больше, чем несколько минут назад. Вы вздыхаете. Боше из тех людей, которые никогда не признают свои ошибки. «Тогда в путь»,— говорите вы, закидывая сумку на плечо и быстрым шагом направляясь к городским воротам.

Лифт доставляет вас на уровень поверхности, где вы мгновенно попадаете под порывы сырого ветра. Клубы тумана завиваются над рекой. На западе до самого горизонта виден только мерцающий снег. Это и есть пустыня Сахара.

Если по пути вы хотите завернуть в Гизу, к пирамидам, перейдите на **423**. Если вы хотите направиться прямо через Сахару к Дью-Эну, перейдите на **393** (если идете пешком) или на **289** (если у вас есть аэрокар «Скат»).

382

Риза рассказывает о возможности возвращения на Землю. «Я вылетаю в Маку довольно скоро, и я мог бы подбросить тебя до Судана. Правда, потом тебе предстоит длительная прогулка оттуда до Дью-Эна».

«А можешь подкинуть меня куда-нибудь поближе?»

«Мы не можем рисковать пилотами. В Дью-Эне могут стоять автоматические защитные турели, которые легко собьют машину. Если ты знаком с пилотированием, я могу предоставить тебе одноместный флаер, на котором ты мог бы приземлиться на расстоянии восьмисот километров от Дью-Эна. Это самое близкое, на что мы пойдем, не рискуя потерей транспорта».

«Не совсем,— вставляет один из стоящих поблизости техников.— Есть способ доставить тебя прямо в город. У нас есть экспериментальная модель телепорта».

Риза пристально смотрит на техника, а затем поворачивается к вам: «Я бы не рекомендовал этот способ. Пока что мы экспериментировали только на мышах, и к тому же на довольно коротких расстояниях».

Если вы хотите лететь с Ризой в Судан, перейдите на **275**. Если вы решили рискнуть и телепортироваться, то перейдите на **424**. Если вы владеете Пилотированием и хотите взять одноместный флаер, перейдите на **442**.



383

Дверь открывается, и вы заходите внутрь только для того, чтобы вздрогнуть, когда она с лязгом захлопывается за вами. Вы заключены в маленькой кабине.

Когда вы стучите по двери, снова раздается искусственный голос: «Запрошенный вами вариант не предусмотрен. Пожалуйста, подождите здесь, пока изучается запрос. Спасательная команда прибудет в соответствии с установленным графиком».

Спасательная команда? Здесь нет ни одной живой души более ста лет! Если вы владеете Воровством, возможно вам удастся спастись: перейдите на **404**. Если нет, то вы в ловушке, и ваши останки пребудут здесь вечно, пока полярные льды будут ползти все дальше и дальше на юг и наконец погубят всю жизнь на Земле.

384

Орудуя гигантским клыком бомета, вырванным из челюсти, вы разрезаете его толстую шкуру и добираетесь до мяса. Вам нужно только упаковать добычу в рюкзак — она останется свежей при такой холодной погоде. Добавьте к списку вашего имущества столько упаковок с едой, сколько сможете унести, и перейдите на **298**.

385

Сначала вы не обнаруживаете никаких признаков присутствия Боше, затем замечаете, что он дремлет в своем спальном мешке рядом с костром, оставшимся с прошлой ночи. «Сегодня они не найдут и следа Сердца,— говорит он.— Сейчас разумнее отдыхать и копить силы. Как только кто-то обнаружит Сердце, здесь будет настоящее побоище. Мы должны быть готовы, когда придет этот момент».

Вы видите, как Чейм Голгот машет вам рукой, и подходите к нему и Гарганским клонам. «Ты планируешь вылазку сегодня?» — спрашивает он.— Если да, то можешь присоединиться к нашей группе». Гарганские близнецы сердито смотрят на вас, но не спорят.

Если вы решите отказаться и все же отдохнуть денек, то **363**. Если вы примете приглашение Голгота, то перейдите на **406**, если у вас записано ключевое слово «Гильгамеш», или на **16**, если нет.

386

Барон Сириазис возмущен вашим вторжением. Поддерживаемый огромной силой своего разума, он зловеще парит к вам, парализуя вас молниеносным телепатическим ударом. Вы застываете на месте, без возможности двинуть и мускулом, пока он скользит вокруг вас, как жуткая тряпичная кукла, подвешенная на невидимых струнах. «Паралич пройдет через несколько часов,— шипит он.— Я оставлю тебя обдумывать твою дурость».

Он возвращается в свою палатку и опускает полог. Если вы владеете Управлением парадоксом (и у вас есть пси-фокусировщик), вы сможете освободиться от ментального паралича и пойти поговорить с Боше (перейдите на **104**), Голготом (**126**) или Гаунтом (**148**).

Без Управления парадоксом вы останетесь неподвижно лежать на снегу долгие часы — потеряйте 1 единицу Здоровья и затем перейдите на **192**.



387

Компьютер ждет определенного набора ответов: некий код, который должен побудить его включить лифт, вместо того, чтобы открыть двери и дать летающим дроидам расстрелять вас. Что-то мелькает в ва-

шей памяти, и вы поспешно начинаете вспоминать все, что вам известно о Волентийском культе. Была одна вещь, которую Элезар Пикард, основатель секты, повторял снова и снова после своего спасения из гибнущего Дью-Эна. Одно время вы думали, что это просто символ его веры. Но стоит попробовать.

Перейдите на **18**.

388

Вы продолжаете идти по широкому, замощенному тяжелыми плитами проходу, в котором гулко отдаются ваши шаги. Как и везде в катакомбах, свет исходит из ряда круглых ламп под потолком. Некоторые из них давно перегорели, но большинство все еще ярко светит. Когда вы спрашиваете об их источнике энергии, барон без тени сомнения отвечает: «Их питает само Сердце. Мельчайшей части его мощи хватит, чтобы осветить все города мира».

Наконец, вы приходите в сводчатый зал. За ним лежит сеть туннелей. «Разведай, что там впереди,— говорит вам барон.— Один из этих проходов может привести к Храму Сердца».

Если вы послушаетесь его, то перейдите на **430**. Если вас раздражает, когда вами пытаются командовать, то на **450**.

389

Сингх отступает под вашей объединенной атакой. Он роняет мантрамукту, но в падении успевает достать пистолет. Следующий выстрел Голгота прожигает нагрудник и попадает в сердце, но перед смертью он успевает нажать на курок. Заряд прожигает вашу ногу. Вы теряете 3 единицы Здоровья. Если вы выжили, перейдите на **431**.

390

Иногда бризальный пистолет дает осечку. Обычно это случается очень редко, но ваши сверхъестественные способности позволяют изменить шансы. Когда Боше нажимает на курок, пистолет взрывается прямо в его руках. Смерть наступает мгновенно, но и вам не удается остаться невредимым — осколок попадает вам в бедро (потеряйте 2 единицы Здоровья). Если вы еще живы, перейдите на **415**.

391

Ваш луч ударяет в повязку на голове Сингха. Откуда же вы могли знать, что украшения на ней — это не просто побрякушки, а отражающие кристаллы? Выстрел отлетает обратно, взрывая бризальный пистолет в вашей руке. Вы кричите от боли, поскольку руку прожгло до кости. Потеряйте 2 единицы Здоровья. Если вы все еще живы, перейдите на **305**.

392

Боше смотрит на вас: «Ты тоже это слышал?»

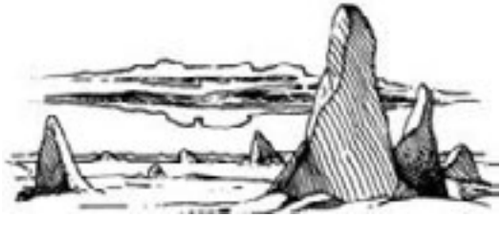
«Тише!» — говорите вы. Концентрируясь, вы прощупываете разум приближающегося, кем бы или чем бы он ни был. Ваш мозг заполняется холодными неясными мыслями чужака. Но общий смысл ясен — это разум охотящегося хищника. Он здесь, чтобы убить вас.

Вы прекращаете исследование чужих мыслей и припадаете к земле, напряженный и готовый к действию. Перейдите на **433**.

393

Неистовый ветер с ледяными иголками дует с несмолкающим шумом и несет с собой лавины снежной пыли. Вы горбитесь после каждого шага, как будто толкаете перед собой тяжелую тележку. Временами приходится пригибаться к земле, чтобы вас не сбило с ног ветром. Днем вы окружены ослепительно белым блеском, а ночью луна превращает пейзаж в таинственные неземные декорации. Вы тяжело ступаете окоченевшими ногами, ваши брови покрыты сосульками. Есть ли у вас шуба или зимняя одежда? Если нет, потеряйте 2 единицы Здоровья. Даже если у вас есть эта одежда, вы все равно теряете 1 единицу (однако, если вы также владеете Выживанием, то Здоровье останется неизменным). На 1 единицу меньше вы потеряете, если у вас есть буррек, поскольку вы можете прижаться к нему и согреться теплом его тела.

Если у вас есть поляризационные очки, то перейдите на **403**. Если нет, но вы владеете Выживанием, то **443**. В противном случае, переходите на **13**.



394

Изучив ассортимент товаров, выложенных на рыночных прилавках, вы торгуетесь, пока не удается согласовать следующие цены:

Еда — 2 скада за каждую единицу
Веревка — 2 скада
Лампа — 3 скада
Аптечка — 12 скадов

Покупайте, что хотите, и внесите соответствующие изменения в Лист персонажа.

Если вы хотите также купить или продать оружие или другие необычные предметы, то перейдите на **283**. Если вы хотите заплатить за генетические улучшения, то **434**. Если вы закончили с покупками, то перейдите на **414** (если владеете Знанием улиц) или на **25** (если нет).

395

Вы торопитесь наружу, где вас ожидает гондо, дрожащий под своим черным плащом, как одинокая ворона. «Ну что, ты закончил?» — с надеждой спрашивает он.

Вы киваете. «Возвращаемся в город».

Солнце проглядывает на западе, сверкая как красный прожектор в серо-белой мгле. К тому времени, как вы возвращаетесь в Венезию, опускается ночь, и сильный холод затапливает узкие улицы. Вы радуетесь огню в общем зале своей гостиницы. Завтра должен прибыть паром.

Перейдите на **25**.

396

Вы уже позаботились о том, чтобы сделать себя похожим на фотографию с карты. Конечно, ваша маскировка далека от совершенства, к тому же, по фото сложно судить о росте владельца карты, но все же Общество компаса — большая организация и вряд ли человек на входе знает всех в лицо.

Кажется, ваши предположения оправдываются — лишь мельком взглянув на фото, он прокатывает карту через терминал и возвращает вам. С льстивой улыбкой на худом лице он показывает вам, где лифт и говорит:

«Сейчас тут нет никого из членов Общества. Спокойно наслаждайтесь всем удобствами».

Кивнув в знак благодарности, вы подходите к лифту и смотрите на панель с кнопками. Отсюда можно отправиться в библиотеку (перейдите на **6**), в медпункт (**28**), в спортивный зал (**51**), в оружейную (**447**) или в столовую (**94**).

397

Если вы владеете Ловкостью, перейдите на **196**. Если нет, то на **173**.



398

Взгляд серых агатовых глаз сковывает вас; у незнакомца холодный изучающий взор хищника. Он знает, что вы так просто не отдадите меч. Когда вы вытаскиваете меч из-за ремня, он вскидывает руки и безмолвно бросается вперед, в его раскрытой пасти видны длинные клыки кровопийцы.

Вы отступаете на пол-шага и наносите короткий удар назад мечом, который аккуратно разрезает шею незнакомца. Его голова с шумом падает в снег; тело остается в вертикальном положении, а пальцы все еще слепо тянутся к вам. Практически парализованный от ужаса, вы всаживаете меч в сердце своего врага. Тело опадает, сморщиваясь как сухая шелуха. Крови нет.

Скривившись, вы подкатываете голову ногой и вглядываетесь в нее в лунном свете. Ясный взгляд и правильные черты бледного лица исчезли: сейчас это просто древний темный череп с обтянутой кожей лицом и обрывками тонких волос.

Это порфир — один из живых мертвецов. Он мог жить веками, питаясь кровью своих жертв. Только сейчас, когда вы убили его, вы можете видеть его истинный облик.

Вы ничего не можете сделать для Шандора и его людей: их разорвали на куски во сне. Вы быстро обыскиваете обрывки одежды, обнаруживая ИД-карту, фонарик и бризальный пистолет с одним зарядом. Берите, что захотите, впишите находки в Лист персонажа и перейдите на **161**.

399

Вместо ответа он начинает шарить в шкафу и, наконец, вытаскивает оттуда металлическую канистру. Он подходит к кусту папоротника, растущему рядом с пустынным участком и поливает его химикатом. Папоротник моментально вянет.

«Я нашел склад с кучей разных вещей,— радостно хихикает он, поглаживая канистру.— Сам понимаешь, лучше не давать этому месту зарасти. Хищники быстро передвигаются по деревьям, но неуклюжи на равнине, поэтому они сюда не сунутся».

Он пихает канистру вам в руки и настаивает, чтобы вы оставили ее себе. Вам хочется сказать, что напиток, который он вам предлагал, не менее ядовит, но в последний момент вы решаете промолчать, чтобы не обидеть его.

Возьмите канистру с истребителем лиан и решайте: спросите, есть ли у него еда (перейдите на **378**), или просто попрощаетесь и пойдете своей дорогой (**420**)?

На протяжении следующих недель вы успеваете забыть о коротком волшебстве тепла, которым наслаждались в Лионесских джунглях. Глубокий холод скоро поселяется в ваших костях. Потеряйте 2 единицы Здоровья, если вы не владеете Выживанием. Кроме того, вычеркните 1 упаковку еды из перечня вашего имущества; если у вас нет еды, потеряйте еще 1 единицу Здоровья.

Осматривая пейзаж, вы видите только ослепительный снежный простор под безжалостным металлически-синим небом. Люди, которые попадаются вам на глаза, остаются сгорбленными безымянными фигурками вдалеке. Вы не зовете их. В эти мрачные и отчаянные времена одинокому путешественнику не стоит искать компанию.

Перевал с причудливым названием Гиб-аль-Халтер вскоре показывается из непроницаемого тумана. По мере вашего приближения воздух приобретает едкий запах. Скалы лишь слегка припорошены снегом. Вы откидываете капюшон. Здесь не так уж и холодно.

К западу вулканические выходы в почве выбрасывают фонтаны жидкой грязи. Болотный мох пышно разросся на плодородной грязи, позволяя выжить здесь маленькому поселению.

Вы прибываете в деревню — скопище шатких хижин вокруг длинной нависающей массы старинного постоялого двора Гиб-аль-Халтера. Солнце медленно опускается по небосводу, посылая янтарные лучи через разряженный воздух. Вы выдыхаете струйку пара. Вы надеетесь на очаг, горячую ванну и хорошую пищу.

Внутри постоялый двор представляет собой освещенное помещение с низко нависающими черными балками. Когда вы входите, множество сердитых лиц обращается в вашу сторону. Некоторые раздраженно машут на вас руками — общепринятый побудительный жест XXIII века для тех, кто не торопится прикрыть за собой дверь.

Проходя через бар, вы начинаете чувствовать, что что-то не так. Никто из присутствующих не ест и не пьет. Все сидят в мрачной тишине. Затем, обходя освещенное пространство, вы видите двух женщин, стоящих у бара. Судя по выстроившимся перед ними стаканами, они выпили столько водки, что хватило бы прикончить крупного носорога, но единственный признак того, что они хотя бы слегка навеселе — это резкий высокомерный смешок при вашем появлении.

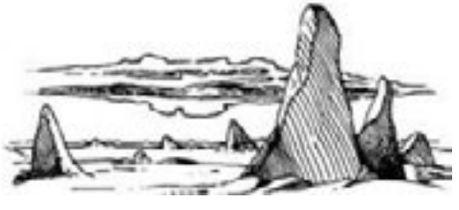


Вы окидываете их взглядом. Это близнецы, обе выше шести футов ростом и поистине олимпийского телосложения, с наполненными жизненной силой глазами и коротко-стриженными волосами цвета восхода солнца. У каждой на руке татуировка — римские цифры.

«Сядь там и молчи»,— командует одна из близнецов.

«Мы требуем, чтобы нас не беспокоили, когда мы пьем»,— говорит ее сестра.

Если вы обладаете Знаниями, то перейдите на **379**. Если вы владеете ПСИ, и у вас есть пси-фокусировщик, то **421**. Если у вас нет ни одного из этих умений, а вы возмущены их манерами и намерены что-то предпринять, то **32**. Если вы смиренно последуете их приказанию, то **54**.



401

Кофейни тянутся в ряд по сторонам площади. В них вы узнаете, что барон Сириазис — частый гость в Кахире. «Безногий?» — говорит человек в кепи и с жезлом городской милиции.— Да, он член Общества компаса. Я слышал, что он один из пси-лордов Византия».

Византий — бывший Стамбул — пострадал от страшной бомбардировки необычным излучением во время Войны парадокса. Когда выпадение радиоактивных осадков прекратилось, и город снова стал обитаемым, выяснилось, что психоника действует там с повышенной силой.

Те, кто обладали пси-способностями, вскоре стали потомственными правителями Византия, эта группа отличалась высокомерием и пренебрежением к обычному человеческому стаду. Барон Сириазис один из них.

Если вы обладаете Знанием улиц, перейдите на **95**. Если нет, то на **311**.

402

Время пришло. Вы готовы лучше, чем когда бы то ни было. Забросив свою поклажу на плечо, вы быстро идете к городским воротам. Спустившись вниз на подъемнике на поверхность земли, вы выходите из-за бетонной опоры на промозглый ветер. Туман курится, как дымок над мутной рекой. На западе раскинулись ослепительно белые заснеженные просторы Сахары. Если вы хотите свернуть к пирамидам Гизы, то **423**. Если желаете направиться прямо через Сахару к Дью-Эну, то перейдите на **393**, если вы идете пешком, или на **289**, если у вас есть аэрокар «Скат».

403

Вы идете через равнину, покрытую причудливыми торосами, которые отливают металлическим блеском на фоне светло-голубого неба. Жалобно стонет гуляющий между торосами ветер. Вы не видите никаких признаков жизни. Холод пробирает вас снаружи, голод гложет изнутри.

Если у вас есть Еда, вычеркните 2 единицы из списка вашего имущества и перейдите на **100**. Если у вас только одна Еда, то также вычеркните ее, и **35**. Если у вас нет Еды, то **56**.

404

Рядом с дверью расположена небольшая медная пластина. Очевидно, изначально здесь была панель управления дверями, но после замены кнопок сплошной заглушкой, комната превратилась в тюремную камеру. Используя пряжку ремня, вы взламываете пластину. Это занимает несколько часов упорного труда, и вы обдираете пальцы до крови, но наконец отрываете ее. Взору предстает куча проводов, и вскоре вы находите соединения, необходимые для того, чтобы привести дверь в движение.

Когда она открывается, по базе проносится аварийный сигнал: мягкий настойчивый звук, сопровождаемый автоматическим сообщением: «Внимание, нарушитель. Всем охранным подразделениям связаться со своими постами».

Разумеется, никто не услышит сигнал тревоги, но все же вам лучше не болтаться здесь. Может включиться автоматический процесс закрытия внешней двери. Вы прыгаете на подъемник и поднимаетесь наверх к выходу.

Перейдите на **361**.

405

Если вы владеете Выживанием, то перейдите на **58**. Если нет, но у вас записано ключевое слово «Гильгамеш», то **81**. В противном случае, перейдите на **103**.

406

«Ты слышал правила Вайры Сингха,— ворчит Гарган четырнадцатая, тыкая пальцем в грудную клетку Гильгамеша.— Наемникам и слугам не разрешается участвовать в экспедиции в катакомбы».

Вы протестуете: «Гильгамеш — больше, чем слуга. Он будет бесценным членом нашей команды».

Она упорно качает головой: «Ты не возьмешь с собой железку. Это последнее слово».

Если вы пойдете искать Вайру Сингха, чтобы узнать его мнение, перейдите на **445**. Если вы продолжите настаивать на участии Гильгамеша в экспедиции, перейдите на **427**. Если вы согласитесь оставить его, вычеркните ключевое слово «Гильгамеш», запишите вместо него слово «Урук» и затем перейдите на **16**.

407

Вы совершили логическую ошибку. Барон Сириазис мгновенно обнаруживает вашу попытку ментального сканирования. Установив защиту своего разума, он поднимается в воздух на потоках телекинетической энергии и направляется прямо к вам. Переходите на **386**.



408

Вы не настроены разгадывать загадки двухсотлетнего компьютера. К счастью, вам это и не нужно. Любой компьютер, который распознает речь, может быть перепрограммирован. У вас это бы заняло многие часы или даже дни, но Мини-Глоси способна передавать информацию намного быстрее. Следуя вашим инструкциям, она производит вброс закодированных звуков, которые отменяют существующую программу компьютера и дают ему команду запустить лифт. Вы на пути к Святилищу Сердца.

Перейдите на **150**.

409

Человек представляется как капитан Казимир Новак, командир личной охраны Верховного жреца. «Население обезумело»,— говорит он с негодованием.— Они штурмовали храм. Я сопровождал Верховного жреца в убежище, когда сюда ворвалась группа бунтовщиков, которые швырнули стазис-бомбу. Это последнее, что я помню».

«Все это было очень, очень давно»,— говорите вы.

«Скажите мне только одно. Верховный жрец смог выжить?»

Вы знакомите Новака с деталями. Позвольте ему удовлетвориться осознанием, что он выполнил свой долг до конца: «Пикард? Он ушел. Но больше никто».

Боше и барон Сириазис смотрят на него сдержанно. Вы можете предположить, о чем они думают. Как Новак будет реагировать, когда узнает, что вы прибыли сюда, чтобы забрать Сердце — священный объект его веры?

«Давайте оставим объяснения на потом,— говорит барон, читая ваши мысли.— Сейчас мы должны спешить, или другие достигнут цели быстрее нас».

Запишите ключевое слово «Молоток» и перейдите на **388**.

410

Несмотря на то, что Голгот разрядил обойму бризального пистолета в Сингха, тот все еще жив. Он поднимает пушку. Громовой раскат заполняет пещеру, когда мощь оружия высвобождается, посылая заряд сверкающей энергии в воздух. Спрятавшись в одной из шахт лифта, вы выглядываете и видите, что Сингх умирает.

Но и у Голгота не было защиты против столь мощного оружия, и его тело разнесло на куски.

Вы медленно выходите из укрытия и шагаете к месту бойни. Вайра Сингх поднимает на вас туманный взгляд, и ваши мышцы каменеют. Его пушка требует времени на перезарядку, но он все еще может подстрелить вас из пистолета.

Но он слишком благороден для этого. «Теперь у меня нет шансов,— шепчет он.— Ты заберешь мощь. Используй ее мудро…»

Он резко падает, его глаза закрываются. Вы единственный оставшийся в живых. Перейдите на **415**.

411

Боше не опуская оружия приказывает вам идти перед ним. «Я могу убить тебя прямо сейчас,— говорит он,— но я хочу, чтобы кто-то был жив и видел это. Я ведь собираюсь стать богом!»

Подойдя к Сердцу, он становится на колени и охватывает камень. Вы думаете, что это — ваш шанс действовать, но как раз в момент прыжка понимаете, что уже слишком поздно. Сверкающие потоки энергии вспыхивают в глубинах неземного камня, окутывая Боше аурой ослепительного фиолетового света. Ткань действительности разорвана. Вы чувствуете себя невесомым. Вихрь устремляется сквозь купол, сквозь скалу и воздух, в космос, мимо луны и планет. В одну секунду вас швыряет, как призрака через все мироздание. Вы свидетель рождения нового мира — мира, созданного по прихоти Боше. Он все и он везде. Он — Бог этого мира, он сам — этот мир. В то время как вы — всего лишь искра, стремительно гаснущая в вечности.



412

После пятнадцати минут тщательных поисков вы находите тайник под одной из лежанок в соседней комнате. Он открывается от вашего прикосновения, и вы видите декоративный нож. Совершенно непонятно, зачем владелец ножа так старался спрятать его. «Все волентийцы были больные на голову,— пренебрежительно говорит Боше.— Если бы ты был Верховным жрецом, ты бы позволил им держать при себе острые предметы?»

Барон Сириазис скользит над поломанной мебелью и смотрит на нож. «Возможно, послушникам вообще не разрешали иметь личные вещи,— говорит он.— Смысл их совместного пребывания здесь был в том, чтобы сконцентрироваться на духовности. Ладно, если ты закончил искать сувениры, давайте продолжать путь».

Впишите нож в список вашего имущества. Вернувшись в вестибюль, вы должны решить: пойти по левому коридору (перейдите на **3**) или по правому (**128**).

413

Вглядевшись в темноту, вы наконец видите очертания неуклюжей скрюченной фигуры. Она очень худая, а ее голову закрывает капюшон. Пока еще она слишком далеко, чтобы можно было разглядеть черты лица, но что-то в ней вызывает инстинктивный страх где-то в глубине подсознания.

Тут ваш взгляд падает на замерзшие трупы. Они пришли сюда и под гипнозом превратились в статуи, чтобы замерзнуть до смерти. «О черт! — вы хватаете Боше за руку.— Мы в логове Горгоны!»

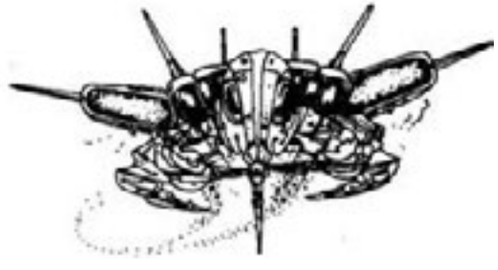
Перейдите на **433**.

414

Если вы еще этого не делали, то можете сейчас предпринять попытку связаться с Глоси (перейдите на **351**), изучить легенду о Сердце Волента (**91**), приобрести запасы для вашего путешествия (**350**), выяснить прошлое Кайла Боше (**179**) или разузнать, не пропадали ли недавно в Апеннинах какие-нибудь путешественники (**451**).

Помните, что если у вас есть путеводитель, то вы можете использовать Знание улиц, находясь в Венезии.

Если вы закончили все свои дела и готовы покинуть город, то переходите на **25**.



415

Щурясь в радиоактивном свечении Сердца, вы с благоговением приближаетесь к нему. Это артефакт, созданный Большим взрывом, ключ к бесконечной власти. Много людей отдали свои жизни ради шанса обладать им. Теперь Сердце находится от вас на расстоянии вытянутой руки.

Если у вас записано ключевое слово «Немезида», перейдите на **153**. В противном случае, перейдите на **174**.

416

Тех-дроид проносится рядом с вашей ногой и торопится дальше, скользя вверх по стене до панели доступа, которую он начинает проверять. Должно быть, он выявлял и устранял неисправности здесь на протяжении веков. Вы улыбаетесь. Очевидно, рассказы гондо о призраках привели вас в такое нервозное состояние, что вы отпрыгнули при виде безвредного тех-дроида.

Впереди вас широкий овальный коридор. Зеленые огни отражаются от полированного изгиба стен. Увидев в конце комнату, вы прибавляете шагу.

Перейдите на **435**.

417

В желтом свете уличного фонаря вы изучаете фотографию на карте, запечатлевая изображение в своем сознании. Вы закрываете глаза. Лицо остается, и вы телепатически преобразуете его перед своим мысленным взором так, как будто ваше лицо проглядывает из-под черт другого. Вы делаете их своими собственными, натягивая на себя лицо, как маску.

Если бы кто-то был рядом, он бы увидел, как ваше лицо оплыло и изменилось в тусклом свете: нос стал более тонким, брови ближе сошлись над глазами другого цвета. Вы поворачиваетесь и изучаете свое отражение в темном окне. Иллюзия достаточно хороша, чтобы удовлетворить обычный взгляд, и она продлится достаточно долго, чтобы вы успели пройти мимо служащего в холле.

Перейдите на **374**.

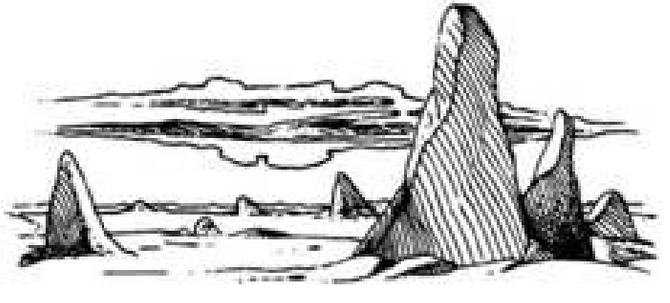
418

Если вы владеете Пилотированием, то вам удается завести двигатели, и вы поднимаетесь со взлетной площадки в ореоле белого огня, рвущегося из сопла. Перейдите на **218**.

Если вы не обладаете этим умением, то вам не удастся взлететь вовремя, до того как фиджиец схватит вас. Перейдите на **437**.

419

Ужасающее завывание вырывается из горла незнакомца, от ужаса вы не в силах пошевелиться. Вы едва видите, как он, приблизившись, сжимает бескровные пальцы вокруг вашего горла. Вы пытаетесь освободиться, но от страха ваши мышцы окоченели. Вы можете только слабо пнуть его, когда он поднимает вас над землей. Подобно фермеру, убивающему цыпленка, он легко ломает вам шею. Теперь ваша свежая кровь будет питать жуткое существо, убившее вас.



420

Разрушенный город вскоре остается позади. Вы с трудом пробираетесь через густой подлесок, медленно продвигаясь к окраинам Лионесса. Здесь, где жара менее удушающая, несколько разрозненных общин возделывают равнины. Вы набираете провизии для дальнейшего путешествия, зная, что скоро покинете этот залитый солнцем оазис.

Через два дня вы оказываетесь на краю ледника. Лионесс отсюда виден только ночью, как далекая зарница на востоке. Снег под вашими ногами сильно хрустит, пока вы плететесь по нему. Вскоре после рассвета внезапно поднимаются густые облака, открывая величественный вид на горы, закрывающие небосвод справа от вас. Вы стоите и смотрите на клубящиеся вокруг наиболее высоких пиков вихри снега, срываемого с горных склонов ураганным ветром.

Вы чувствуете жуткое одиночество. Там, где вы стоите, нет ни дуновения, и вы слышите только далекий свист, однако этот ветер достаточно силен, чтобы разметать спресованный снег в пыль. Власть стихий потрясает; вы не более, чем соринка в глазу Природы. И все же сила, ожидающая вас в Дью-Эне, достаточна, чтобы ослепить этот глаз — сила, способная преобразовать мир. Сейчас, когда вы смотрите снизу вверх на возносящиеся горы, все это кажется нереальным.

Вы оборачиваетесь, чтобы посмотреть на юг. Нельзя терять здесь время, праздно предаваясь воображению. Впереди лежит ваша цель: сила, способная воплотить ваши мечты

Перейдите на **400**.

421

Любопытно… Их воспоминания и мыслительные процессы практически идентичны. Обе горды, не склонны к компромиссам и убеждены в своем превосходстве над людским стадом. Вы сканируете глубже, открывая изображения убийств и ужасных жестокостей. Когда-то у них было двенадцать таких же сестер — очевидно, клонов. Скорее всего, с военным или преступным прошлым. Погрузившись еще глубже, вы находите воспоминание о Глоси. Они тоже слышали передачу. Так же, как и вы, они направляются в Дью-Эн!

Очевидно одно: было бы опрометчиво начинать заварушку до того, как вы узнаете о них больше. Если вы нападете на них, используя Рукопашный бой, то переходите на **76**. Если попытаетесь провести их с помощью Хитрости, то **120**. Если спокойно посидите и подождете, то **54**.

422

В темном заполненном дымом игорном зале вы находите человека, который проводит вас к столу Хэрека Асфара, главаря городских преступников. Асфар — щеголеватый человек в костюме из блестящей черной ткани и с золотистой лентой, закрывающей глаза. Сигарета в эмалированном мундштуке испускает ленивые завитки дыма, отражающиеся в высоком зеркале в стене напротив. Его потемневшая поверхность с обитыми краями остро напоминает об увядшем великолепии. «Тебя интересует Чейм Голгот»,— говорит Асфар.

Вы киваете и ждете. Асфар рассматривает вас, затем почти снисходительно щелкает языком и указывает на стул. Он поднимает свой бокал и пьет, но вам не предлагает: «Командующий Чейм Голгот, агент —

а я добавлю, убийца и саботажник — Разведки Соединенных Штатов. Второе лицо в вооруженных силах, он носит кодовое имя «Вектор». Заноза в моей заднице».

«Почему сотрудник американской спецслужбы интересуется делами в Кахире?»

Асфар тихо смеется, звук похож на горловой спазм при попадании удушающего газа: «Ты не слышал? Президент присвоил себе управление полицией во всем мире, аргументируя это тем, что жители Соединенных Штатов теперь составляют большинство населения Земли. Пользуясь этим, Голгот разрушил несколько моих планов».

«Почему не убрать его? Ты производишь впечатление безжалостного человека, способного устранить помеху, не моргнув и глазом, уж извини за прямоту».

«Я сочту это за комплимент,— говорит Асфар.— Фактически, у меня был разработан такой план. Отставной американский полковник жил в охотничьем домике близ Карфага. Я устранил его, оставил там засаду из пятнадцати лучших бойцов, а потом заманил туда Голгота поддельным сообщением».

«И что произошло?»

Асфар медлит с ответом, выдыхая облако сигаретного дыма и хмуря брови. «Я потерял пятнадцать лучших бойцов».

Он показывает, что ваша аудиенция окончена, и телохранитель уводит вас от стола. Если вы владеете Знанием улиц, перейдите на **95**. В противном случае, перейдите на **311**.

423

Открывается пейзаж, представляющий собой снежное море с островками голых черных скал. Лучи солнца, пробивающиеся на небе за вашей спиной, заставляют снег блестеть, как стекло. Вскоре вы различаете выделяющиеся на однообразном горизонте искусственные возвышения. Это пирамиды, одни из семи чудес древнего мира. Перед ними возлежит Сфинкс, его загадочный взгляд устремлен на Кахиру, которая видна в свете восходящего солнца. По преданию, Сфинкс присматривает за Кахирой и бережет ее от опасностей пустыни.

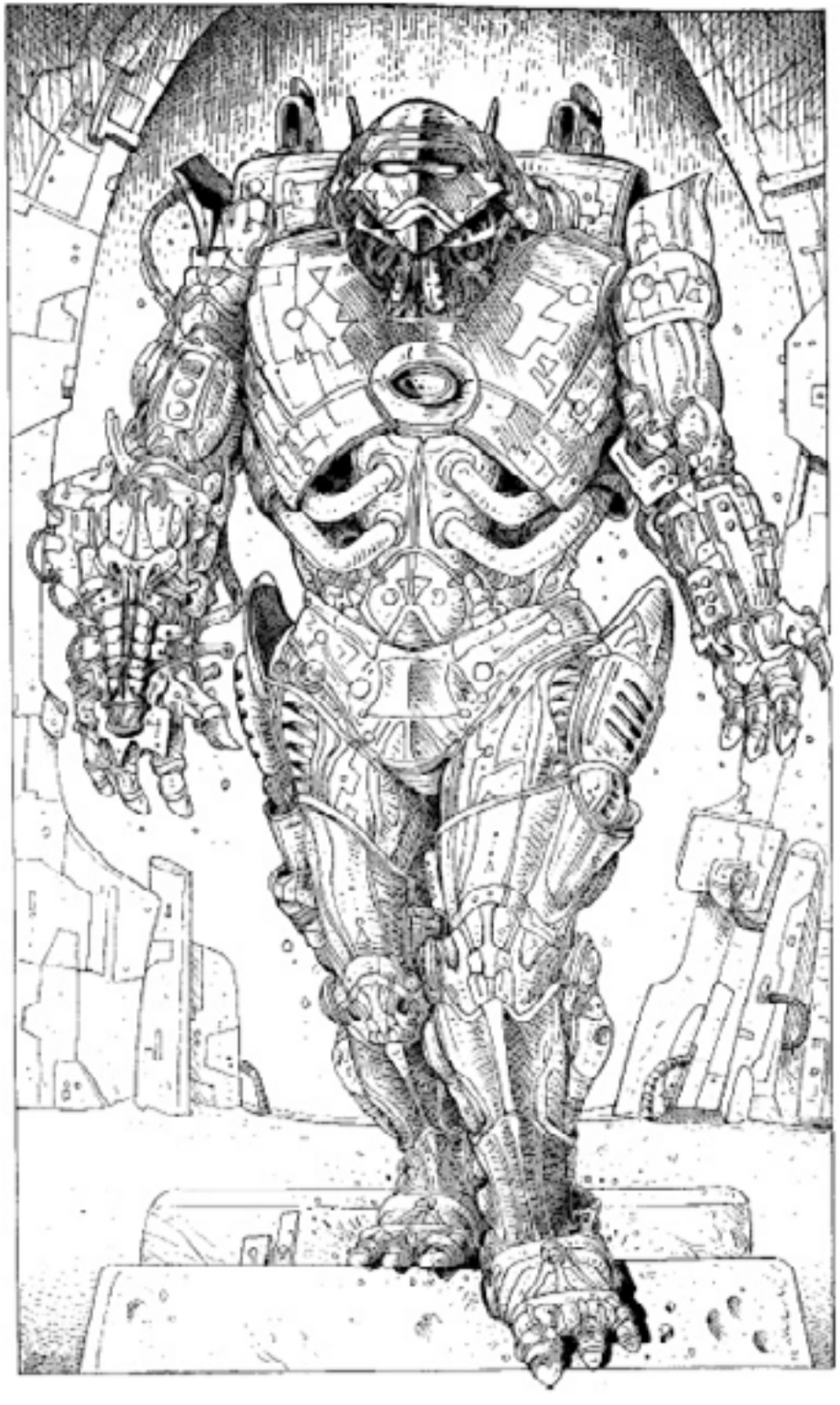
Вы сомневаетесь в этом. Разве сторожевой пес рассматривает место, которое он охраняет? Вам кажется, что в гордом и бесстрастном лице Сфинкса скорее читается предупреждение об опасностях Сахары. Вы вспоминаете слова, начертанные на вратах ада: Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate… Оставь надежду всяк сюда входящий. Перейдите на **440**.



424

Риза следует впереди к платформе телепорта. Вы встаете на нее, и тяжелая стеклянная переборка опускается позади. Теперь нет пути назад. Через стекло вы видите, как Риза раздает приказы техникам, но все звуки отсечены прозрачной стеной. Вокруг начинают мигать огни, заливая вас ослепительным светом, и вы чувствуете пустоту глубоко внутри.

Свет мгновенно исчезает. Первое ощущение, которое вы испытываете — ледяной ветер, от которого перехватывает дыхание. Однообразный снежный ландшафт простирается во всех направлениях насколько хватает глаз. Вы вернулись на Землю где-то посреди Сахарских ледяных пустошей. Если Риза установил координаты правильно, вы должны быть всего в нескольких километрах от Дью-Эна. Запишите ключевое слово «Песочные часы» и перейдите на **125**.



425

Одна из дверей открывается, пропуская вас в короткий коридор, который приводит в тускло освещенную комнату. На постаменте в центре стоит большая человекообразная фигура, чья черно-фиолетовая броня мерцает в неярком свете. Когда вы подходите, в ее смотровых щелях зажигаются огни, и внезапно вы замираете, ощущая на себе взгляд нечеловеческого разума. Затем фигура произносит звучным механическим голосом: «Я Гильгамеш. Назовите себя».

«Меня прислала Глоси,— отвечаете вы.— мы направляемся в Дью-Эн».

Несмотря на вашу неуверенность, робот кажется принимает ваше объяснение. С лязгающим звуком он спускается с постамента. Все ваши инстинкты требуют, чтобы вы развернулись и бежали прочь, но вы заставляете себя спокойно ждать, наблюдая приближение Гильгамеша. Тяжелые бронированные пластины его тела не оставляют у вас сомнений, что он был создан для сражений. На его предплечье закреплен ствол бластера, соединенный кабелями с аккумулятором на широких плечах.

Он останавливается в метре от вас, уставившись в пространство над вашей головой. «Готов служить вам»,— раздается резкий электронный голос.

«Тогда пойдем»,— говорите вы. Запишите ключевое слово «Гильгамеш». Теперь вы можете подняться на уровень выше (перейдите на **276**) или покинуть пирамиду (**361**).

426

Окруженный безграничным снежным простором, вы утомленно бредете к своей цели. Солнце плывет низко по небосклону, дрожа как огненно-оранжевый масляный шар на фоне клубящегося фиолетового

неба. Когда оно проваливается в лежащее вдоль горизонта облако, вы чувствуете, как мрачный холод дня начинает уступать ледяной жестокости ночи.

Если у вас нет ни шубы, ни зимней одежды, потеряйте 4 единицы Здоровья. Если у вас есть любой из этих предметов, потеряйте только 2 единицы (потеряйте на 1 единицу меньше, если вы владеете Выживанием, или у вас есть буррек). Если вам удалось выжить, то перейдите на **444**.

427

Начинается громкий спор, но Гарганские близнецы видят, что вас невозможно переубедить. Наконец Голгот, до этого момента остававшийся в стороне, решает вмешаться и говорит, повернувшись к сестрам: «Я согласен, что робот разумен и поэтому может считаться членом группы. Вы можете принять это или покинуть нас».

Гильгамеш все это время неподвижно простоял в стороне. «Он действительно разумен, или наш разговор ничего не значит для него?» — спрашиваете вы громко.

Голгот пожимает плечами: «Какая разница? Я сказал это, чтобы уладить спор, и мы наконец могли отправиться в путь».

Перейдите на **16**.



428

Никто не видит, как вы ползете за палатку, где прячетесь в сугроб и подслушиваете барона.

«Ты говоришь, что Сердце должно быть уничтожено?» — доносится его слабый голос.

Кто-то отвечает ему с видео-экрана. «Предельная мощь», которой оно обладает, приведет к преобразованию всей вселенной. Этот мир прекратит свое существование».

«И как же его можно уничтожить?» — усмехается барон.

«Два бризальных луча под прямым углом. Они вызовут колебание кристаллической решетки, и оно взорвется».

«Так значит, мир прекратит свое существование»,— задумчиво говорит барон. По-видимому приняв решение, он решительно заявляет: «Ну и прекрасно! Я смету эту вселенную и создам новую по своему вкусу. Я буду богом нового мира!»

«Все будет разрушено»,— протестует другой голос.

«Кроме меня! — кричит барон.— Ты правда думала, что я откажусь от возможности иметь такую мощь? От возможности снова быть молодым и здоровым? От возможности бессмертия? Глоси, ты сумасшедшая».

Он выключает коммуникатор. Итак, он разговаривал с Глоси — и она посоветовала ему уничтожить Сердце. Здесь есть пища для размышлений.

Запишите ключевое слово «Немезида», если у вас его еще нет. Теперь вы можете пойти поговорить с Голготом (перейдите на **126**), Боше (**104**) или Гаунтом (**148**).

429

Вы слишком долго сомневались, обдумывая ответ. Двери лифта открываются и застывают. Несколько летающих дроидов разворачиваются в воздухе и летят к вам. За ними вы видите обгоревший труп, который несколько секунд назад был Тадрой Бей. Боше и остальные, кажется, прорвались.

Красные лучи наведения дроидов появляются на вашей груди. Вы делаете шаг вперед. Лазеры воспламеняют воздух. Вскрикнув, вы падаете на пол. Ваше приключение заканчивается здесь.

430

Вы не прошли и тридцати метров по первому туннелю, когда сзади раздался грохот взрыва. Подбежав обратно к залу, где вы оставили своих спутников, вы видите в воздухе клубы дыма. Из усыпанного обломками холла раздается слабый кашель. Сила взрыва раскололa перегородку над туннелем, и каменная пыль осела на пол. Похоже, что туннель может обрушиться в любой момент. Если у вас записано ключевое слово «Молоток», перейдите на **19**. Если нет, то на **41**.



431

Если у вас есть заряженный бризальный пистолет, переходите на **219**. Если нет, то на **241**.

432

Пока ваши спутники поднимаются к Сердцу, краем глаза присматривая друг за другом, вы бросаете в них гранату. Взрыв сбивает Голгота и Боше с ног, но Вайра Сингх возвышается над ними, как величественный столп, и оборачивается. Благодаря своей броне, он всего лишь оглушен.

С одного взгляда он понимает, что теперь может спокойно прикончить этих двоих. Непосредственная угроза — это вы. Прицелившись из мантрамукты, он выпускает ревущий поток плазмы, который менее, чем за секунду превращает вас в безжизненный остов. Ваше приключение окончено.

433

Если у вас есть заряженный бризальный пистолет и умение Стрельба, то перейдите на **68**. Иначе, вы можете использовать Воровство (**24**) или Хитрость (**46**). Если вы не владеете ни одним из этих умений, то **2**.

434

Человек по имени Маленгин предлагает ретровирусы — концентраты, которые меняют ДНК, вызывая устойчивые изменения в строении тела. Вы рассматриваете подборку, выложенную на переносном лотке Маленгина. Вам приходит в голову, что он подобен волшебнику из старой сказки, алхимику, торгующему вразнос сомнительными снадобьями. Если вы владеете Знаниями, то сможете распознать ретровирусы (перейдите на **266**). Если нет, вы должны принять странное описание товаров, которое дает сам Маленгин. «Я не даю никаких гарантий,— напоминает он,— но это компенсируется моими разумными ценами».

У него есть следующие ретровирусы:

Большой усилитель — 10 скадов (перейдите на **308**)

Изумрудная тайна — 7 скадов (**330**)

Маска затмения — 9 скадов (**449**)

Несравненный проницат — 6 скадов (**287**)

После покупки ретровируса, вы можете перейти на соответствующий параграф, чтобы узнать, какой эффект он вызывает. Когда вы закончите дела с Маленгином, перейдите на **414**, если вы владеете Знанием улиц, или на **25**, если нет.



435

Вы попадаете в большую круглую комнату. В центре покоится аэрокар «Скат», на его полированных черных шасси мерцают изумрудные блики света. Подойдя к нему, вы замечаете тех-дроида, раскрывшего его металлический корпус и медленно двигающегося вокруг днища. Он снова и снова наводит свою диагностическую антенну. Это внушает надежду. Если аэрокар регулярно обслуживался тех-дроидом, он должен быть исправен.

Внезапно раздается голос. Вы изумленно всматриваетесь в арочный проход, ведущий в следующую комнату. «Подойди,— снова приказывает голос.— Немедленно!»

Если вы владеете ПСИ, и у вас есть пси-фокусировщик, вы можете разведать опасность впереди (перейдите на **27**). В противном случае, вы можете пройти в соседнюю комнату и посмотреть, что там (**5**), присмотреться к аэрокару (**49**) или уйти (**395**).

436

Обрывки тумана проникают в холл вслед за вами через стеклянные двойные двери. Чопорный администратор выглядит маленьким за своей огромной стойкой и на фоне эмблемы Общества, гравированной серебром в черной мраморной стене за ним. Он подозрительно всматривается в ваше лицо. «Да? Чем я могу помочь?»

Вы протягиваете ему ИД-карту. «Я член Общества»,— говорите вы, помня о том, что ваш голос должен быть слегка пренебрежительным. Ведь члены Общества богаты, влиятельны и наделены привилегиями.

Он прокатывает карту через считывающее устройство и нажимает кнопки на пульте, сверяясь с мерцающим экраном. Вы видите, как он хмурится. «Что-то не так?»

Он нервно улыбается и возвращает вам карту. «Нет, все в порядке».

Внезапно раздается топот ног от двери в конце холла. Вы порываетесь бежать, но уже слишком поздно. Охранники взяли вас в полукольцо, их винтовки направлены вам в грудь. Начальник охраны представляет собой знакомый типаж. В давние времена такие, как он, сгоняли людей в газовые камеры или командовали ими в окопах. Он вырывает карту из ваших рук. Его глаза холодны, как мутные ледышки. «Итак, ты убил члена Общества и украл это»,— говорит он.

Вы пытаетесь возражать, но он не слушает вас. Он отступает назад, щелкает пальцами, и вы гибнете под градом выстрелов. Ваше путешествие заканчивается здесь.

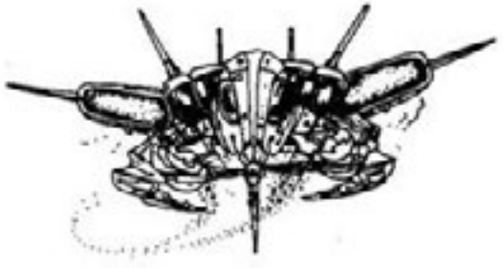


437

Вы пытаетесь ударить его ногой по голове. Он блокирует удар предплечьем. Ощущение такое, как будто вам врезали по голени бейсбольной битой. Вы не успеваете уловить движение его огромного кулака, который с хрустом врезается вам в переносицу…

Вы приходите в себя через несколько минут. Вы смутно понимаете, что больше не стоите на ногах. Фиджиец взвалил вас на плечи. Вы поворачиваете голову и видите окутанные туманом уличные фонари в восьмидесяти метрах внизу.

«Не стоило убивать моего босса»,— тихо говорит фиджиец. Потом он сбрасывает вас вниз навстречу неминуемой гибели.



438

Вы пожимаете руку Шандору и поворачиваетесь к его охранникам. Они на мгновение теряются, и Шандор ухмыляется. Оба по очереди сжимают вашу руку своей мощной хваткой, выдавливая улыбки, несмотря на постоянную настороженность. «Не обижайся на Вату и Суву,— говорит Шандор.— Они не верят никому, кроме своих собутыльников».

В этот момент лица охранников озаряются широкими лучезарными улыбками. Вы поворачиваетесь и вглядываетесь в продуваемый ветрами ландшафт. Вдали виднеется Венезия, ее тысячелетние башни и купола закрывают однообразный серый горизонт. «Прощай, Хэл Шандор,— говорите вы.— Я думаю, что мы больше не встретимся».

«Подожди,— он достает из кармана какой-то предмет и протягивает его вам.— Я владел им много лет, но сейчас знаю его наизусть. Он больше пригодится тебе».

Вы получаете коробку из черного пластика, величиной с ладонь, с маленьким видео-экраном и микрофоном сбоку. Надпись на нем гласит «Путеводитель по Венезии». «Что это?»

«Путеводитель,— отвечает он.— Он покажет тебе почти все, что нужно знать о городе — карту, лучшие гостиницы, места, которых лучше избегать, и все такое».

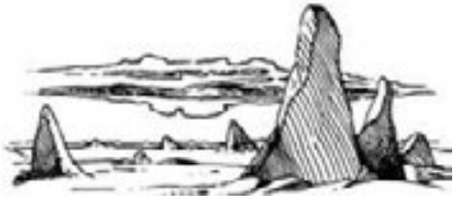
Внесите путеводитель в Лист персонажа. Пока он у вас, вы можете использовать возможности, предоставляемые Знанием улиц даже без соответствующего умения. Однако, это распространяется только на время вашего пребывания в Венезии; он бесполезен в любом другом месте, так что вы можете выкинуть его, когда покинете город.

Оставив Шандора и его людей разыскивать их друзей, вы направляетесь в Венезию. Если у вас есть короткий меч, и вы владеете Рукопашным боем, то перейдите на **8**. Если нет, то на **334**.

439

Ваши шаги эхом отдаются в каменном туннеле. В конце он расширяется, открываясь в длинный зал с дверями, расположенными через равные промежутки на противоположной стене. Вы проходите через комнату с круглыми стенами с застекленным окошком в конце. В комнате расположены ряды кресел. Через мгновение вы осознаете, что находитесь внутри вагона метро. Факс, оживленно жестикулируя, наблюдает из-за двери, как вы исследуете вагон. Датчик движе-

ния, вмонтированный в медный цилиндр на передней панели, реагирует на ваше приближение и включается, звонкий голос произносит: «Пожалуйста, укажите желаемое направление». Пытаясь ответить на запрос, вы сверяетесь с картой, которая изображена на переднем окне вагона. Линия метро проходит между различными континентами, но большинство ее терминалов неактивны или разрушены. Тем не менее, несколько направлений все еще помечены, как работающие, и каждое из них может приблизить вас к вашей цели. Если вы решите воспользоваться метро, то перейдите на **212**. Если вы вернетесь на поверхность, чтобы продолжить путешествие пешком, то на **420**.



440

Самый величественный монумент — это пирамида Хеопса, сооружение из гладкого черного камня, высотой в сто пятьдесят метров, с длинным постаментом, ведущим к двери, повернутой на две трети к востоку. Вы долго поднимаетесь, пар от дыхания вырывается на холодный воздух. Наконец, вы подходите к тяжелой стальной двери. На металле отчеканен символ — давно забытая эмблема, которая ничего не говорит вам. Вокруг вершины пирамиды уныло воет ветер.

Если у вас записано ключевое слово «Хумбаба», то перейдите на **167**. Если нет, то вы можете использовать либо Воровство (**211**), либо Управление парадоксом и пси-фокусировщик (**189**). В противном случае, перейдите на **361**.

441

«Наблюдение за Дью-Эном ведется из Военного зала на первом уровне»,— отвечает голос.— Сообщается о незначительной активности. Население Дью-Эна в данный момент только по данным сканирования поверхности составляет примерно четыре человека».

Любопытно. Вы думали, что Дью-Эн полностью заброшен. Кто там может быть? Есть только один вариант, мрачно думаете вы — другие претенденты на Сердце Волента. Следует поторопиться, если вы хотите вовремя прибыть в Дью-Эн.

Теперь вы можете спросить о Глоси (перейдите на **297**), Гильгамеше (**318**) или Сердце Волента (**383**). Если вы хотите подняться на Исследовательский уровень, то **276**. Если вы думаете, что пора уходить, то переходите на **361**.

442

Риза выводит вас из здания. Кажется, что вы попали на открытое пространство. Здесь даже гуляет легкий ветерок! Наблюдая, как вы изумленно озираетесь, он смеется и показывает на лужайку, уходящую к горизонту. Линия горизонта как будто поднимается вверх, огибая небо и теряясь в неясном свете прямо над головой. По обеим сторонам в каких-нибудь сотнях метров от вас огромные опоры уходят в небо.

«Ты ожидал увидеть закрытую космическую станцию в древнем стиле?» — спрашивает Риза.— Мы веками расширяли эль-Лат, пока он не стал таким, как ты его видишь: цилиндром около двух километров в поперечнике и длинной пол-километра. Его вращение обеспечивает гравитацию, лучи солнца — свет и тепло».

Он сажает вас на флаер, и вскоре эль-Лат исчезает из вида, когда вы берете курс на атмосферу Земли. Прорезав ночь, вы приземляетесь в Ледяных пустошах Сахары, примерно в восьмистах километрах к востоку от Дью-Эна. Лучи золотистого света бороздят небо за вашей спиной, когда вы открываете запоры кабины и спрыгиваете на снег. Из радиоприемника раздается искаженный помехами голос Ризы: «Мы вернем флаер назад с помощью автопилота. Удачи».

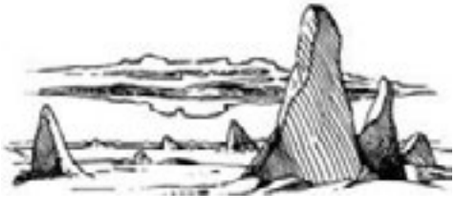
Вы стоите на месте, пока флаер со вспышкой взлетает в холодное утреннее небо. Шум его двигателей растворяется вдалеке. Вы остались в одиночестве.

Перейдите на **298**.

443

Вам нужна защита от дневного света, который отражается снегом и режет глаза. Оторвав две тонкие полосы от подкладки рукавов, вы повязываете их вокруг глаз, оставляя только узкую щель для обзора. Это должно помочь от снежной слепоты. Если бы и с остальными опасностями Сахары удалось справиться так легко!

Перейдите на **403**.



444

Голод завязывает внутренности в ледяной узел; из-за усталости ваши ноги наливаются свинцовой тяжестью. Каждое утро вам все тяжелее приходить в себя от сонной апатии. Любое усилие требует большой концентрации.

Какой запас пищи у вас остался? Если у вас есть 2 единицы Еды, вычеркните их из Листа персонажа и **125**. Если у вас только одна Еда, то вычеркните ее и перейдите на **37**. Если у вас не осталось еды, то **147**.

445

Вы находите Вайру Сингха рядом с его палаткой, он готовится к вылазке в катакомбы. Равнодушно выслушивая ваши жалобы, он проверяет блок питания своей мантрамукты. «Меня это совершенно не касается,— говорит он.— Вы должны сами разрешать ваши споры».

Внезапно раздается звук взрыва, который идет с противоположной стороны площади. Побежав туда, где вы оставили Гильгамеша, вы видите столб черного дыма, поднимающийся от оболочки его головы. Искры шипят и вылетают из визора, пока он беспомощно покачивается, как кукла. «Гильгамеш!» — кричите вы, он слабо шевелит пальцами, но не отвечает. Его череп разнесло бронебойной гранатой.

Вы в гневе поворачиваетесь к Гарганским сестрам. «Вы сделали это! Вы уничтожили моего робота!»

Они смотрят на Голгота, который насвистывает, полируя футляр своего ножа. «Какая разница, кто это сделал? — с усмешкой говорит Гарган четырнадцатая.— По крайней мере, теперь мы можем выступать».

Вычеркните ключевое слово «Гильгамеш» и перейдите на **16**.

446

Как ни в чем не бывало вы прогуливаетесь рядом с палаткой и подбрасываете Мини-Глоси в снег. Через несколько минут вы возвращаетесь назад. Слуги барона без любопытства смотрят на вас. Найдя Мини-Глоси, вы относите ее в укромный уголок площади и спрашиваете, что она подслушала.

«Барон Сириазис на связи с Глоси,— говорит она.— Они обсуждают Сердце Волента».

«Что она сказала ему?»

«Глоси сообщила, что Сердце нестабильно. Оно даст тому, кто использует его, предельную мощь, но только ценой уничтожения нашей Вселенной и создания новой на ее месте».

«И что ответил барон?»

«Ему все равно. Он страдает от своего возраста и увечья. Он будет счастлив, став правителем новой Вселенной». Мини-Глоси продолжает, сообщая вам, как можно уничтожить Сердце: его надо обстрелять двумя бризальными лучами под прямым углом, что вызовет резонанс в кристаллической решетке, который расколет его на части.

Запишите ключевое слово «Немезида», если у вас его еще нет. Теперь вы можете пойти поговорить с Голготом (перейдите на **126**), Боше (**104**) или Гаунтом (**148**).

447

Оружейная — это небольшое, но сильное заставленное помещение в подвале. Изможденный человек в белом комбинезоне подходит к вам, шаркая по полу из серых плиток, и спрашивает о ваших пожеланиях. Похоже, что члены Общества могут брать оружие, если подписана платежная записка. Так как эти записки хранятся на счете предыдущего владельца ИД-карты, которому деньги теперь не нужны, вы можете выбрать то, что захотите.

Оружейник показывает вам шкаф, заваленный бризальными пистолетами. «У нас также есть арбалеты, для тех, кто предпочитает простоту оружия, а не грубую силу».

Вы можете взять любое количество бризальных пистолетов (каждый с 6 зарядами), арбалетов, ножей или шумовых гранат. Тем не менее, помните, что вы можете нести с собой не более восьми предметов. Запишите то, что берете, на Листе персонажа и переходите на **73**.

448

Так как ваши компаньоны расположились рядом с пандусом, ведущим к Сердцу, продолжая следить друг за другом, вы бросаете стазис-бомбу прямо в них. Она активируется до того, как они могут убежать и заставляет их замереть, подобно статуям.

Вы обошли их. Из всех путешественников, отправившихся в Дью-Эн, остались только вы. Вычеркните стазис-бомбу со своего Листа персонажа и перейдите на **415**.



449

Не забудьте заплатить 9 скадов. Этот ретровирус дает вам способность изменять внешность, менять цвет кожи, волос и глаз по желанию. Отметьте на Листе персонажа, что вы теперь обладаете «кожей хамелеона», затем возвращайтесь на **434**.

«Я не твой слуга, барон. Мы партнеры, помнишь?»

Он разворачивается в воздухе, посылая вам взгляд, полный величественного гнева. Вы понимаете, что он почти готов применить свои телепатические способности. «Вот и развязка...» — успеваете подумать вы, отступая.

Внезапно все озаряется светом, и взрыв сотрясает толстые каменные стены, рассеивая повсюду пыль и дым. Вас бросает на пол. Потеряйте 1 единицу Здоровья. Если вы все еще живы, то медленно помотав головой для прояснения, вы оглядываетесь и обнаруживаете, что одна из колонн рухнула. Каменная пыль просачивается сквозь трещины в куполе. Услышав чей-то кашель, вы понимаете, что Боше жив, но оглушен. Взрыв отбросил его на другую сторону зала. Рядом, под расколовшимся куском каменной кладки, вы видите изуродованные и окровавленные останки.

Вы с трудом встаете, подходите и спотыкаетесь об оторванную руку, скривившись от отвращения.

Сердце замирает, когда вы слышите скрежет камня о камень. Парализованный страхом, вы смотрите, как обломок кладки сдвигается, поднимаясь сам собой. То, что осталось под ним не поддается описанию. Хуже всего то, что Это поднимается в воздух: окровавленный человеческий мозг с частями позвоночника.

Телепатическое сообщение пронзает ваш разум: «Пока сила мысли при мне, я все еще могу действовать. Подойди ближе, мой друг. Я возьму твое молодое здоровое тело...»

Это барон — или то, что осталось от него. Если вы отступите туда, откуда пришли, то перейдите на **107**. Если вы откроете огонь из заряженного бризального пистолета, то **63**. Если останетесь на месте, то **85**. Если попробуете проскользнуть в туннели на другой стороне, то **129**.



451

В таверне вы слышите, как пьяный громко заявляет бармену, что он оплатит свой выдающийся счет, когда в город приедет его босс. Присоединившись к беседе, вы узнаете, что он несколько недель ждет потенциального работодателя, состоятельного члена Общества компаса. «Он очень влиятельный человек,— тихо говорит пьяный, глядя на бармена.— Я буду в шоколаде, когда он меня наймет».

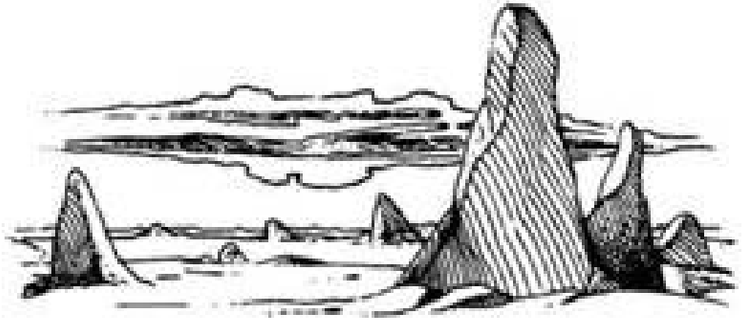
«Почему он задерживается?» — интересуетесь вы.

В разговор вмешивается бармен. «Если он шел через Апеннины, его задержка может быть вечной. Там наверху, в холмах опасные мутанты».

«Ха! — усмехается пьяный.— У него три фиджийских телохранителя — реально крупные ребята!»

«Значит, мутанты не будут голодать этой зимой»,— язвительно замечает бармен.

Если вы обладаете Знаниями или Знанием улиц, то **47**. В противном случае перейдите на **69**, если у вас есть ИД-карта, или на **414**, если нет.



452

С вашими способностями к маскировке не составит труда сделать так, чтобы быть похожим на первоначального владельца карты. Вы можете заняться этим позже. А сейчас перейдите на **414**.

453

Подняв мантрамукту, вы направляетесь к лифтам. Если летающие дроиды все еще наверху, вам предстоит нелегкий бой по пути на поверхность. Так или иначе, это лучше, чем закончить свои дни в этом мрачном месте.

Вы оглядываетесь назад на тела, разбросанные по Храму Сердца. Жажда власти унесла столько жизней… Бессмыслица. А вместо этого они могли бы направить свои силы на спасение этого холодного умирающего мира. Возможно, теперь это — ваша судьба.

Вы входите в лифт, и двери закрываются позади.

Динамика букв.

Философия игр.



Сайт сообщества людей,
которым интересен жанр книг-игр.
Множество книг-игр, общение с ценителями
жанра и поддержка в создании собственных.