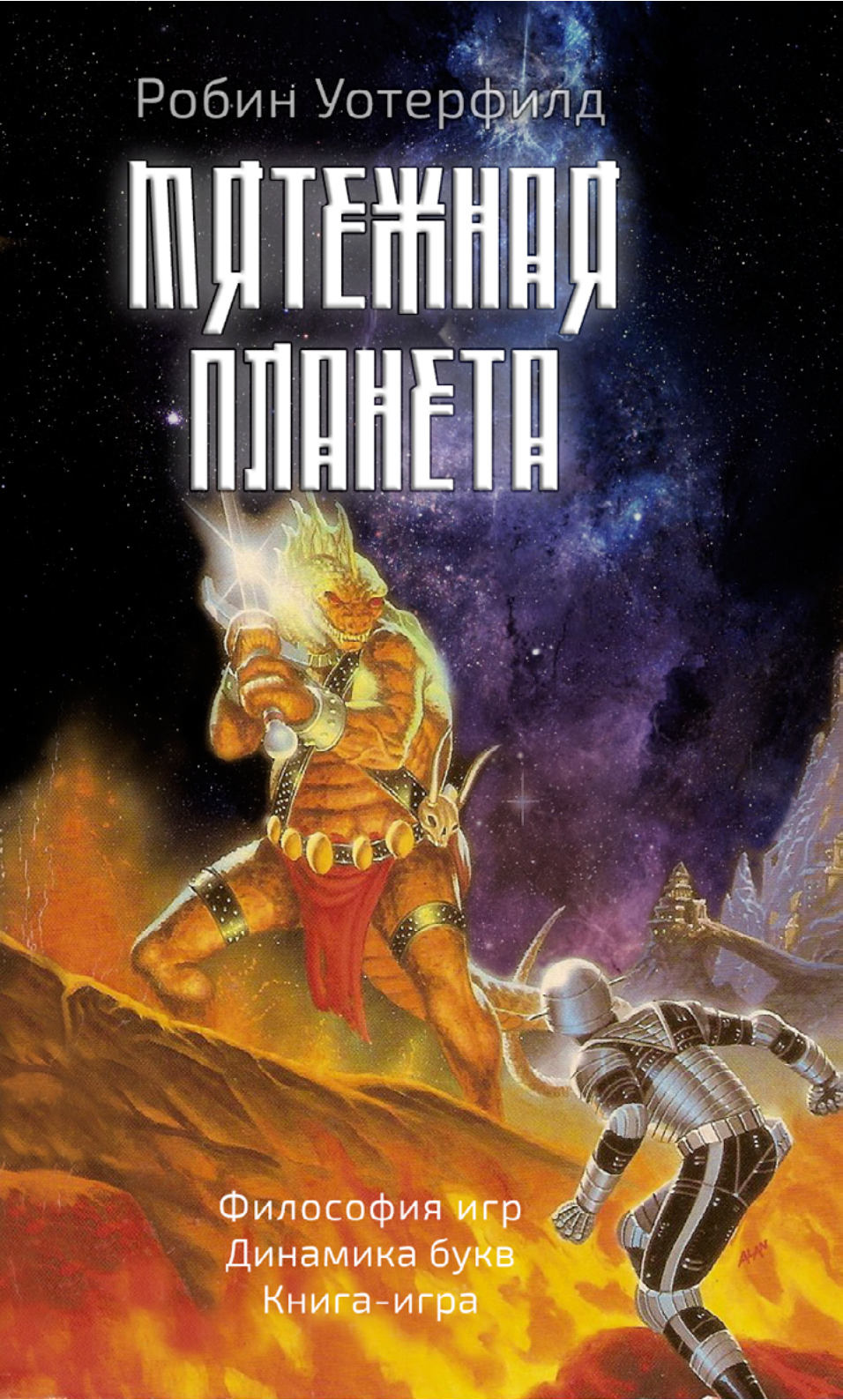
Робин Уотерфилд

Мятежная планета



Философия игр
Динамика букв
Книга-игра

В то время как могущественная инопланетная Аркадианская империя укрепляет свою власть над галактикой, лидеры тайной земной организации SAROS, мобилизуют свои скудные ресурсы для последней смелой и безрассудной миссии, чтобы нанести удар в самом сердце родной планеты захватчиков.

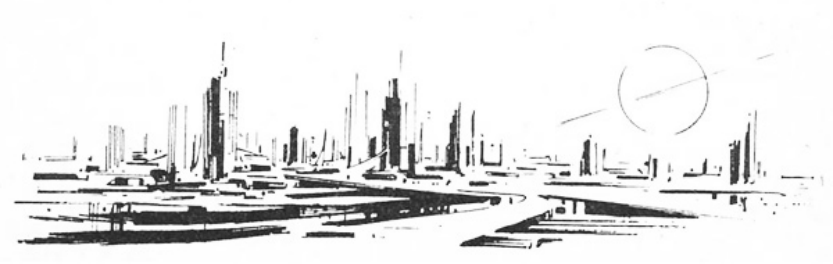
Пройдя полный курс тренировок по всем возможным боевым искусствам, экипированный запрещенным оружием — лазерным мечом (одним из немногих оставшихся на Земле), вы являетесь их последней надеждой. Ваша задача, используя в качестве прикрытия личину странствующего торговца, разыскать разрозненные остатки сопротивления на других оккупированных планетах и собрать воедино жизненно важный код. Получив код, вы сможете нанести удар по центральному аркадианскому комплексу, который, как считает SAROS, имеет странную власть над аркадианцами и таким образом ослабить их господство над в прошлом свободными мирами.

Два кубика, карандаш и ластик — все, что вам нужно, чтобы отправиться в это захватывающее футуристическое приключение, в комплекте с развитой боевой системой и листом бумаги, чтобы фиксировать ваши выигрыши и проигрыши.

Множество опасностей ждут вас впереди, и нет никакой уверенности в вашем успехе. Могущественные противники выступят против вас, и часто ваш единственный выбор — убить или быть убитым!

Робин Уотерфилд

Мятежная планета



Robin Waterfield
Rebel Planet
Fighting Fantasy #18

Иллюстрации: Гэри Мэйс
Перевод: Андр
Верстка: Jumangee
Версия 1.01

Книги-игры и интерактивные рассказы, 2017
http://quest-book.ru

История

Год 2453. Человеческая колонизация отдаленных планет галактики началась в 2070 году с первой экспедиции на Тропос, расположенный только в 6,8 световых годах от Земли. Тропос постепенно стал крупным центром и получил самоуправление, благодаря нему на Земле была решена проблема перенаселения. «Дом вдали от дома», как утверждали глянцевые брошюры, предназначенные для привлечения дополнительных колонистов, но «более земной, чем сама Земля» было ближе к истине, так как моды и привычки конца двадцать первого века стали здесь нерушимой традицией, не реагируя на изменения на Земле. Хитрые туристические агенты использовали это, рекламируя поездки на Тропос, как «путешествие во времени».

С открытием на Тропосе зиридия и с изобретением системы альфа-зиридия, которая позволяет космическим кораблям не просто путешествовать в пространстве, а двигаться с постоянным ускорением, стали доступны более отдаленные планеты. Следующей подходящей для колонизации планетой был Радикс. Одним из неожиданных факторов обитания на другой планете является то, что любой новый вид должен адаптироваться к местной экосистеме. Радикс — очень плодородная планета, и вскоре земные колонисты обнаружили, что так называемая местная природа в основном является продуктом планеты Земля. Жизнь на Радиксе была настолько легкой и роскошной, что колонисты создали такой образ жизни, который по меркам Земли был образцом лени и распущенности.

В галактике очень мало планет, на которых могут обитать люди. Даже те, у которых есть подходящая атмосфера, могут быть слишком горячими или слишком холодными, или иметь слишком сильную или слишком слабую гравитацию. В конце концов, был обнаружен Халмурис, но не раньше, чем несколько экспедиций были потеряны в пучине космоса. Условия на Халмурисе мрачные и тяжелые: он стал главной базой для ученых и исследователей, которые жили там, чтобы найти следующую планету и отправиться на нее.

Вскоре они нашли ее. Разведывательные беспилотные аппараты вернулись со снимками планеты, закрытой облаками, но атмосфера которой, как показал спектроанализ, была пригодной для дыхания. Исследователи, радуясь мысли, наконец-то, покинуть Халмурис — хотя некоторые из них должны были остаться здесь в своего рода базовом лагере — дали новой планете мирное название Аркадион. Но что скрывали облака?

На Аркадионе три континента, разделенных огромными пространствами воды. Из-за этого на каждом из континентов развился свой собственный разумный вид. К 2285 году, когда космические корабли землян пробились сквозь облака и спустились на поверхность Аркадиона, эти три вида были уже объединены в течение длительного времени. Изобретательные и умные жители обширного континентального подковообразного континента, который окружает половину планеты с востока на запад, покорили воинственных северян и более артистичных южан. Альянс, как они называли свое государство, существовал уже целую вечность.

Их технологии, однако, были более примитивны, по сравнению с Землей, а возможности космических путешествий ограничены. Они хотели завоевать пространство так же, как и люди, поскольку мечтали об империи. Поэтому когда космические корабли землян совершили посадку, аркадианцы быстро осознали преимущества альфа-зиридия…

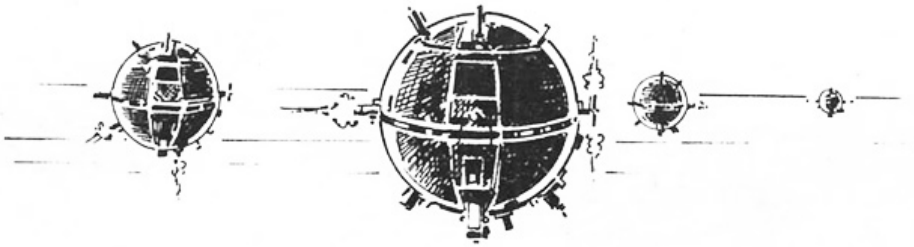
Война заняла всего двенадцать лет, и большую часть этого времени аркадианцы строили альфа-зиридиевый флот, а не вели боевые действия. Сначала форпост на Халмурисе был застигнут врасплох и захвачен. Радикс, к своему вечному стыду, сдался без борьбы. Оккупанты встретили упорное сопротивление со стороны тропианцев, которые стремились сохранить свой традиционный образ жизни. Но и тропианцы были побеждены благодаря численному перевесу и боевым навыкам аркадианцев. Сама Земля и ее базы на Меркурии, Венере и Луне, вскоре также пали, и худшие опасения «космических паникеров» и их

политического крыла Земной Экологической Партии — которые никогда не хотели покидать Землю — оправдались: люди стали подданными галактической империи.

Вначале завоеватели были плохо подготовлены, чтобы контролировать империю, но аркадианцы очень быстро приспособились. Они построили на Аркадионе огромный органический компьютер — бинарный, разумеется, так как аркадианцы двупалые — и имплантировали в мозг каждого аркадианца эмпатический приемник, обеспечивающий связь с центральным органическим комплексом, этот способ долгое время считался самой быстрой формой общения. Аркадианцы стал подобны улью или колонии муравьев: каждый индивидуум — это клетка единственного разрастающегося объекта — сущности, которая способна беспощадно управлять империей.

Аркадион — мирное имя, но в течение последних 150 лет это синоним тирании. Имя планеты единственное человеческое слово, которое злопамятные инопланетяне до сих пор разрешают произносить: раньше эсперанто был общим языком для всех людей, но теперь его употребление означает мгновенную смерть. Люди — рабы, и они живут только чтобы служить пришельцам, и живут не очень долго. Единственное о чем сожалеют аркадианцы, что в человеческий организм не может быть имплантирован эмпатический приемник, они обнаружили это после вивисекции и смерти сотен испытуемых. Аркадианцы решили добровольно подчинить свою волю центральному компьютеру, но человек утративший волю, сразу же, погибает. Инопланетяне могут поддерживать свою власть только через жестокость.

Но на Земле не осталось незамеченным, что слабость и сила аркадианцев в том, что они полагаются на компьютер: у них больше нет своей воли, поэтому они станут зомби, если компьютер будет уничтожен. Слабость улья — это муравьиная или пчелиная королева. Слабость Империи — компьютерная королева Аркадиона, и именно здесь вы вступаете в игру…



Предистория миссии

Раньше планирование и финансирование колонизации человечеством других планет осуществлялась SAROS, международной организацией, продвигающей идею «Поиск и исследование космоса». Под властью Аркадианской империи SAROS пришлось поменять род деятельности: хотя он все еще считается астрономическим институтом, фактически он делает все возможное, чтобы свергнуть Империю. Вскоре стало ясно, что о полномасштабном вооруженном восстании не может быть и речи, и единственная надежда заключается в диверсии по уничтожению центрального компьютера.

Подготовка и планирование этой миссии была долгой и трудной задачей, сдерживаемой тем фактом, что передатчики космической связи запрещены, и контакты с подпольем на других планетах весьма затруднительны. Но два обстоятельства делают время операции подходящим прямо сейчас — маловероятно, что ситуация когда-либо будет лучше. Во-первых, наличие вас — идеального кандидата для этой миссии: вы изобретательны, смелы и преданы делу освобождения. Вы много месяцев изучали боевые искусства, и приобрели все знания об этих предметах, которые могут быть полезны. Наконец, ваша прикрытие превосходно: вы будете путешествовать как странствующий торговец.

Второе обстоятельство заключается в том, что людям теперь снова разрешено путешествовать в космосе, хотя торговцы являются лишь слугами аркадианцев. Вы должны будете доставить пшеницу с Земли на Тропос, зиридий с Тропоса властям на Радиксе, предметы роскоши с Радикса на Халмурис, и вам приказано доставить важного аркадианца с Халмуриса на Аркадион. Другим важным аспектом отмены запрета на космические путешествия является то, что SAROS смог отправить шпионов для сбора информации необходимой для вашей миссии.

Полученная информация по-прежнему не полна, потому что жизненно важные детали были потеряны из-за предателей — некоторые люди пытаются угодить своим хозяевам в надежде на несколько крох комфорта или еще несколько месяцев жизни. У этого предательства, впрочем, есть и хорошая сторона, она заключается в том, что теперь вы знаете, что автоматически не можете доверять каждому человеку, которого повстречаете, потому что среди них, возможно, есть помощники аркадианцев. Плохая сторона заключается в том, что ваша миссия должна начаться, несмотря на то, что информация является неполной, надо спешить, так как аркадианцы знают о ней. Но полученные знания имеют решающее значение. В здание, в котором находится компьютерная королева на Аркадионе, можно войти с помощью числового кода из девяти двоичных цифр. И лидеры подполья на каждой планете могут кое-что знать об этом коде. Недостающие детали — это личности лидеров подполья — вы в лучшем случае знаете только их кодовые имена. Вот почему ваше прикрытие позволяет вам задержаться на каждой планете.

Вы должны найти лидеров повстанцев и выучить цифры, а затем уничтожить компьютер.

Контакты с чужими

Три вида аркадианцев, с которыми вы столкнетесь в этом приключении, отличаются друг от друга. Более важно то, что у них разные способы поведения и мышления, некоторые из них непонятны людям даже спустя много лет после контакта. Ниже приводится описание каждого вида, взятое из «Руководства SAROS»:

Все три вида внешне похожи на гуманоидов: у них по две руки и две ноги, потому что, эволюция на определенной стадии требует ловкости рук, которая, в свою очередь, требует хождения в вертикальном положении. У всех видов по два пальца на каждой руке и два пальца на ноге.

Северные аркадианцы в высоту не более трех метров. Они худые, с большим количеством суставов на руках и ногах, чем у людей. Головы у них приплюснутые и квадратные, но их главная отличительная особенность — это толстый мускулистый хвост с острым шипом на конце, который является чрезвычайно полезным оружием в бою, а также используется для сохранения баланса. Северные аркадианцы — лишенные фантазии военные, которым ничто не нравится так сильно, как хорошая резня. Они не очень умны, поэтому они самые доступные для понимания из аркадианцев.

Южные аркадианцы напоминают более пухлую и неуклюжую версию северян — но не позволяйте этому одурачить вас: они тоже могут сражаться, если захотят. Их главное физическое отличие от северян в том, что у них нет хвоста, они ниже ростом и у них две антенны на голове. Назначение этих антенн не ясно, но наиболее вероятным объяснением является то, что это еще один орган чувств. Они используют эти антенны различными способами, большинство из которых непонятны для человека: так что их очень легко оскорбить. Во всяком случае, они склонны к излишней чувствительности. Они предпочитают говорить весьма поэтично, что иногда может сбивать с толку, хотя они, похоже, прекрасно понимают друг друга. Тем не менее, они тоже научились «разговаривать с бесчувственными людьми».

Центральные аркадианцы являются самыми могущественным видом и наиболее похожи на людей: они, как правило, ростом не выше двух метров и имеют такое же количество суставов на руках и ногах, как и люди. Помимо их маленького хвоста, наиболее очевидной разницей между центральными аркадианцами и людьми является удлиненная вытянутая вперед голова, которую венчает мясистый гребень. Физически они являются самым слабым из трех видов, но они восполняют это своим мастерством. Например, они могут выиграть битву, применяя различные уловки. Их мышление имеет тенденцию к сильной абстракции, и они довольно часто ведут себя так, что их очень сложно понять: кажется, что им безразлично, могут ли другие следить за полетом их мысли. Это лишь один из примеров того, насколько они высокомерны.

Ваши характеристики

Ваша миссия заключается в путешествии через глубины космоса. Сначала вы должны определить свои сильные и слабые стороны. Для этого вам понадобятся два кубика и карандаш, чтобы записать ваши показатели на листе персонажа. Поскольку, скорее всего, вы не сможете успешно выполнить свою миссию с первой попытки, вам следует записать их карандашом, чтобы можно было легко их стереть или сделайте несколько копий листа персонажа.

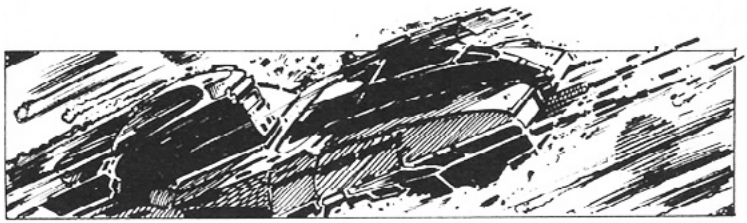
Мастерство, Выносливость, Удача

Бросьте кубик. Добавьте 6 к результату и запишите сумму — это ваш начальный показатель Мастерства. Эта оценка определяет уровень ваших боевых навыков, чем выше, тем лучше.

Бросьте два кубика. Добавьте 12 к результату запишите эту сумму — это ваша начальная Выносливость. Эта оценка определяет уровень вашей живучести и решительности, чем больше, тем дольше проживете.

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму — это ваш начальный показатель Удачи. Ваша оценка Удачи определяет, везучий ли вы человек.

Это ваши первоначальные показатели, и вы никогда не должны стирать запись о них. Ваши характеристики будут постоянно меняться во время вашего приключения, но их первоначальные оценки будут меняться очень редко. Вы должны вести учет всех изменений, так что пишите маленькими цифрами или используйте ластик.



Восстановление Мастерства, Выносливости и Удачи

Мастерство

Ваш навык Мастерства будет не сильно изменяться во время вашего приключения. Иногда параграф может содержать инструкции увеличить или уменьшить ваш показатель Мастерства.

Восстановление Выносливости

Ваш счет Выносливости будет постоянно меняться, пока вы сражаетесь с инопланетянами и предпринимаете чрезвычайные усилия. Когда вы приблизитесь к цели, уровень вашей Выносливости может быть опасно низким, и в этом случае сражения будут особенно рискованными, так что будьте осторожны! Наиболее обычными способами восстановления Выносливости являются отдых и еда, которую вам придется покупать: у вас будет такие возможности во время приключения. Лечение ран, конечно же, также будет восстанавливать Выносливость, но такие возможности будут встречаться реже.

Удача

Во время вашего приключения будут моменты, когда успех или провал вашего подвига будет полностью зависеть от вашего везения. Вам будет сказано испытать свою Удачу; эта процедура выглядит следующим образом: бросьте два кубика. Если общая сумма броска равна или меньше, чем ваш счет Удачи, вам повезло. Если сумма выше, чем ваш счет Удачи, не повезло. Независимо от результата, вы должны вычитать 1 очко из вашего счета Удачи каждый раз, когда вы ее испытываете. Таким образом, чем больше вы используете ваше везение, тем менее вероятно, что вам улыбнется удача. Будут случаи, когда вы будете в состоянии восстановить несколько очков Удачи.

Сражения

Это приключение не связано с боевыми действиями в космосе. Под властью Империи люди не имеют права использовать какое-либо оружие, и поскольку вы все равно путешествуете как торговец, ваш корабль не вооружен. Ваши путешествия между планетами будут безопасны — единственная угроза потоки метеоров, но силовое поле корабля легко отталкивает их.

Силовые поля эффективны для космических кораблей, потому что они рассчитаны противодействовать предметам, движущимся с большой скоростью: любой снаряд кинетической энергии которого хватит на то, чтобы пробить корпус космического корабля, будет остановлен силовым полем. Силовые поля не могут использоваться отдельными существами: достаточно медленный снаряд пройдет через силовое поле и сможет нанести ущерб человеку или аркадианцу. Кроме того, оборудование, необходимое для создания эффективного силового поля, довольно громоздкое даже в этот век передовой миниатюризации. Есть и другие проблемы, такие как множество препятствий, встречающихся на пути, и ударные волны от взрывов, силовое поле им не помеха, а они могут быть почти столь же опасными, как и сам взрыв.

Итак, в двадцать пятом веке нет индивидуальных силовых полей, но есть много смертоносного оружия: пушки, лазеры, фазеры, фотонное оружие, гравитационные бомбы и т.д. Многие из этих видов оружия настолько смертоносны, что они представляли проблему для аркадианских властей, которые постоянно боялись и ожидали бунта. Проблема состояла в том, что, хотя людям запрещено любое оружие, их аркадианские хозяева носили его, люди иногда могли поодиночке побеждать аркадианцев, захватывать их оружие и создать, таким образом, мощный арсенал. Решение было очевидным: после того, как Империя стала достаточно стабильной, все смертельное оружие было возвращено на хранение на Аркадион, и все аркадианцы получили менее мощное оружие: лазерные мечи,

электрические хлысты («бичи», для краткости) и так далее. Таким образом, даже если кто-либо из аркадианцев терял свое оружие, это не было серьезной утратой.

Окольными путями вы приобрели лазерный меч. Его очень легко провести контрабандой через контрольно-пропускные пункты — до тех пор, пока вас разыскивают не слишком тщательно, пока он не активирован, меч не больше, чем полая металлическая трубка с несколькими кнопками на ней Сложный миниатюрный электронный механизм скрыт внутри.

Таким образом, это ваше основное оружие в этом приключении. Меча и вашего Мастерства должно быть достаточно, чтобы противостоять большинству ваших оппонентов, поскольку они будут вооружены примерно также. Если вам повезет и вы примете правильные решения, то сможете приобрести еще несколько смертельных видов оружия на своем пути. С другой стороны, вы можете встретить противника, чье оружие намного лучше вашего. Если в книге не сказано иначе, сражение будет происходить следующим образом:

Сначала запишите Мастерство и Выносливость существа в первое пустое поле битвы с противником на листе персонажа. Каждый раз, когда повстречаете врага, значения его характеристик, будут указаны в книге.

Ход битвы таков:

1. Бросьте два кубика за существо. Добавьте его Мастерство. Получившийся результат будет его силой атаки.

2. Бросьте два кубика за себя. Добавьте свое Мастерство на текущий момент. Это — ваша сила атаки.

3. Если ваша сила атаки выше, чем у противника, вы его ранили. Переходите к шагу 4. Если у противника сила атаки больше вашей, то ранили вас. Переходите к шагу 5. Если обе силы атаки одинаковы, вы парировали удары друг друга — начинайте следующий раунд с шага 1.

4. Вы ранили противника, поэтому вычтите 2 из его Выносливости. Можете призвать на помощь свою Удачу, чтобы нанести дополнительные повреждение (см. ниже).

5. Вас ранили, поэтому вычтите 2 из своей Выносливости. Опять же, можете призвать свою Удачу (см. ниже).

6. Внесите соответствующие поправки в значения своей Выносливости (и Удачи, если вы ею воспользовались — см. ниже) либо Выносливости противника.

7. Продолжайте в подобной последовательности, пока Выносливость одного из вас не упадет до нуля (смерть). Возможности бегства из боя в этом приключении нет.

Бой без оружия

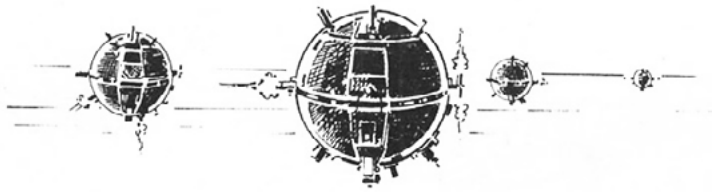
Поскольку люди лишились права носить оружия, было возрождено искусство рукопашного боя, и оно достигло невиданных высот. Вы знаете все уязвимые точки и слабые места всех трех видов аркадиан, а также людей. Вы знаете, как использовать ваше собственное тело с максимальной эффективностью, как обратить собственный вес и силу противника против него самого. Если вы, когда-нибудь потеряете свой лазерный меч, или если книга настаивает, чтобы вы провели бой в рукопашную, вам придется сражаться без оружия. Правила такого боя идентичны правилам боя с оружием, за исключением правила «внезапной смерти»:

Когда ваша сила атаки выше, чем у противника, бросьте дополнительно один кубик. Если выпало 1–5, вы уменьшаете Выносливость вашего противника, как обычно. Но если выпало 6, вы нанесли удар в уязвимую точку и, или убили врага, или оглушили до потери сознания. В любом случае бой сразу же заканчивается. Обратите внимание, что это правило обычно действует только для вас: аркадианцы не так искусны в рукопашной, так как им это не требуется, если же вы встретите противника, столь же искусного, как и вы, то это правило будет применяться и для него, о чем будет сказано в тексте.

Кроме того, если вы лишитесь оружия, и вам придется сражаться с вооруженным противником, то в подобном бою вам придется снизить на 1 уровень вашего Мастерства.

Бой с несколькими противниками

Часто вам придется бороться с несколькими противниками одновременно. Иногда вы будете сражаться с ними как с одним противником; иногда вы будете бороться с каждым из них по очереди; иногда со всеми вместе. В любом случае инструкция на этом параграфе расскажет вам, как вступить в бой.



Применение Удачи в сражениях

На определенных страницах книги вам будет говориться проверить Удачу, и будут указаны последствия вашего везения или невезения. Однако в сражениях у вас всегда есть вариант прибегнуть к своему везению, либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить серьезность, только что полученной раны.

Если вы только что ранили противника, то можете проверить Удачу, как описано выше. Если вам повезло, вы нанесли сильную рану, и можешь вычесть дополнительно 2 очка из Выносливости противника. Однако если вам не повезло, вы его просто оцарапали, и противник теряет только 1 Выносливость вместо 2.

Если вас только что ранили, вы можете проверить Удачу, чтобы попытаться свести ранение к минимуму. Если вам повезло, вы ухитрились избежать полного ущерба от удара и теряете только 1 Выносливость вместо 2. Если вам не повезло, вы получаете более серьезное ранение. Вычтите 1 дополнительную Выносливость.

Помните, каждый раз, когда вы проверяете Удачу, вы должен вычитать 1 из вашего показателя Удачи.

Снаряжение и деньги

Вы будете тайным агентом, так что не можете носить с собой почти ничего: лишнее оборудование вызовет подозрение. Помимо ваших денег и оружия вы должны будете приобрести все остальное, что может вам понадобиться, чтобы завершить вашу миссию, во время вашего путешествия, включая дополнительное оружие. У вас есть антигравитационный рюкзак, в котором вы можете хранить без потери Выносливости не больше шести предметов, которые вы найдете в этом приключении. Тем не менее, примите за правило, прежде чем покинуть планету, избавляйтесь от любых предметов, которые, как вы считаете, невозможно провезти контрабандой на следующую планету.

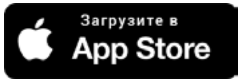
SAROS предоставил вам 2000 кредитов в начале вашего приключения. Используйте их с умом — этого должно хватить для оплаты дополнительного оборудования, питания и проживания во время вашей миссии. Вы можете приобрести больше денег во время вашего приключения. Все ваши траты и приобретения необходимо записывать на листе персонажа. Эти деньги хранятся в поясе вокруг вашей талии. Если у вас кончились деньги, и вы попали в ситуацию, когда вам нужно потратить деньги, чтобы продолжить путешествие, это значит, что вы потерпели неудачу в своей миссии.

Лист персонажа

В ходе игры некоторые параметры вашего героя будут меняться, а так же вы будете получать снаряжение, ключевые слова и артефакты. Чтобы не запутаться в этом, удобно с самого начала вести «Лист персонажа», пример которого изображен на следующей странице. Можно его распечатать (*файл можно скачать с сайта quest-book.ru*) или нарисовать самому произвольным образом.

Для максимального удобства, рекомендуем вести лист персонажа в специальном приложении на устройствах с iOS и Android — совершенно бесплатно! Вам не потребуется ни карандаш, ни ластик, ни игральный кубик. Скачайте и установите приложение eCharsheet, а в списке книг-игр нажмите «QR» или выберите в списке «Мятежная планета». Если вы читаете с компьютера, можете кликнуть на изображение и откроется версия для браузера.

eCharsheet: интерактивные листы персонажей



Лист персонажа

Мастерство ..... ИЗ .....

Выносливость ..... ИЗ .....

Удача ..... ИЗ .....

Информация

Деньги

Комментарии и экипировка

1

Вы удобно устраиваетесь в пилотском кресле вашего космического корабля, пристегиваетесь и изучаете приборную панель. Она удивительно просто устроена, и состоит в основном из компьютерного терминала и нескольких экранов. Механизмы системы альфа-зиридия скрыты глубоко в недрах корабля, и вам не нужно иметь с ними никакого дела: даже если что-то пойдет не так, ваши роботы инженеры скоро разберутся. Компьютер корабля уже предварительно запрограммирован на полет и посадку до Тропоса.

Теперь вы просите компьютер проверить систему жизнеобеспечения на всем корабле. Через несколько секунд его механический голос отвечает: «Все функционирует нормально». Вы связываетесь с управлением космопорта, чтобы сказать им, что готовы к старту. Огромные роботоходы убирают главные опоры корабля. Вы щелкаете переключателем, который активирует двигатель, и взлетаете! Через несколько минут перегрузки, которыми сопровождается взлет, прекращаются, когда вы покидаете орбиту Земли и попадаете в чернильную тьму космоса. Гравитационная тяга автоматически запускаются, чтобы сила тяжести внутри корабля оставалась такой же, как на Земле, позволяя вам и вашим роботам свободно передвигаться.

Вы включаете экран заднего обзора, чтобы понаблюдать, как Земля становится все меньше позади вас; клубятся белые облака, и солнце отражается от северной полярной шапки. Хотя вы часто видели это зрелище, путешествуя на Меркурий и Венеру, оно никогда не переставало вас волновать, и в этот раз вы тоже чувствуете тоску по родине. Увидите ли вы снова когда-нибудь Землю? Ваша миссия так важна… и так опасна.

Время идет. Через несколько часов один из экранов начинает мерцать. Компьютер предупреждает вас о присутствии другого космического корабля, который держится на некотором расстоянии от вас и, кажется, следует за вами как тень. Прикажете компьютеру совершить маневр уклонения (48) или продолжите полет (398)?

2

Ваш единственный шанс — перебить охранников у одного из главных входов. Вы выбираете восточный, потому что там меньше стражи. Ваше нападение застает их врасплох, пока они все смотрели в другую сторону, и вы зарубили двоих из них. Остался только один, довольно маленький южанин.

Стражник: Мастерство 6, Выносливость 8

Если вы выиграете за четыре раунда — 263. Если после четырех раундов боя охранник еще жив — 34.

3

Компьютер Жирдяя — его гордость и радость. Чтобы воспользоваться им, вам нужно будет предложить ему или персонального робота массажиста, или 400 кредитов. Если у вас нет робота или денег, или если вы не хотите платить ему, придется сразиться с ним в рукопашной.

Жирдяй: Мастерство 6, Выносливость 10

Если вы выиграли схватку или заплатили — 119.

4

Вы опускаетесь вниз, чтобы отдохнуть. Вы дремлете, и, когда просыпаетесь, можете восстановить 1 очко Выносливости. Вы просыпаетесь внезапно. Что это за звук? Вы судорожно всматриваетесь во тьму и видите, к вашему ужасу, бесчисленные злобно светящиеся глаза, двигающиеся в вашем направлении. Они принадлежат радикианскому насекомому, ближайший земной эквивалент которого — огромный паук. Вы должны сразиться с этим мерзким существом из подземного мира. На самом деле его не трудно победить, он был выпущен, только чтобы воспрепятствовать вам спать там, где вы находитесь.

Радикианский паук: Мастерство 5, Выносливость 6

Когда вы убьете его — 71.

5

Ясно, что окольным путем аркадианин говорит, что «Вдребезги» находится чуть севернее Храма Пяти Солнц. Теперь легко найти дорогу, так как храм можно увидеть из любой точки города. Если вы этого еще не делали, можете зайти в магазин бакалейщика и потратить 20 кредитов на еду, которая пополнит вашу Выносливость на 4 очка. Затем — 204.

6

Проблема в том, что у вас есть только одна мина, и ее взрыв не уничтожит всех трех компьютеров. Какой из них вы выберете: левый компьютер (203), правый (51) или тот, что напротив двери (139)? Если у вас есть альтернатива, можете вернуться на 381 и выбрать снова.

7

Пойдете по главным улицам, хотя аркадианские патрули, вероятно, скоро прибудут сюда, чтобы узнать причину взрыва (132)? Или побежите назад вдоль переулка, чтобы возобновить контакт с подпольщиком (303)?

8

Новый проход ведет на юг. Повернете туда (384) или продолжите идти прямо (23)?

9

Вы чувствуете себя несчастным, убив двух человек, но у вас не было выхода? Вы подбираете свой меч. Останетесь и обыщите дом (117), или уйдете, чтобы найти «Вдребезги» (132)?

10

Если вы несете с собой посох — 49. В противном случае — 147.

11

Спор скоро прекращается, кто-то рассказывает анекдот, и все они хохочут, недавние спорщики снова лучшие друзья. Их товарищеские отношения заставляют вас чувствовать себя одиноким, вы находитесь так далеко от дома и обременены миссией, о которой ни с кем не можете поговорить. Одна из студенток замечает, что вы, как воды в рот набрали, и подходит к скамье, где вы сидите, предавшись мрачным думам. Она представляется Мехитой и спрашивает, что случилось. Ее дружелюбие застает вас врасплох, даже такие герои, как вы, могут впасть в хандру,— и вы чувствуете, что хотите довериться ей. Сделаете это (97) или нет (202)?

12

Вы находите 55 кредитов и пищевой брикет, но прежде чем успеваете завершить обыск тела, открывается дверь, и появляются еще три человека. Будете сражаться с ними (80) или позволить им сопроводить вас внутрь (145)?

13

Бросьте кубик. Выпало четное число — 140, нечетное — 67.

14

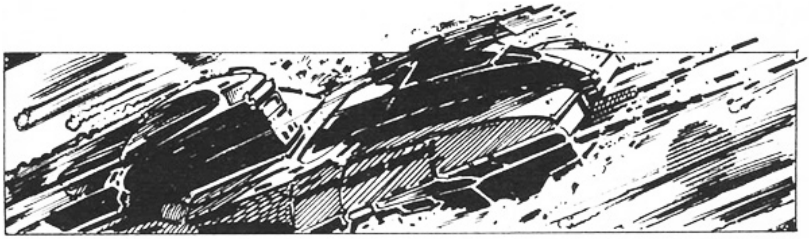
Вас кусает пилозубая крыса. Зубы этого мерзкого существа идеальный капкан, из которого жертве — в данном случае двум вашим пальцам — не вырваться. Вам удается только поднять руку вместе с вцепившейся крысой и бить ею об скалу. Бросьте кубик. Выпало четное число — 92, нечетное — 331.

15

К счастью, коридор снаружи пуст, студенты на лекциях. И ни один охранник не услышал шума схватки — 66.

16

Никто из аркадианцев, разумеется, не собирается просто так вручить вам свой меч, единственный способ заполучить у них оружие — это внезапное нападение. Какое-то время вы наблюдаете за передвижениями охранников и обнаруживаете, что ваш лучший шанс — это удаленный проход, который патрулирует только один стражник. Когда страж идет по нему, вы подкрадываетесь к нему сзади. Проверьте Удачу. Если повезет — 367, если не повезет — 224.



17

К счастью комната звукоизолирована — без сомнения, чтобы крики жертв пыток не мешали работе космопорта. Вы активируете меч и прыгаете на полицейского: как раз вовремя, чтобы предотвратить нажатие кнопки вызова охранников. Будьте осторожны: он дерется грязно!

Полицейский: Мастерство 7, Выносливость 10

Если вы выиграете, получив меньше двух ран — 291. Но если вы ранены дважды — 328.

18

Без пищи вы более уязвимы к холоду, и с трудом можете спать, постоянно пытаясь согреться. Получите только 1 пункт Выносливости за отдых этой ночью. Утром вы следуете по тропинке, ведущей примерно на северо-восток, пока она не разделяется. Отправитесь направо (296) или налево (171)?

19

Его замечание было предложением показать вам экспозицию, ваш ответ означает, что вы согласились, так что теперь ходите по залу вдвоем. Ваше разочарование этим фактом очевидно для его южно-аркадианских чувств, и он, в свою очередь, несколько враждебен с вами. Тем не менее, археологические экспонаты завораживают. На Радиксе существовала цивилизация, прежде чем земные колонисты прибыли сюда в двадцать втором веке, но все ее крупные центры были полностью уничтожены в начале двадцать первого века в ходе фациальной войне. Фациевые бомбы уничтожили все, не оставив следов, но сохранилось несколько объектов на отдаленных форпостах. Археологи даже собрали доказательства, того что коренные радикианцы отправляли разведывательные зонды в форме тарелок для изучения галактики.

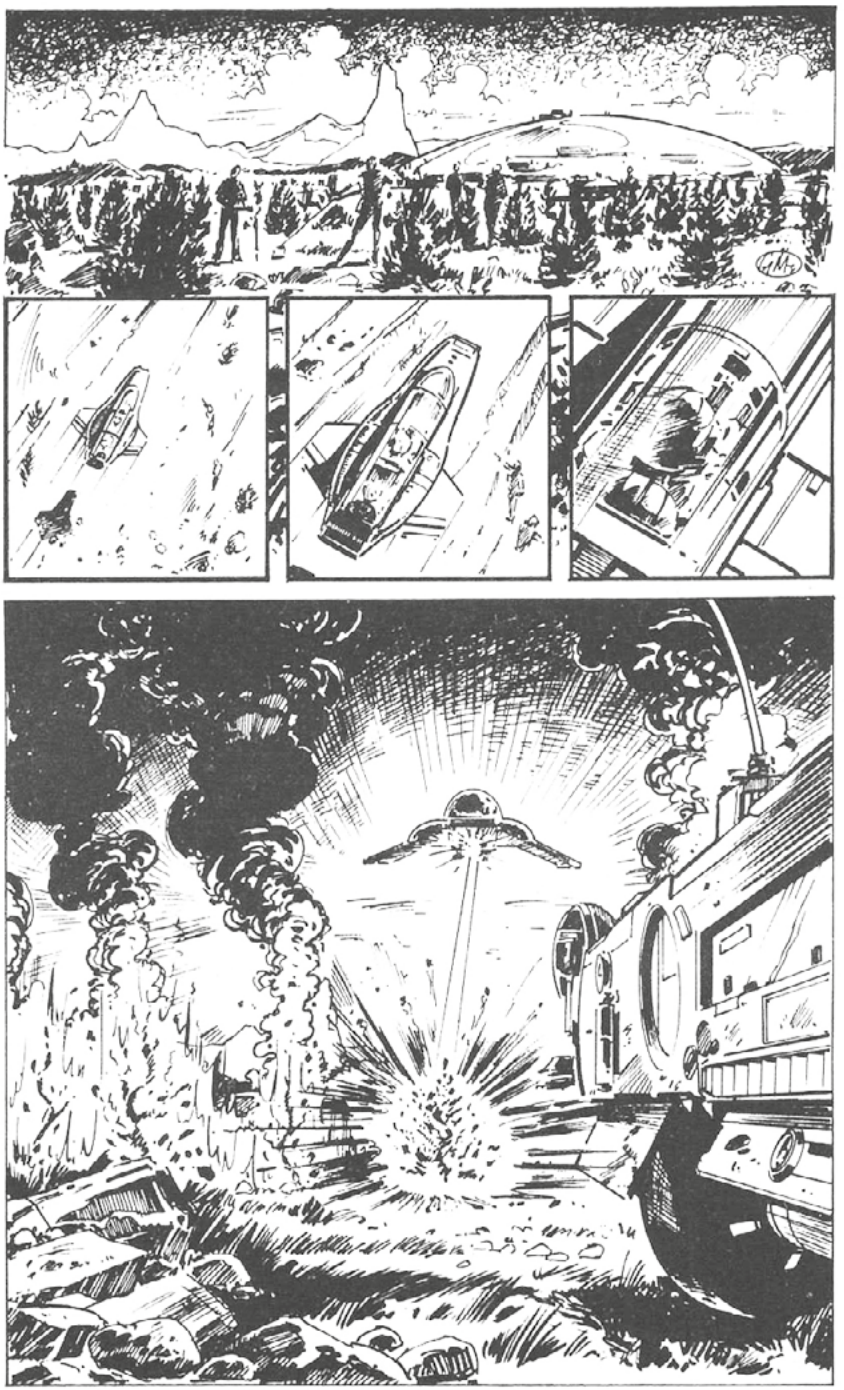
Вы приятно проводите время. Когда вы закончите, спросите у сторожа, что находится за другой дверью (380), или пойдете в университет (146)?

20

Ответа нет. Ждете немного, а затем осторожно открываете дверь, но в коридоре не видно никого и ничего. Заинтригованный вы возвращаетесь в постель — 247.

21

Это был не лучший выбор. Оглушительный вой отвлекает вас так же сильно, как и ваших противников. Времени убирать его в рюкзак, нет, поэтому вы, не выключая устройство, разбиваете его об угол. Вычеркните его из списка снаряжения, прежде чем снова вступить в сражение — 366 или 295.



22

Вы выходите на поле и идете к группе людей, работающих примерно в ста метрах от вас. Но на полпути к ним вы слышите визгливый вой сверху и слева от вас. Маленький серебристый обтекаемый корабль направляется к вам. Вы ныряете в кусты, когда он приближается, и, пригнувшись, направляетесь к зарослям в середине поля. Но инопланетянин засек вас: куда бы вы не направились, он парит у вас над головой. Неожиданно он стреляет струей пламени, не в вас, а на кусты рядом! Снова и снова вспыхивают пламя, пока вы не окружены огнем со всех сторон. Дым плотный: вы не можете видеть своего врага. Что будете делать: останетесь на месте, в надежде на лучшее (53) или попытайтесь прорваться через огненный круг (216)?

23

Слишком поздно. Поисковая группа нашла вас. Ваша миссия заканчивается здесь в пыльном заплесневелом подвале.

24

Вы сумели избавиться от двух северных аркадианцев в патруле, но должны бороться с двумя другими аркадианцами одновременно. Это означает, что каждый раунд вы должны выбирать, кого атакуете, а затем провести нормальный раунд боя против него. Вы также должны одновременно бросать кубики за другого противника, если выиграли раунд, ничего не происходит, но если его сила атаки выше вашей, он вас ранит: вы не можете нанести ему ущерб, пока не решите напасть на него.

Первый аркадианец: Мастерство 7, Выносливость 8

Второй аркадианец: Мастерство 6, Выносливость 6

Если выиграете — 381.

25

Вас сопровождают через лабиринт подземных туннелей обратно в общежитие, где охрана была утроена, с тех пор как вы побывали там. Вы спокойно спите всю ночь (восстановите 2 пункта Выносливости). Утром вы возвращаетесь в космопорт — 213.

26

Это неправильный ответ. Такой рабочий был бы одет в синюю униформу и носил бы с собой набор инструментов. Вас забирают на допрос, с которого вы никогда не вернетесь.

27

Ощущение, что за вами следят, растет, поскольку та же самая кабинка следует за вами вплоть до вашего отеля. И как только вы попадаете туда, вы одновременно обнаруживаете, что ваши преследователи враждебно настроены и что они вызвали по комлинку подкрепление. Вы немедленно окружены целым эскадроном аркадианских полицейских, которые безжалостно рубят вас на куски.

28

«Шум снаружи это вот этот незнакомец, он убил старину Корвуса»,— говорит один из ваших сопровождающих. Это заставляет человека за столом встать. «Это впечатляет,— говорит он равнодушно.— Корвус, впрочем, был не слишком важен. Правда, он ведь был на работе, не так ли?» Он спрашивает об этом одного из своих людей, который подтверждает, что да был. Спросите, что происходит (353), или промолчите (321)?

29

Подождав немного, решаете, что это пустая трата времени, вы всегда можете зарегистрироваться позже. Вы поднимаетесь наверх. Весь второй этаж одна большая спальня, она примечательна грязью, унынием и отсутствием компании. Несколько кроватей заняты, но их обитатели спят. Бодрствует только один человек, который грустно сидит на раскладной кровати, его тело содрогается от рыданий. Подойдете поближе, сядете рядом и постараетесь завязать разговор (354), или устроитесь подальше от него (60)?

30

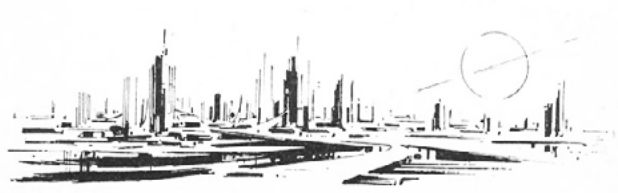
Вы находитесь на восточной стороне космопорта. Здесь несколько тропинок, вы должны выбрать, в какую сторону пойдете. На восток (245), на север (342) или на юг (181)?

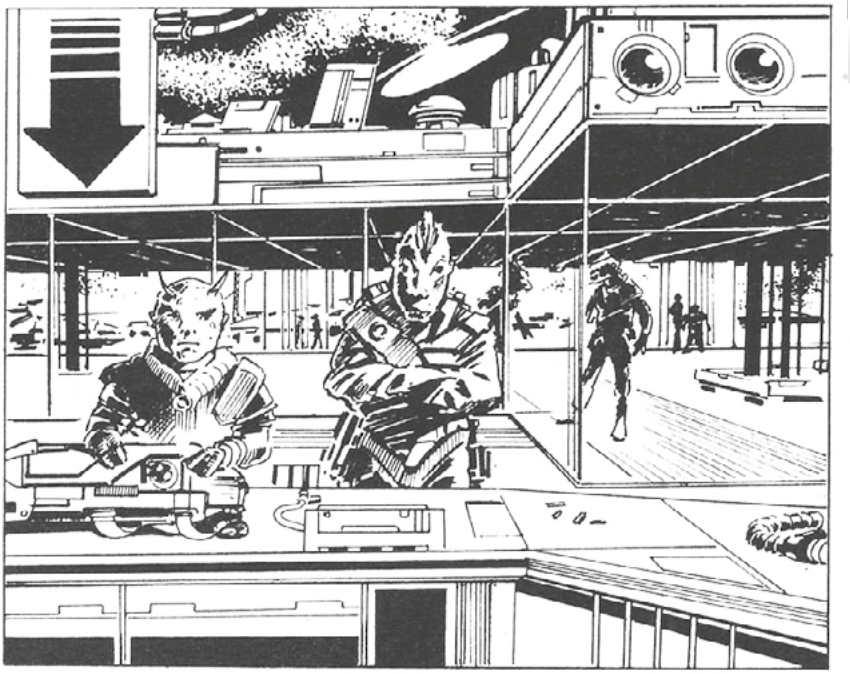
31

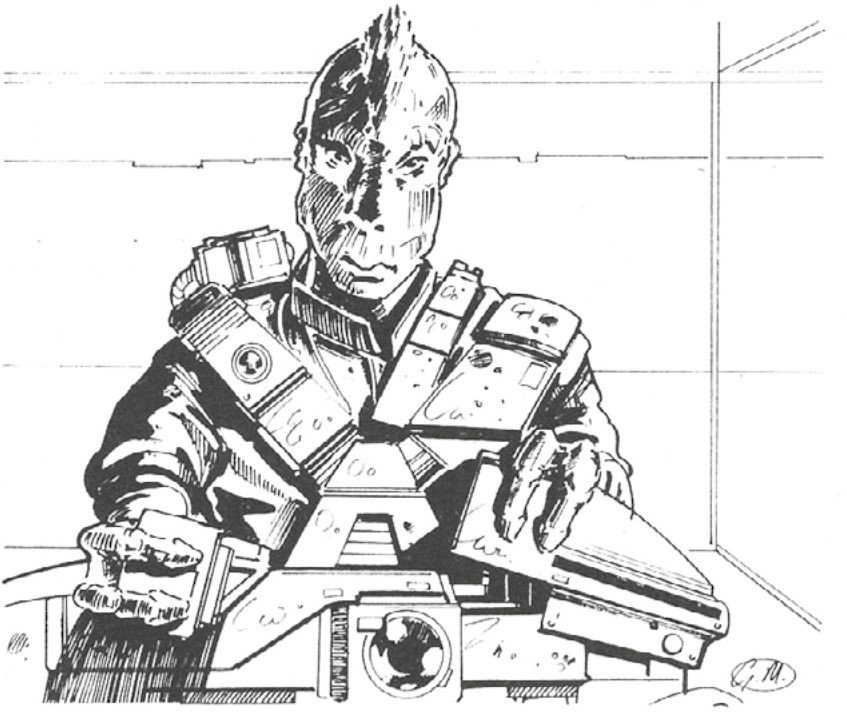
Вы просите, чтобы в вашу комнату был доставлен микрокомпьютер, вам отвечают, что это стандартная услуга, и она будет выполнена незамедлительно — 119.

32

Он вскоре подходит и развязывает вас. Первым делом вы сажаете его на свое прежнее место и привязываете. Вы едите, а затем отдыхаете несколько часов: восстановите 4 пункта Выносливости — 292.





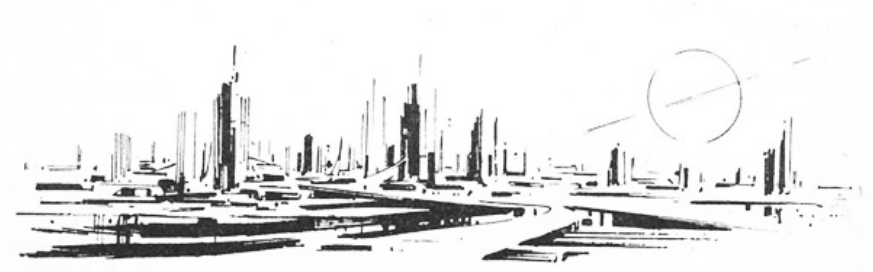


33

На таможне вы говорите дежурному офицеру аркадианцу южанину, что вы торговец, который должен доставить груз на Радикс, и он сличает ваше имя с реестром людей на планете Тропос. Затем он приказывает вам отдать ваш рюкзак. Вы делаете это, и с ужасом обнаруживаете, что досмотр будет проводить не этот легкомысленный южный аркадианец, а центральный аркадианец с лицом как топор, чей многоцветный гребень показывает, что он носит высокое воинское звание. Большая часть вашего оборудования достаточно безвредна, чтобы пройти проверку, но есть ли у вас при себе моток веревки и инфракрасный сканер? Если есть и то, и другое — 210, если есть только один из этих предметов — 339, если у вас их нет — 374.

34

Охранник задержал вас достаточно, чтобы к нему на помощь примчался целый эскадрон стражников, против такого количества врагов у вас нет шансов.



35

«Что ж, пусть будет так»,— говорите вы и выплескиваете напиток ему в лицо. Он сердито смотрит на вас. «Хорошо,— говорит он.— Если это то, что ты хочешь». На полу очищается место для поединка, люди и аркадианцы толпятся вокруг, спеша насладиться зрелищем драки. Но прежде чем начать этот бой без оружия, проверьте свою Удачу.

Если повезет, часть наркотика, который был в напитке, попала в рот вашего оппонента, и в результате его Мастерство уменьшается на 1 пункт.

Скандалист: Мастерство 7, Выносливость 12

Он, как и вы, эксперт в рукопашном бое: правило внезапной смерти относится и к нему, и к вам. Если выиграете, у вас нет другого выбора, кроме как покинуть клуб. Вы уныло сидите на ступеньках перед дверью по соседству, когда сильные руки внезапно хватают вас — 272.

36

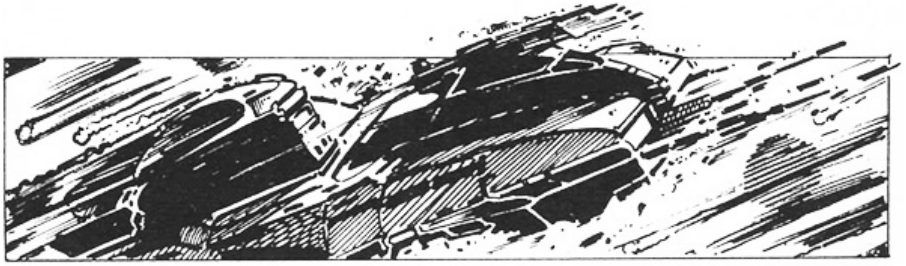
Вам удается выхватить меч и разрубить его машину, прежде чем он выстрелит из фазера. Последнее, что вы слышите: «Ну что ж, я всегда могу построить еще одну».

37

Поддерживая видимость, что вы пришли сюда развлекаться, покупаете жидкость для полоскания рта, которая продается здесь как алкогольный напиток для людей (потеряйте 10 кредитов). Вы замечаете, как швейцар подходит к группе людей в углу и что-то шепчет молодой женщине, которая бросает на вас взгляд, а затем встает, чтобы уйти. Подозревая худшее, последуете за ней (75) или побудете здесь еще немного, а затем спросите у бармена, где находится будка для видеофонов (81).

38

«Да, я так и подумал,— отвечает он.— Если ты задаешь мне все эти вопросы, ты не можете по какой-то причине задать их официальному лицу, не так ли? Пойдем со мной: я знаю того, кто может помочь». Пойдете с ним (399) или оставите его и попытаетесь найти меч (137)?



39

Коридор плавно поворачивает налево, пока вы, в конце концов, идете уже не на восток, а на запад. Вы приходите к развилке, где можете повернуть на север (277) или идти прямо (23).

40

Любопытно, здесь нет никаких признаков блестящего предмета, который несла птица, когда вы впервые заметили ее. Затем вы замечаете две глубокие расщелины на уступе, в которые можно залезть. Попробуете пролезть в левую расщелину (14) или в правую (355)? С другой стороны, в таких трещинах может жить кто угодно, и вы можете решить, что было бы лучше не рисковать больше и вернуться на тропу (147).

41

Он ведет вас в другой дом на той же улице, где вам завязывают глаза и ведут вниз по лестнице, затем вы теряете направление. Вас ведут через туннели, которые петляют из стороны в сторону, вы проходите через несколько дверных проемов и, судя по запаху, сырости и странному эху ваших шагов, через часть канализационной системы. Сопротивление на Тропосе, кажется, буквально находится в подполье. Затем, без предупреждения, вы получаете сильный удар по затылку и теряете сознание — 207.

42

Как только прикасаетесь к сокровищам, вы попались. Пытаясь взять часть этого, вы начинаете верить в иллюзию, что снижает вашу защиту и позволяет компьютеру заманить вас в ловушку. Вы ощущаете в своем разуме присутствие второго сознания, и никогда не сможете избавиться от него.

43

«Суд» над вами — это фарс. Аркадианцы уверены, что происходит что-то подозрительное. Чтобы купец с Земли случайно оказался в комнате профессора на Радиксе? И зачем ему меч? Вы приговорены к смертной казни, но полицейские сообщает вам, что приговор будет смягчен, если сообщите им все, что знаете о подполье на Радиксе. Дадите им эту информацию (345) или нет (368)?

44

«Я извиняюсь. Я не понимаю, что вы говорите».— «Ох, вы, люди. Ты такой же бесчувственный, как аркадианская улитка. Я имею в виду, что он находится к северу от Храма Пяти Солнц, идиот. И я едва не забыл: 50 процентный налог — ДДА, Добавочный Для Людей, на предметы, которые ты купил». Вы не верите ему, он просто хочет, чтобы вы заплатили за оскорбле-

ние, которое нанесли ему своим непониманием, но не можете позволить себе пререкаться. Заплатите требуемую сумму денег и потеряйте 1 пункт Удачи.

Теперь легко найти дорогу, так как храм можно увидеть из любой точки города. Если вы еще не делали этого, заходите в магазин бакалейщика и тратите 20 кредитов на еду, которая пополняет вашу Выносливость на 4 очка. Затем — 204.

45

«Я не знаю, в какие игры вы играете,— говорит привратник сквозь отверстие,— но вам здесь не рады». Он захлопывает окошко. Отойдете от клуба (390), или попытаетесь разрубить замок на двери своим мечом, если он у вас еще с собой (366)?

46

Когда приходите в себя, вам трудно сосредоточиться на том, кто вы, где вы и что вы здесь делаете. Вы видите размытую человеческую фигуру, склонившуюся над вами. Теперь вы вспоминаете о вашей миссии. «Как долго я был без сознания?» — спрашиваете вы, пытаясь встать.

«Он приходит в себя, Дорадо»,— говорит человек.

«Поторапливайся, Мизар»,— отвечает голос.

«Ты был в отключке около сорока пяти минут,— говорит первый человек, очевидно, Мизар. «Аркадианцы почти настигли нас».

Сорок пять минут! Нельзя терять времени: вы должны вернуться в космопорт, чтобы успеть к своему отлету! Вы должны отправить одного из них защищать проход в скалах и выиграть вам достаточно времени, чтобы успеть поговорить с другим и убежать. Отправите в бой Дорадо (175) или Мизара (255)?

47

Таможня не является проблемой на Радиксе. Они так счастливы, что вы доставили зиридий, что обращаются с вами настолько любезно, насколько аркадианцы могут быть любезны с человеком.

Похоже, что ваш груз зиридия необходим им для завершения какого-то паранаучного проекта. Сейчас раннее утро, у вас есть два полных дня, а затем вы отправитесь на Халмурис. Как только зарегистрировались, вы выходите из космопорта, который настолько автоматизирован, что даже на ваш земной взгляд — это чересчур. Жители не верят, что нужно выполнять какую-либо работу, если это действительно не необходимо. Все делают роботы, в том числе самые ультрасовременные модели, которые могут думать самостоятельно. Движущиеся тротуары пересекают космодром, но двигаются они достаточно медленно, чтобы обеспечить удобство перехода с одного на другой, вы нетерпеливо начинаете перепрыгивать через них, благо гравитация здесь немного меньше, чем на Земле. Однако вскоре вы обнаруживаете, что это не помогает вам двигаться быстрее, поскольку вам необходима практика для достижения правильной координации движений.

Вы пользуетесь услугам персональной монорельсовой системы, и вскоре плавно и быстро скользите в сторону единственного крупного города на планете, где должна быть расположена местная ячейка сопротивления. По дороге вы вызываете на экран список отелей, где могут останавливаться люди. Только два названия кажутся вам привлекательными, один получил три звезды от радикианских оценщиков качества, и тот, который они даже не потрудились прокомментировать. Вы остановитесь в Зодиаке за 375 кредитов за ночь (89) или во Дворце Жирдяя за 50 кредитов за ночь (101)?

48

Как бы ни старались, какие маневры не предпринимали, вы не можете избавиться от своего преследователя. В конце концов, вы возвращаетесь к прямому маршруту на Тропос. Оставшаяся часть путешествия проходит без происшествий: вы проводите время за едой, сном, тренировками и игрой в шахматы с компьютером на самом низком уровне сложности. Ваш преследователь не отстает и, когда вы приближаетесь к Тропосу, он ускоряется, чтобы приземлиться раньше вас — 164.

GARY MAYES

49

Если вас укусила крыса — 98, если нет — 232.

50

Вы быстро находите правильный ключ в связке сторожа и выбираетесь в переулок. Отсюда вы можете отправиться в университет — 146.

51

Перейдите на 177.

52

Вы мчитесь за угол и буквально насаживаетесь на мечи и хвосты поджидающих вас аркадианцев. Ваша миссия заканчивается здесь.

53

Бог помогает тем, кто сам себе помогает, и это не вы. Агония мучительна. К счастью, если можно так выразиться, вы задохнетесь в дыму, прежде чем сгорите заживо.

54

Толпа вскакивает на ноги, гремят аплодисменты, антенны вспыхивают в знак одобрения. Пока труп Скаброка тащат прочь, оставляя за ним скользкий след из зеленой крови, инопланетянин, в котором вы узнаете тюремного коменданта, выходит на арену и поздравляет вас — предварительно отобрав у вас меч. «Ты хорошо проявил себя и доставил удовольствие нашему народу, землянин,— говорит он,— и мы выполним нашу часть сделки. Ты можешь вернуться на свой корабль» — 191.

55

Очевидно, устройство стимулирует часть мозга, отвечающую за воображение, потому что все, что происходит в дальнейшем похоже на странный сон.

Ниже приведены эпизоды, которые описывают различные поединки, но они происходят только в вашем сознании. Результат один и тот же: если проиграете одно из последующих столкновений, вы можете умереть физически или станете марионеткой аркадианского компьютера и лишитесь собственной личности.

Вам кажется, что вы блуждаете по особняку со множеством комнат. Внезапно, из ниоткуда, появляется монстр и преграждает вам путь, проходы за вами исчезают, и нет другого пути, кроме как победить его. Монстр — это Сфинкс, страж Знаний.

Сфинкс: Мастерство 8, Выносливость 8

Если победите — 251.

56

Ждете пять минут, десять минут. Что происходит? Вместо ответа появляются восемь аркадианских головорезов, по четыре с каждой стороны улицы. Активируете меч и примете безнадежный бой (264), будете стучать в дверь, через которую вошел Грус (364), или попробуйте войти в дом напротив (121)?

57

Вы найдете безлюдный участок периметра, надеваете ранец на плечи и нажимаете кнопку зажигания. Он включается… и глохнет. Снова включается со второй попытки и легко поднимает вас к вершине десятиметрового забора, и снова глохнет! Вы падаете на землю. Проверьте свою Удачу, если вам повезет — 359, если нет — 304.

58

Вы бормочете какие-то нелепые оправдания и покидаете кабинет секретаря. Пойдете на Научный этаж, если вы там еще не были (266) или покинете университет (235)?

59

Когда вы пытаетесь вырвать оружие у Муски, фазер стреляет и смертельно ранит его. Разум умирающего аркадианца, кажется, проясняется. Он смотрит на вас и говорит: «Арсенал… 110». Непонятно, что дает вам эта фраза. Тем временем ваш корабль приближаетесь к Аркадиону — 118.

60

Всегда трудно, особенно для такого человека действия, как вы, бросить в беде другого человека. Вы бронируете для себя кровать, чтобы никто другой ее не занял, и выходите из комнаты. Потеряйте 1 очко Удачи за свое жестокосердие. Снаружи вы начинаете поиски «Вдребезги». Вы знаете, что въехали в город с севера, поэтому поворачиваете на юг — 99.

61

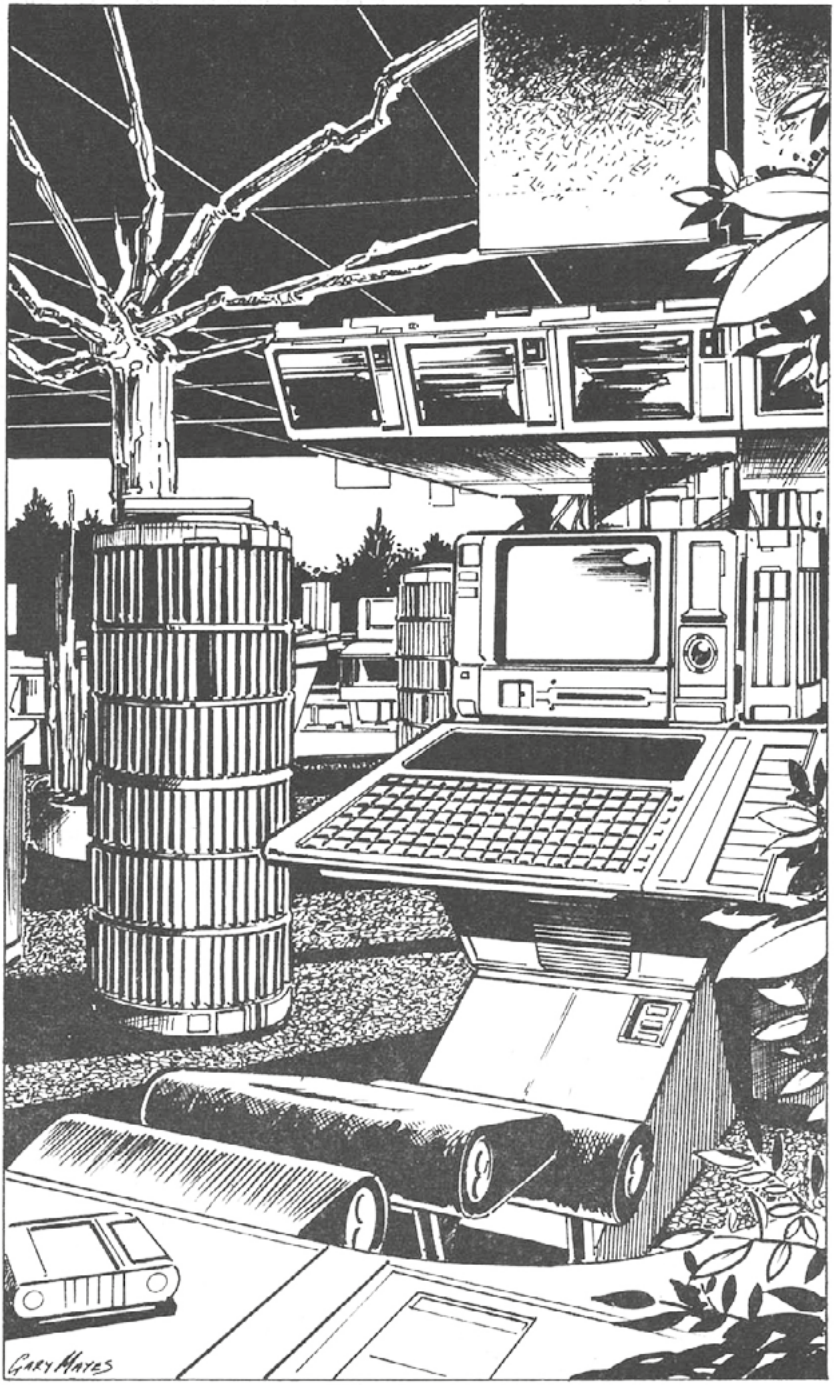
Кабелей не видно: если эта машина нуждается в них, они должны быть за компьютерными консолями, но вы можете удалить кожух компьютера, если хотите добраться до внутренностей машины (325). Или вы можете вернуться к 381 и сделать другой выбор.

62

Коридор поворачивает на запад, пока не соединяется с другим проходом, по которому вы можете отправиться на юг, откуда слышится мрачный звук капающей воды (154) или на север (23)? Вы должны действовать быстро, судя по звукам, поисковая партия прямо за вами.

63

Граната взрывается, уничтожая робота-убийцу. Вы можете вернуться в свой отель — 309.


GARY HAYES

64

Привратник весьма дотошен, но не находит ничего, что могло бы его насторожить. Вам нужно время подумать, как связаться с Беллатрикс. Вы заходите в бар и покупаете стакан содержащей алкоголь жидкости для полоскания рта, это напиток который людям разрешается пить (вычеркните 10 кредитов), затем оглядываетесь, ища место, где можно присесть. Может ли кто-нибудь из этих людей быть Беллатрикс или, по крайней мере, членом подполья? Вы решаете присоединиться к группе людей сидящих в углу, потому что они очень внимательно следят за вами — 305.

65

«Освободить вас? Да, конечно. Почему бы и нет?» — бормочет он, но только бесцельно блуждает по комнате. Скажете ему, чтобы он поторопился (241), или будете терпеливы (32)?

66

Скоро вы находите стойку с компьютерными дисками с надписью «Университетские характеристики». Вас заинтересовали только два из них, остальные вы отбрасываете. Вы можете просмотреть их здесь (174) или забрать с собой (316)?

67

Ваши поиски ничего не приносят, кроме странных взглядов со стороны прохожих. В конце концов, вы садитесь перед какой-то дверью, чтобы отдохнуть. Время идет, вам придется в ближайшее время вернуться в общежитие. Но когда вы встаете, дверь позади вас открывается, и сильные руки хватают вас — 156.

68

Ваши собеседники обмениваются многозначительными взглядами. «Судебное разбирательство закончено,— говорит Беллатрикс.— Любой, кто готов убить другого без каких-либо доказательств вины, поступает вразрез с нашим кодексом. Мы не думаем, что вы предатель, но, как временное человече-

ское правительство здесь на Тропосе, мы берем вас под арест. Нет никакого смысла в вашей миссии, если ее успех будет достигнут благодаря таким аморальным людям, как вы. Если хочешь, ты можешь работать на нас, и мы перевоспитаем тебя». Вы потерпели неудачу в своей миссии. Когда вы убедите Беллатрикс в своей честности, время будет уже упущено.

69

Рукоять его фазера врезается вам в голову. Когда вы приходите в себя, потеряйте 2 очка Выносливости — 116.

70

«Что? — говорите вы удивленно.— Вы пытаетесь разыграть меня? Карнизы укрепляются на крышах зданий, а не в фундаментах».— «Конечно, конечно,— говорит аркадианка.— Должно быть виновата, выпивка». Но вы уверены, что она пыталась разоблачить ваше прикрытие. Она продолжает рассказывать вам, что разрушенные здания были уничтожены роботом под названием «Сокрушитель улиц», который полиция использует против врагов Аркадиона — по крайней мере, это то, что, по вашему мнению, она подразумевает под «одинокими волками, влюбляющимися в луну»! Алкоголь, похоже, развязал ей язык, поскольку она, кажется, не одобряет использования робота убийцы, особенно, когда враги — всего лишь студенты. Это дает вам подсказку, которую вы искали, и вскоре вы отправляетесь в университет. Когда приедете, сразу войдете внутрь (146) или подождите некоторое время снаружи (178)?

71

Вы двигаетесь по коридору. Становится светлее, и вы тщательно осматриваетесь по сторонам. Увы, не видно никаких вариантов для бегства. В конце концов, подходите к прочной двери с решеткой вверху. Будете пытаться сломать дверь (360) или подождете, не случится ли чего-нибудь (301)?

72

«Хорошо», говорит, наконец, Грус, не обращая внимания на протесты Индуса. Он отпускает вас и немедленно отскакивает, чтобы подобрать ваш меч: «Только не делай глупостей,— говорит он,— помни, у нас есть меч. Выходи». Когда вас выталкивают за дверь, вы слышите, как Индус по видеофону сообщает полиции, где вы находитесь. Вы быстро уходите и возвращаетесь на главные улицы. Пока не найдете другого оружия, все сражения вы должны проводить по правилам боя без оружия — 132.

73

Вы едите и ложитесь спать, восстановите 4 очка Выносливости. Утром вы следуете по тропинке, ведущей примерно на северо-восток, пока она не разделяется. Отправитесь направо (296) или налево (171)?

74

Вы звоните профессору Захариасу на работу, нет ответа. Но вы узнаете его домашний номер в справочнике и звоните еще. Он слышал о краже дисков, и вы подтверждаете свою личность, показав ему распечатку из его личного дела. Он удовлетворен этим и верит, что вы тот за кого себя выдаете, и назначает встречу в одиннадцать часов следующим утром в своем кабинете в университете. Получите 1 очко Удачи — 134.

75

Прежде чем привратник успевает вернуться на свой пост, вы выходите из клуба и следуете за ней. Вы видите, как она исчезает за углом, но когда добираетесь туда, ее нигде нет. Вы ищете ее, но безуспешно. Вернетесь в клуб (45) или продолжите поиски (13)?

GARY MARKS

76

Здесь почти невозможно кого-то найти, этаж настоящий лабиринт. Немного подождете (244), спуститесь на Научный этаж, если еще там не были (266), или покинете университет (235)?

77

Жирдяй сидит на крыльце, загорает и восхищается своими драгоценностями, он украшен кольцами, браслетами и парой серег. Вы садитесь рядом и болтаете, обмениваясь мнениями об условиях жизни на Земле и Радиксе. Он говорит вам, что жизнь на Радиксе не слишком изменилась под властью Империи, экономика была изменена, чтобы люди могли жить, так как они привыкли. Тем не менее, конечно, есть некоторые недовольные отсутствием свободы, это движение довольно открыто поддерживается студентами и сотрудниками университета. Тем не менее, они не очень влиятельны, так как мечтают об абстрактной свободе, в то время как обычные люди просто хотят покончить с необходимостью работать на аркадианцев и вернуться к системе, где всю работу за людей делают роботы. Как бы то ни было, люди и роботы, по большей части, служат аркадианцам. Пока вы разговариваете с Жирдяем, вы понимаете, что меняете свое мнение о радикианцах: распущенность и лень, которая прославила их на всю галактику, это просто их преданность странному идеалу самодостаточности. Вы понимаете, что человеческая природа действительно адаптируются к обстоятельствам на разных планетах, и поэтому люди, рожденные и выросшие на других планетах, могут быть почти такими же чуждыми для понимания как аркадианцы или другие виды разумных существ. Дисциплина и традиционализм Тропоса и роскошь Радикса являются результатом жизни на разных планетах.

Ваш разговор с Жирдяем был весьма полезным, и он поможет вам не ошибиться в людях, с которыми вам придется столкнуться на этой планете. Получите 1 очко Удачи. Вы

заявляете, что намерены посетить университет, поэтому прощаетесь. Монорельс доставляет вас к главному входу. Сразу войдете (146), или подождите некоторое время снаружи (178)?

78

Путь к вашему космическому кораблю преграждают два стражника. Ваше сердце вздрагивает от испуга, но оказывается, что они просто ждут вашего «пассажира». Вы видите, как два центральных аркадианца пересекают поле и входят в ваш космический корабль, ни один из них не возвращается. Похоже, что у вас будет два пассажира, а не один. Теперь охранники позволят вам подняться на борт.

По пути на Аркадион вы можете восстановить свою Выносливость на половину очков от текущего уровня, если текущая оценка нечетное число, округлите количество восстановленных очков в большую сторону, но помните, что Выносливость не может превысить первоначальный уровень. Кроме того восстановите 1 очко Мастерства, которое вы потеряли из-за высокой гравитации на Халмурисе. Два аркадианца держатся в стороне от вас, но однажды ночью вас будит стук в дверь вашей каюты. Вы спросите, кто это (20), или сразу откроете дверь (350)?

79

Вы быстро устанавливаете его так, чтобы мощный луч света отвлекал ваших противников. Это будет длиться пять раундов боя, потом прибор опрокинут и разобьют (вычеркните его из списка снаряжения), но вы можете уменьшить Мастерство вашего первого противника на 1 очко в течение шести раундов боя, 5 плюс еще один раунд понадобится врагу, чтобы отойти от отвлекающего эффекта стробоскопа. Теперь возвращайтесь к месту сражения и решите исход боя — 295 или 366.

80

К сожалению, у одного из них есть меч, и вам не справиться с ними со всеми. Вас сбивают с ног и режут мечом.

81

Видеофоны находятся за экраном, перед которым движется голограмма, изображающая аркадианцев работающих в офисе. Вы всегда находите обнадеживающим, когда инопланетяне ведут себя так же, как и люди, даже аркадианцы любят иногда позвонить домой и утверждать при этом, что они допоздна работают в офисе! Вы пробовали приехать сюда на такси из космопорта? Если да — 362, если нет — 311.

82

Он не ожидает этого, дверь врезается в него и выбивает фазер из рук, который летит прямо в Муску. Вы оба одновременно активируете свои мечи.

Аркадианец: Мастерство 7, Выносливость 8

Если победили — 261.

83

Пара аркадских охранников смотрит на вас сверху, поворачиваются к гигантскому экрану, чтобы сверить изображение на своих миниатюрных дисплеях,— потом они начинают приближаться к вам, запрашивая инструкции через свои коммуникаторы. Вы обнаружены.

84

Вы поворачиваетесь и видите, что помощники торговца преградили вам путь. «Перед тем, как уйдете,— масляным голосом говорит спекулянт позади вас,— скажите мне, что вы собираетесь делать с этим мечом». Это предательство взбесило вас. Гнев

придает дополнительную скорость: вы рубите людей у двери, прежде чем они успевает даже дернуться, и поворачивается лицом к торговцу. Он двигается довольно быстро для такого грузного человека.

Спекулянт: Мастерство 6, Выносливость 10

Во время боя ящик опрокидывается и падает на блок кондиционирования воздуха, который сначала искрит, а затем загорается. Когда бой закончен, огонь уже пылает вовсю. Если вы победите — 112.

85

Он отпирает дверь, и вы оба спускаетесь по лестнице в пыльные подвалы, которые полны предметов в ящиках, витринах или просто свободно стоящих на полу. Вы некоторое время осматриваетесь в первом подвале, а затем подавляете крик радости. В витрине с пометкой «Назначение неизвестно — возможно религиозные артефакты», лежит примитивная барионная граната, вы изучали это оружие во время вашей подготовки, и она даже выглядит неповрежденной! Вы должны заполучить ее! Однако сторож, которого вы оскорбили, своими антеннами чувствует что-то подозрительное. Он активирует свой меч и бьет вас по руке. Потеряйте 2 очка Выносливости и 1 очко Мастерства — 215.

86

Вы бросаете гранату и ныряете вниз на лестницу, чтобы избежать последствий взрыва. Когда вы поднимаетесь обратно, от патруля ничего не осталось — и от двери тоже, если уж на то пошло — 381.

87

У двери нет ручки изнутри. У вас нет другого выбора, кроме как нажать одну из кнопок на столе — 276.

88

Вам приходится отступить назад, чтобы найти проход сквозь скалы к зданию, вам удается подойти к зданию необнаруженным. Вы некоторое время наблюдаете, но не видите охранников, поэтому смело входите внутрь. На станции почти никого нет, людей не видно, вы замечаете лишь нескольких аркадианцев. Некоторое время вы ищете нужную вам информацию, но ничего и никого не находите. Все это время было потрачено впустую, потому что, если вы хотите вернуться в космопорт вовремя, к отлету вашего корабля, вам придется уйти сейчас. Вы не смогли связаться с лидером подполья и узнать последние три цифры кода.

89

По дороге в отель вы замечаете что-то странное в городе: на некоторых улицах снесены целые дома, несмотря на это, стоящие поблизости здания не пострадали. Это выглядит, как локальное землетрясение. Вы скоро прибываете в отель, который является невероятно шикарным и роскошным. Вы регистрируетесь на одну ночь (вычтите 375 кредитов). Пока вы наслаждаетесь приватной сауной, расходы начинают казаться вполне оправданными. Восстановить 1 пункт Выносливости. В конце концов, чувствуя себя отдохнувшим, вы спускаетесь по лестнице, чтобы увидеть, какие деликатесы может предложить местная кухня, и заодно обдумать, как связаться с подпольем. Вы можете поесть либо в баре, стоимость входит в цену вашей комнаты (115), либо за дополнительные 40 кредитов можете пообедать в ресторане (138).

90

Вы ласково разговариваете с Муской, пытаясь убедить его отдать вам фазер, но он капризничает и упорно отказывается. Попытаетесь отобрать у него оружие (59) или продолжите уговоры (130)?

91

«Сколько?» спрашивают они. «Пятьсот кредитов», отвечаете вы. «Недостаточно», говорят они, почти облизываясь от жадности. Скажете, что это все что у вас есть (223), или попробуете еще поторговаться (148)?

92

К несчастью это правая рука. Уменьшите вашу Выносливость на 2 очка и Мастерство на 1 очко. Если вы еще этого не делали, можете исследовать другую расщелину — 355. Если считаете, что настало время продолжить ваше путешествие — 10.

93

Эта группа состоит из довольно дружелюбных или, может быть, просто пьяных южных аркадианцев. Вы представляетесь смиренным путешественником с Земли и выражаете вежливое любопытство по поводу количества разрушенных домов в городе. Но они избегают ответа на этот вопрос и переходят к новостям с Земли. Это разочаровывает, но вы, разумеется, соглашаетесь с этим. Поскольку они продолжают опрокидывать рюмку за рюмкой, вы осмеливаетесь на новую попытку, и притворяетесь, что имеете какие-то знания о торговле стройматериалами, и снова поднимаете тему разрушенных зданий. «Что ж, лично я считаю, что виноваты карнизы, которые мы используем в наших фундаментах,— говорит одна из аркадианок.— На Земле используют карнизы в фундаментах?» Вы ответите «да» (248) или «нет» (70)?

94

Вы смеетесь над абсурдностью этого: вам были предложены знания, богатство и власть, которые компьютер, безусловно, мог бы вам дать, но вы преодолели соблазны. Когда ваш смех

становится громче, воображаемый мир исчезает, и вы возвращаетесь в каюту аркадианца, все еще привязанный к сиденью, с теперь уже бесполезными электродами, прикрепленными к вашему черепу.

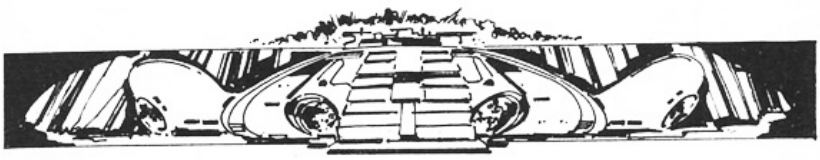
Вы смотрите на аркадианца. Ваша победа повредила его разум: он озирается по сторонам, словно ища что-то, что он потерял. Когда его глаза встречаются с вашими, на его лице мелькает признак узнавания, а затем исчезает. Это деликатная ситуация: он, возможно, близок к полному безумию, но вы все еще сидите связанным. Прикажите ему освободить вас (65), или дождетесь, чтобы мимо прошел робот (278)?

95

Вы разочарованно поворачиваетесь (теряете 1 очко Удачи). Что теперь вы можете сделать? Вы присаживаетесь на ступеньки перед соседней дверью. Через несколько минут вы понимаете, что можете вернуться в общежитие и повторить попытку завтра. Однако, когда вы встаете, чтобы уйти, дверь за вами открывается, и сильные руки хватают вас. Окажете сопротивление (156), или вы слишком подавлены, чтобы беспокоиться о нападении (272)?

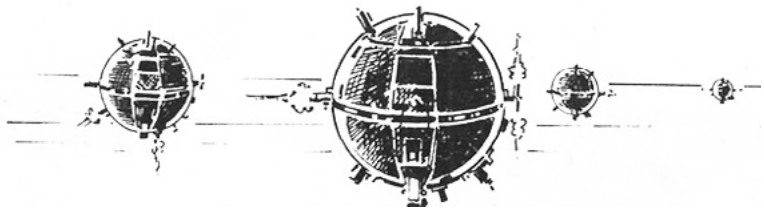
96

Спекулянт очень доволен вашей работой: вы принесли ему хорошую прибыль. Вы решаете, что сейчас можно спросить о мече. «Нет проблем,— говорит он.— Мне удалось раздобыть их пару недель назад. Поскольку ты работал на меня, я дам тебе скидку и продам всего за 200 кредитов». Он посылает своего человека в другую комнату за мечом. Вы получаете оружие, расплачиваетесь и поворачиваетесь, чтобы уйти — 84.



97

Отвечаете ей, что слышали о том, что университет поощряет революционные идеи, и что вам нужно связаться с кем-то, кто знает об этом. «Это все? — смеется она.— Послушай, здесь очень-очень мало студентов шпионящих для аркадианцев. Даже те, кто не участвует в демонстрациях или в чем-то еще, не сочувствуют захватчикам. Мы студенты, вот и все. Единственные, кого следует опасаться, это члены группировки «Черный Глаз». Думаю, тебе стоит пойти и поговорить со старым профессором Захариасом на факультете искусств наверху. Скажи ему, что тебя послала Мехита. Запиши номер его кабинета, 239, этот этаж настоящий лабиринт, и так просто его не найдешь». Веселое настроение Мехиты передается и вам, можете добавить 1 очко Удачи. Пойдете наверх, как она вам предложила (258), или решите, что лучше оставить университет (235)?



98

Проверьте свою Удачу. Если повезет, вы падаете на последнем участке спуска и теряете 2 очка Выносливости, кроме того ломается конец у посоха. Затем вы продолжаете путешествие — 147. Если не повезло, вы падаете с большой высоты и разбиваетесь в лепешку.

99

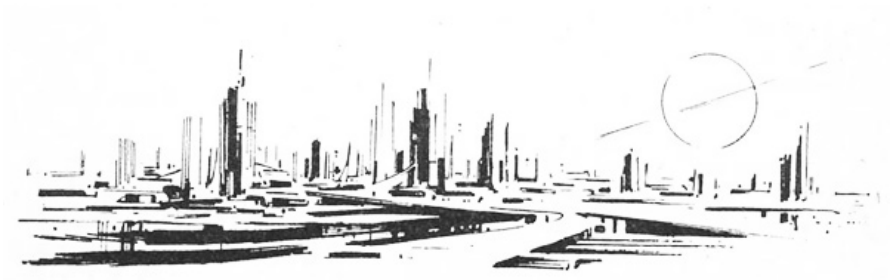
Вы замечаете, что город выстроен по четкому плану, все улицы пересекаются под прямым углом. Общежитие находится в северной части квартала у пересечения Северной 23-й и 5-й Восточной улиц, а следующий квартал на юге начинается после пересечения Северной 22-й и 5-й Восточной улиц. Все здания

очень похожи друг на друга, за исключением Храма Пяти Солнц, который возвышается над остальной частью города и является местной достопримечательностью. Это центр Имперской религии на Тропосе — пять солнц, это пять солнечных систем в империи.

После блуждания наугад по широким улицам, двигаясь в основном на юг и восток, вы понимаете, что в ближайшее время вас это ни к чему не приведет. Вряд ли впереди появится указатель, гласящий: «Клуб Вдребезги — третий квартал слева — повстанцам и шпионам добро пожаловать!» Вы к тому же устали и голодны: уменьшите свою Выносливость на 2 очка. Вы решаете, что лучше спросить дорогу в магазине, но рядом только два небольших магазина: остальные — это автоматизированные гипермаркеты. Зайдете в бакалею (152) или магазин оборудования (382).

100

Когда вы входите в пещеру, то замечаете запах серы или чего-то похожего. Однако он не слишком силен, и это хороший знак. Если здесь есть проход к бурлящим вулканическим глубинам планеты, тогда эту пещеру не заморозит ночью. Вы находите достаточно удобное место и располагаетесь с максимальными удобствами. Если у вас есть пищевой брикет — 73, если нет 18.



101

По пути в гостиницу вы замечаете что-то странное в городе: некоторые строения были разрушены, при этом окружающие дома все еще стоят. Как будто произошло локализованное землетрясение. В отеле сам Жирдяй встречает вас на лестнице перед входом, прозвище точное — он действительно очень толстый. Вы получаете комнату на одну ночь (потеряйте 50 кредитов), принимаете душ, переодеваетесь и перекусываете. Восстановите 2 очка Выносливости. Теперь вы чувствуете, что готовы приступить к решению проблем, стоящих перед вами, и решаете для начала задать Жирдяю несколько вопросов. Зададите ему несколько общих вопросов о Радиксе (77) или попросите его объяснить феномен разрушенных домов (306)?

102

Люди в синих мундирах — инженерно-технический персонал. Вы подходите к одному из них со своим вопросом, и он отвечает, что сельскохозяйственная станция находится примерно в десяти километрах к северо-востоку от космопорта, на довольно дикой и труднопроходимой местности. Он говорит, что если у вас есть пропуск, маршрутный вертолет доставит вас на место, пешком дойти очень трудно. Вы спросите его, как получить пропуск (38), или оставите его и попробуете раздобыть где-нибудь меч (137)?

103

Вы немного поболтали о погоде и постепенно переходите к политике и другим, менее невинным темам. Но эти попытки пропадают втуне, ваши собеседники либо глухие, либо осторожные. Одна из них, молодая женщина, встает, чтобы уйти. На выходе она шепчет что-то привратнику, который подходит к бармену. Последуете за ней (75) или останетесь здесь (280)?

GARY MAYES

104

Он не ожидает этого, дверь врезается в него и выбивает фазер из рук. Вы оба одновременно активируете свои мечи.

Аркадианец: Мастерство 7, Выносливость 8

Если победили — 315.

105

«Вы заставляете меня рискнуть и довериться вам, а сами подозреваете меня,— говорите вы,— я должен попросить вас доказать, что вы подполье. Моя миссия настолько важна, что я не могу рассказать вам о ней, если я не знаю, кто вы».

«Я могу сказать вам только это,— отвечает Беллатрикс.— Мы соблюдаем строгий кодекс чести, потому что без него мы будем не лучше, чем аркадианцы». Вы понимаете по ее тону, что она заговорила об одной из своих любимых тем. Она говорит довольно долго, вкратце ее «кодекс» сводится к двум правилам: что освобождение возможно, и никто, даже аркадианец, не будет признан виновным без доказательств. Вы не совсем улавливаете абстрактную часть ее речи, но она прекрасный оратор, и вы понимаете, как она смогла стать лидером группы суровых мужчин. Более того, ее страсть, безусловно, подлинная и, поскольку вы уже знаете, что у подполья на Тропосе есть строгий кодекс чести, то убеждаетесь, что находитесь в нужном месте — 168.

106

Толпа беснуется от восторга. Но вы даже не успеваете перевести дыхание, ворота снова распахиваются, и появляется Скаброк. Он двигается на шести ногах, каждая из которых заканчивается длинными когтями, его жесткая шкура покрыта короткой, колючей щетиной. Если вы знаете о его слабости, переходите к нужному параграфу. В противном случае, просто сражайтесь с ним.

Скаброк: Мастерство 8, Выносливость 14

Если победили — 54.

107

Аркадианец не готов к такому развитию событий. На этой планете они не привыкли сталкиваться с буйными мятежниками, поэтому он безоружен. Будучи вооруженным, вы можете добавить 1 пункт к своему Мастерству, но только в этом бою, или можете провести бой без оружия, если хотите.

Секретарь: Мастерство 7, Выносливость 8

Если выиграете, проверьте Удачу. Если повезет — 15, если не повезет — 150.

108

Вы идете по извилистой тропинке еще пару километров. Внезапно ваше внимание привлекает тень на тропе. Дело не в том, что тень довольно странная сама по себе, а то, что вокруг нее ничего нет! И она движется к вам!

Когда между вами остается около метра, она останавливается. К вашему изумлению, из тени появляется луч света. Внутри луча видна какая-то фигура, которая постоянно меняется. Если это техническое устройство, то ни человеческая, ни аркадианская наука такой технологии не знают. Кажется, вы вступили в контакт с какой-то неизвестной силой. Она не кажется враждебной, но чужеродна и непонятна. Постараетесь избежать этой встречи (120) или подождете и посмотрите, что произойдет (236)?

109

Вы добираетесь до места, но здесь нет никаких признаков «Адольфо», может быть, бакалейщик ввел вас в заблуждение? Или вы сделали ошибку? Во всяком случае, комендантский час не за горами. Вам нужно рискнуть и спросить дорогу у аркадианского полицейского. Вы подходите к группе из трех инопланетян. «Простите, сэр».— «Чего тебе, дерьма кусок?» — «Вы можете

подсказать мне дорогу к видеораме «Адольфо?» — «Конечно, один квартал на юг, но она была закрыта за показ подрывных фильмов, с человеческими героями. Так что я сам устрою тебе шоу, сейчас увидишь звездочки». С этими словами он бьет вас по голове рукоятью своего меча (потеряйте 2 пункта Выносливости). Вы бредете на юг, раскачиваясь из стороны в сторону, провожаемый смехом полицейских — 204.

110

Теперь вы внутри арсенала, который тянется под землей на многие метры. Было бы преуменьшением сказать, что вы могли бы начать революцию с этой партией оружия — да вы могли бы уничтожить галактику! Но ваши нужды не такие уж чрезмерные. У вас есть время взять любые два предмета из следующего списка: запечатанную трубку, наполненную взрывчатым веществом — эльмонитом, магнитную мину, фотонную гранату, ручной фазер и инфракрасный сканер. Запишите, что вы берете — 348.

111

Вы верно истолковали его замечание, как предложение показать вам экспозицию, и правильно сделали, что отказались. Археологические экспонаты завораживают. На Радиксе существовала цивилизация, прежде чем земные колонисты прибыли сюда в двадцать втором веке, но все ее крупные центры были полностью уничтожены в начале двадцать первого века в ходе фациальной войны. Фациевые бомбы уничтожили все, сохранилось лишь несколько объектов на отдаленных форпостах. Археологи даже собрали доказательства, того что коренные радикианцы отправляли разведывательные зонды в форме тарелок для изучения галактики.

Вы тратите на осмотр довольно много времени. Когда закончите, спросите у сторожа, что находится за другой дверью (356), или чувствуете, что потратили достаточно времени, и теперь вы должны пойти в университет (146)?

112

Огонь мешает вам обыскать помещение. У вас есть время, чтобы схватить только один предмет. Бросьте кубик. Если выпало четное число — 122, если нечетное — 253.

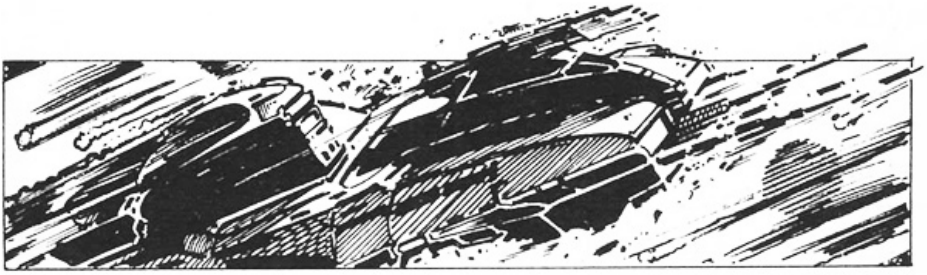
113

Вы освобождаете руки и одновременно ударом ноги отбрасываете Индуса. Бой продолжается. Это бой без оружия, поэтому вы должны сражаться с ними обоими одновременно. Это означает, что каждый раунд вы должны выбирать, кого атакуете, а затем провести нормальный раунд боя против него. Вы также должны одновременно бросать кубики за другого противника, если выиграли раунд, ничего не происходит, но если его сила атаки выше вашей, он вас ранит: вы не можете нанести ему ущерб, пока не решите напасть на него.

Грус: Мастерство 5, Выносливость 8

Индус: Мастерство 6, Выносливость 8

Если выиграете — 9.



114

Ваш путь пролегает через скалистое ущелье, которое сужается, пока не остается место только для одного человека, чтобы протиснуться между двумя скалами. Затем на равнине перед вами появляется сельскохозяйственная станция. Ее окружают поля экспериментальных растений, которые проходят тестирование на выживание в этом суровом климате, видно,

что на этих полях работают люди; А уже за полями находится само здание станции, большой теплоизолированный купол. Вернетесь на скалы и пройдете к зданию (88), или приблизьтесь к людям в полях, кажется, их никто не сторожит (22)?

115

В баре довольно много народу. Очевидно, что это популярное место для встреч, и сегодня здесь прием по поводу южно-аркадианской свадьбы. Некоторые из гостей уже прилично напились. Вы получаете напиток и немного еды (восстановите 3 очка Выносливости, если еще не обедали), а затем бродите по комнате, подслушивая разговоры, надеясь узнать что-нибудь полезное. Прислушиваетесь к тому, что происходит у сенсорамы, и узнаете сразу несколько версий того, что мать невесты сказала родственникам со стороны жениха, но кроме этого вы улавливаете обрывки двух разговоров, которые могут вас заинтересовать. К какой группе вы присоединитесь: к той, где обсуждают возможность восстания людей (289), или к той, где обсуждают программу восстановления в городе (93)?

116

Вы понимаете, что ваш единственный шанс — согласиться на этот мерзкий эксперимент. Ваша научная подготовка подсказывает вам, что в этом устройстве есть слабое место: если у вас хватит силы воли, чтобы противостоять «промыванию мозгов», вы сможете использовать устройство против аркадианца, так как будете напрямую связаны с его мозгом. Это рискованно, но это ваша единственная надежда. Поскольку аркадианец не знает никакого другого существования, кроме существования в виде части колонии или муравьиной кучи, возможность иного может сокрушить его сознание. Ведь он считает, что то, что верно для него, то, что он называет «славной» работой на компьютер, должно быть верно, и для всех остальных — 300.

GARY MAYES

117

Очевидно, они использовали дом в качестве места для хранения краденых товаров. Вы решаете не задерживаться здесь надолго, но успеваете найти 500 кредитов, браслет с зириди-евым покрытием и инфракрасный сканер. Вы можете взять любой из этих предметов, а затем уйти — 132.

118

Когда вы приземляетесь в космопорте столицы Аркадиона, вы не осмеливаетесь взять с собой фазер, опасаясь обыска. Вы быстро проходите мимо официальных представителей космодрома, объясняя им, спешите воспользоваться возможностью, чтобы осмотреть «славный центр нашей прославленной Империи», как вы выразились. Вы прикидываете, что у вас есть в запасе около получаса, прежде чем хватятся двух аркадианцев, которые должны были прибыть вместе с вами, и власти догадаются, куда вы направились. Поэтому вы, не тратя зря времени, отправляетесь на поиски компьютерного центра — 185.

119

Это не займет много времени, найти нужную вам информацию. Профессор истории Захариас, работающий на факультете искусств, отмечен, как возможный лидер повстанцев на Радиксе. Вы распечатываете эту информацию. Если убили Жирдяя, чтобы получить доступ к компьютеру — 209. В противном случае — 74.

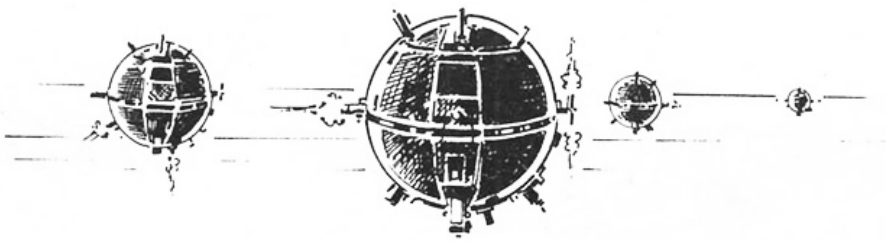
120

Вы направляетесь по пересеченной местности направо, надеясь вернуться на другое ответвление тропы. Но через некоторое время вы должны остановиться и отдохнуть: передвижение чрезвычайно затруднено. И снова столб света возникает рядом с вами! На этот раз он говорит: «Землянин, где зпларан» По крайней мере, так вы услышали последнее слово. Голос странный — металлический и безжизненный. Вы не можете представить, чтобы он мог принадлежать живому существу.

Возможно, это какой-то робот. Если так, то вы, пожалуй, можете атаковать его. Сделаете это (179), или попытаетесь поговорить с ним, пока он подходит к вам все ближе и ближе (195)?

121

Убежать невозможно, вам придется попробовать войти в дом напротив. Вы едва успеваете прикоснуться к двери, а она уже распахивается. «Быстрее,— шипит, открывший ее человек.— Эта дверь задержит их только на пару минут». Он запирает дверь и ведет вас в комнату в задней части дома. Аркадианцы уже ломают дверь, но ваш новоиспеченный друг, кажется странно спокойным. «Просто смотри»,— говорит он. Когда дверь ломается, он взрывает мину под землей. Дым начинает рассеиваться, и вы карабкаетесь по телам врагов на улицу. Один аркадианец хромает вдали, остальные мертвы. «Очень хорошо,— говорит человек,— но это была моя последняя взрывчатка. Надеюсь, ты этого стоишь. А теперь пойдем со мной. Не волнуйся об этих подонках в доме напротив, Грусе и его дружке — мы с ними разберемся. Мы устроили засаду в этом доме, чтобы следить за ними». Пойдете с ним, как он говорит (41), или скажите, что вы должны догнать раненого аркадианца (283)?



122

Предмет, который вы схватили, это ножницы для резки проволоки. Огонь обязательно привлечет к себе нежелательное внимание. Вы решаете покинуть космодром немедленно — 336.

123

Коридор, по которому вы следуете, поворачивает на север. В конце концов, вы приходите на развилку, откуда можете отправиться на запад (8) или на восток (39).

124

На обратном пути вы налетаете на аркадианца северянина. «Стоять! — орет он.— Этот район закрыт для людей». Вы бросаетесь в атаку, но уменьшите свое Мастерство в этом бою на 1 очко из- за того, что сражаетесь без оружия.

Аркадианец северянин: Мастерство 6, Выносливость 8

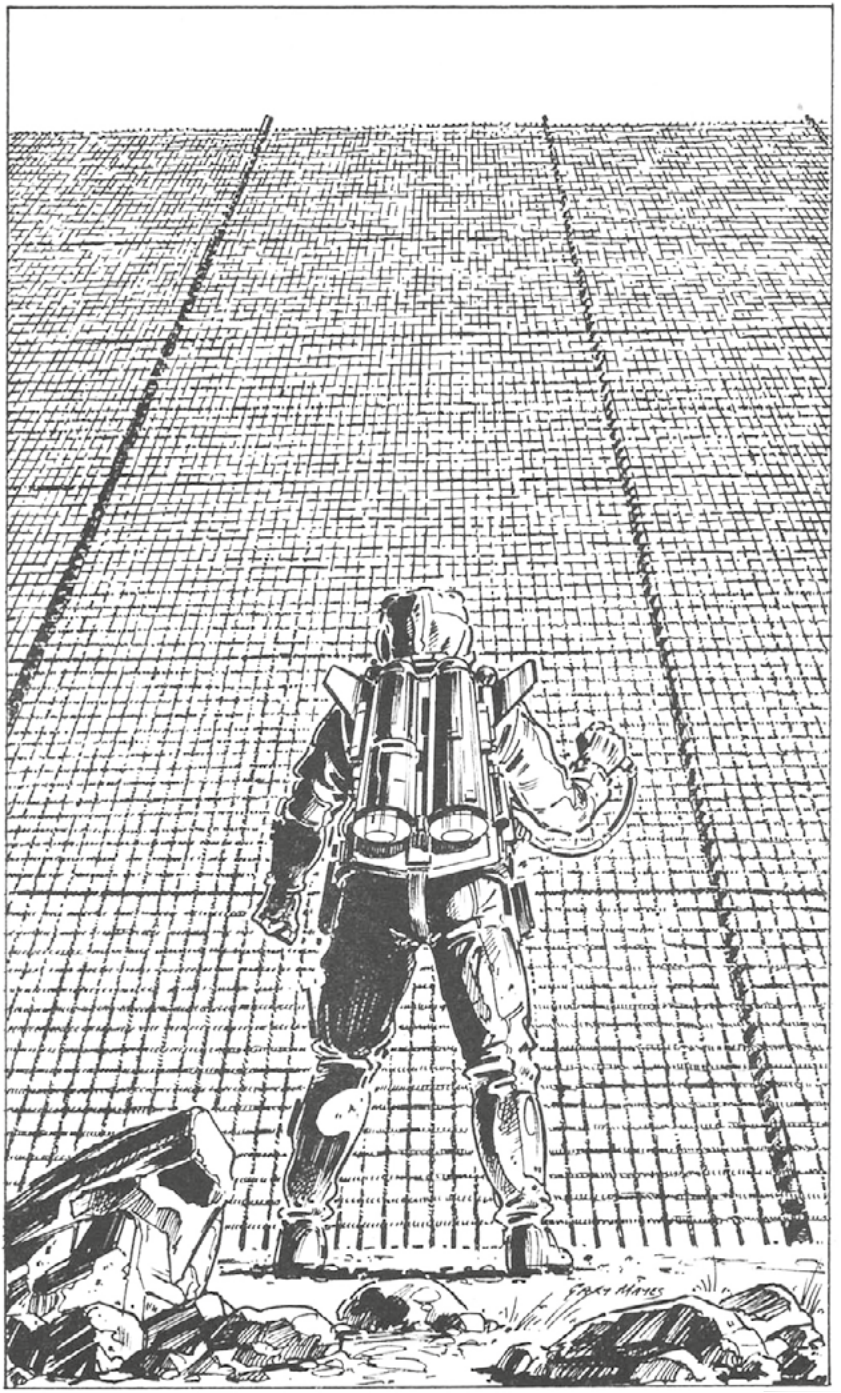
Каждый раунд боя, бросайте кубик, если выпадет 5 или 6, независимо от того, кто выиграл раунд, охраннику удалось нанести вам удар хвостом, и вы должны потерять 2 очка Выносливости. Если выиграете, можете взять его меч, но вы должны немедленно покинуть космопорт, так как в любой момент на вас может начаться охота — 151.

125

Привратник снова появляется рядом с вами. «Теперь ты будешь делать, что тебе говорят, и уберешься отсюда? — шипит он.— Ты показал, насколько хорош с мечом и все такое, но клуб теперь закроют, благодаря тебе». Уже слышен топот бегущих патрулей, приближающихся к клубу. Будете настаивать на том, чтобы остаться, возможно, притворившись случайным очевидцем (184) или уйдете (252)?

126

Центральные аркадианцы хорошо известны своим высокомерием. «Твои жалкие угрозы не беспокоят меня, человек,— отвечает он.— Я могу пилотировать этот корабль так же хорошо, как и ты. Но у тебя больше мужества, чем у большинства из вашего вида. Вместо того, чтобы убить тебя сейчас, я использую тебя в своем эксперименте, моя маленькая отважная морская свинка, тебе будет интересно. Я сам разра-



ботал устройство, которое более надежно, чем эмпатический приемник, и может быть применено на людях. Я отвезу бедного Муску обратно для исследования, а потом он станет первым аркадианцем, который подвергнется новому процессу. Ты заслужил честь стать первым человеком». Он запирает Муску в его каюте и толкает вас обратно в вашу. Попытаетесь сбежать (340) или нет (387)?

127

Вы обдираете ногу о торчащий из ящика гвоздь. Потерять 1 пункт Выносливости. Проход ведет в другой подвал, один выход из него ведет прямо, другой в южной стене. Пойдете вперёд (333) или на юг (221)?

128

Рискнете использовать ранец, чтобы перелететь вас через забор, несмотря на то, что в нем почти нет топлива? Если да — 57, если нет — 2

129

«Ты врешь! — кричит полицейский.— Ты прекрасно знаешь, что космических пиратов в наши дни нет. Мы правим пространством железной рукой, и ни один пират не осмеливается даже хвост показать в космосе. Ты должно быть что-то скрываешь, давай узнаем что именно». Он нажимает кнопку на столе: входят охранники и прижимают вас к стене. Вы не можете им помешать, обыскать вас и найти ваш лазерный меч. «Итак,— усмехается полицейский,— ты хочешь только служить, а? Интересно, а этот меч работает…»

Вы не только потерпели неудачу в своей миссии, но, возможно, с помощью аркадианских методов пыток вы вынуждены будете рассказать все, что знаете о SAROS. Вы подвели все человечество.

130

Наконец он отдает фазер, и вы начинаете расспрашивать его. Но вскоре становится ясно, что вы ничего не добьетесь. Если у вас есть мозговой зонд, можете использовать его (153), иначе вы сдаетесь — 118.

131

Что вы теперь будете делать? Вы уже знаете, что сбежать невозможно, и впереди только арена. Вам все равно придется сражаться как гладиатор, чтобы инопланетяне отпустили вас — 313.

132

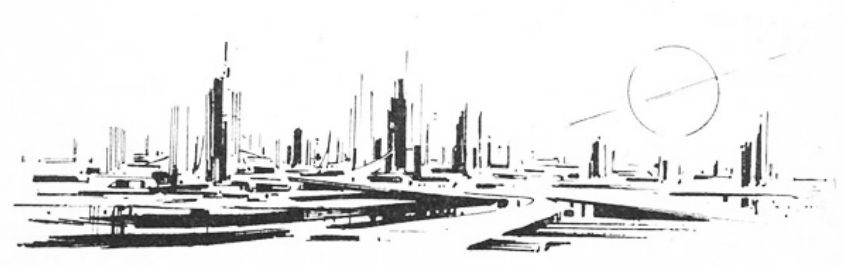
Вы растворяетесь в толпе на главной улице. Вам нужно найти путь к «Вдребезги» до наступления комендантского часа. Кроме того, вы сильно проголодались (вычтите 2 балла Выносливости). Вы заходите в бакалейный магазин, чтобы купить еду и, возможно, спросить дорогу: это один из немногих небольших магазинов в округе, остальные — огромные автоматизированные гипермаркеты — 152.

133

Когда вы отвлекаете Скаброка, вам удается ранить монстра, но не слишком серьезно, он теряет 2 очка Выносливости. Продолжите бой:

Скаброк: Мастерство 8, Выносливость 12

Если победили — 54.



134

Получите 4 очка Выносливости за отличный обед и хороший отдых. Если у вас утром назначена встреча — 376. В противном случае — 317.

135

Мертвый куст все еще обеспечивает превосходное укрытие, на эту ночь, во всяком случае. У вас есть пищевой брикет? Если да, можете съесть его и восстановить 2 пункта Выносливости, а затем еще 2 во время ночного отдыха. Если еды нет, восстановите только 2 очка во время сна. Утром вы следуете по тропинке, ведущей на северо-восток, и выходите на развилку. Отправитесь направо (171) или налево (108)?

GARY ALAYE

136

Через некоторое время всхлипывания мужчины стихают, и он снова ложится на кровать, уставившись пустыми глазами в потолок. Внезапно внизу начинается какая-то суматоха. Вы вскакиваете, когда один из охранников, стоявших перед входом в общежитие, вбегает в комнату, размахивая хлыстом. «Регистратор убит,— кричит он.— Кто из вас собак сделал это? За каждого убитого аркадианца умрут десять человек, и вы оба будете первыми».

Он подходит к вашему соседу, который остается неподвижно лежать на кровати, как будто смерть его не волнует, или он не верит, что сейчас умрет. Вы не можете бездействовать и позволить человеку умереть. Вытаскиваете свой меч и бросаетесь в атаку.

Стражник: Мастерство 6, Выносливость 8

Каждый раунд боя, бросайте кубик, если выпадет 5 или 6, независимо от того, кто выиграл раунд, охраннику удалось нанести вам удар хвостом, и вы должны потерять 2 очка Выносливости. Если вы выиграете — 268.

137

Вы решаете, что лучший способ получить меч, это отобрать его у аркадианца — 16.

138

Вы наслаждаетесь фантастическим обедом (вычеркните 40 кредитов с листа персонажа). Радиканцы привыкли наслаждаться хорошими вещами в этой жизни, поэтому они усовершенствовали искусство приготовления пищи, которая приятна для глаз, прекрасна на вкус, а также очень питательна. Вы можете восстановить 3 пункта Выносливости. Все официанты в ресторане люди, кроме главного официанта, который следит за своими подчиненными орлиным взором. Один из официантов подходит к вам, чтобы узнать, не хотите ли вы что-нибудь еще. Он сдержанно произносит: «Еще кусок мяса, сэр, еще сегодня ходило

по парку или может быть наш фирменный десерт «до скорой встречи»?» Говорите ему, что вам достаточно, и встаете, чтобы уйти. Пойдете в бар (115), или на встречу с ним (194)?

139

Перейдите на 177.

140

Ваше подозрительное поведение — бродите туда-сюда, стучите в двери, задаете странные вопросы — привлекает внимание аркадианского патруля. Его командир здоровенный аркадианец северянин приказывает вам остановиться. Проверьте Удачу. Если вам повезет — 233, если не повезло — 330.

141

Очистив свое сознание, вы становитесь спокойным и бесстрашным перед лицом предстоящего испытания. Вы можете повысить свое Мастерство на 1 очко, пока длится ментальное сражение, даже если это превысит ваш начальный показатель — 55.

142

Вы попадаете в подвал с еще двумя выходами в восточной и западной стенах. Вернетесь назад (221), повернете запад (324) или восток (333)?

143

Вы натыкаетесь на один из шипов растения, который пронзает вашу ногу. Потеряйте 2 очка Выносливости и ковыляйте дальше в пещеру — 100.

144

«Пираты,— издевается полицейский.— Меня постоянно удивляет глупость вас, людей. Мы контролируем космос, нет никаких пиратов. Они были только в темном веке до основания

империи и установления мира. Но есть худшие преступления, чем глупость. Можешь идти — тебя накажут!» Вы понимаете, что он прав: вы сваляли дурака и уже поставили под угрозу свою миссию — 370.

145

Внутри вас проводят мимо штабелей ящиков и коробок к сидящему за столом человеку с тяжелой нижней челюстью. «Что происходит?» — требовательно спрашивает он, едва оторвав взгляд от бумаг. Если вы убили человека по пути сюда — 28. В противном случае — 187.

146

Университет предназначен только для людей, и поэтому невелик, он занимает только одно большое здание на окраине города. Аркадианские стражники здесь повсюду, они ощутимо демонстрируют свое присутствие в этом рассаднике мятежных настроений и центре возможного восстания. Пройдете на Научный этаж (266) или на Художественный этаж (258)?

147

Вскоре от вашей тропы отделяется еще одна ведущая налево. Продолжите идти прямо (114) или повернете (108)?

148

Вы попались на самый старый трюк в этой книге, и только что подписали себе смертный приговор. Как только вы дали понять им, что можете поторговаться, они понимают, что у вас при себе много денег. Одним быстрым движением Индус наносит вам удар в солнечное сплетение, а затем ребром ладони по шее. Пока вы оглушены, вас грабят, а потом Грус активирует ваш меч… Ваше приключение окончено.

149

Это очень красивый отлично изготовленный сканер, но для текущей ситуации он совершенно бесполезен. Если у вас есть альтернатива, вернитесь к 381 и выберите снова. Если у вас нет альтернативы, вы потерпели неудачу.

150

Стражник аркадианец случайно проходит по коридору снаружи. Он остановился, услышав шум, и врывается в комнату как раз тогда, когда вы приканчиваете секретаря. Теперь вам придется сразиться с ним тоже. Это довольно уродливый экземпляр, его лицо изуродовано длинным шрамом, идущим от глаза ко рту.

Стражник: Мастерство 8, Выносливость 10

Если победите — 66.

151

Проверьте Удачу. Если вам повезло — 336, если не повезло — 249.

152

Когда вы входите в магазин, ваш голод уже разыгрался не на шутку, и, к изумлению бакалейщика, вы покупаете на 20 кредитов фруктов и орехов и уминаете их на месте. Вы слышите, как бакалейщик бормочет себе под нос: «Должно быть, какая-то новая земная причуда», но ему приятно видеть, как человек тратит деньги на такую роскошь. На Тропосе люди в основном питаются хлебом, яйцами и фасолевой кашей. «Ну, так-то лучше», говорите вы (восстановите 4 пункта Выносливости). Теперь спросите, как пройти к «Вдребезги» (335) или к видеораме «Адольфо», вы слышали, что это рядом (260)?

153

Вы знаете, что использование мозгового зонда почти наверняка уничтожит то, что осталось от его разума, но чувствуете, что выбора нет. Среди нагромождения перепутанной и разрозненной информации вы находите нечто полезное: один из аркадианских арсеналов находится в подвале здания компьютерного центра, код доступа 110. Получите 1 пункт Удачи и поверните на 118, поскольку вы уже приближаетесь к Аркадиону.

154

Вы попадаете в умывальную комнату, и здесь есть люк, ведущий на улицу! Однако он заперт, а ваши преследователи совсем близко. Бросьте один кубик. Если выпало четное число — 166, если нечетное — 50.

155

«Горькое море», отвечаете вы.

«Я не знаю ни одной цифры,— начинает он, и ваше сердце замирает.— Все, что я знаю, это то, что вся последовательность цифр — это палиндром — она одинаково читается слева направо и справа налево».

Получите 1 очко Удачи. Этой информации достаточно для завершения кода. Он также дает вам немного еды, серую униформу, которую вы можете использовать, чтобы вернуться в космопорт, и достаточное количество лекарств для восстановления 4 очков Выносливости. Вы благодарите его и уходите — 163.

156

Их слишком много, чтобы одолеть — и они люди! Вы добиваетесь только того, что ваша Выносливость снижается на 2 очка, прежде чем вас оглушают — 207.

157

У вашего оппонента тоже нет оружия, так что это рукопашный бой.

Халмурианин: Мастерство 6, Выносливость 8

Если выиграете, то обыщите тело (12) или уйдете (124)?

158

Если вы находитесь во Дворце Жирдяя — 3, если в Зодиаке — 31.

159

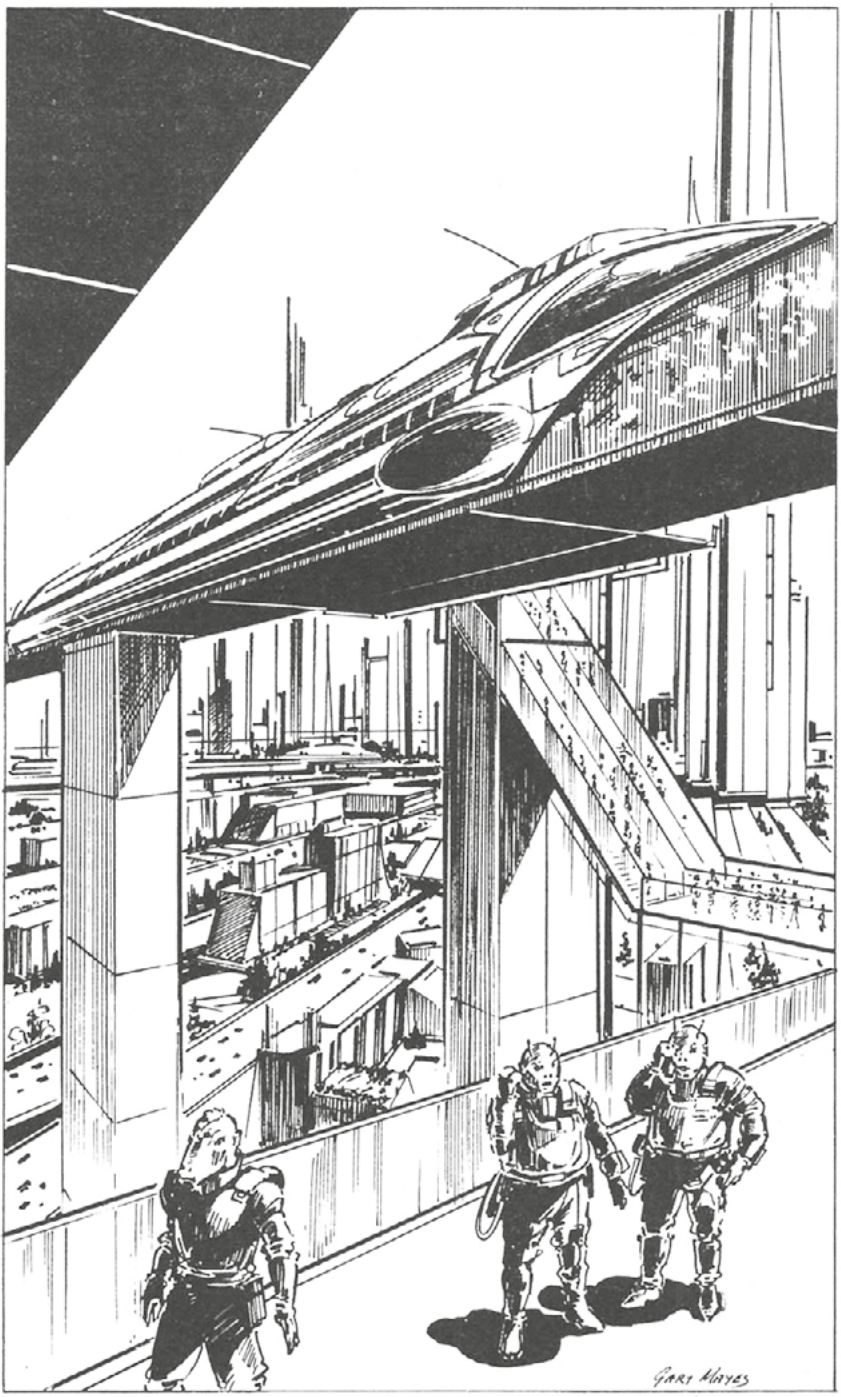
Комната, которую охранял Дракон, завалена сокровищами, включая легендарный кристалл Минаронг способный исцелить все болезни. Может быть, некоторые из этих воображаемых сокровищ помогут вам в воображаемом мире, в котором вы находитесь? Вы возьмете что-нибудь из них (42) или нет (391)?

160

Испытайте Удачу. Если вам повезет, он просто конфискует предметы (вычеркните их из списка снаряжения), но позволит вам пройти — 374. Если вам не повезло, он забирает вас для интенсивного допроса, который вы в конечном итоге не переживете, ваше тело будет изувечено, а память уничтожена.

161

Воздух в центре, где находится ствол, душный, но, по крайней мере, теплый. Но что это? Листья и ветки, пропустившие вас внутрь, теперь прижимаются к вам сплошной массой, не считая тех, которые рвутся вперед, чтобы схватить ваши руки и ноги. Это растение прекрасно адаптировано к окружающей среде Халмуриса, вырабатываемое им тепло сохраняет его, а также привлекает других существ, которые затем становятся его добычей.


GARY HAYES

Вам придется заработать право на отдых этой ночью, сражаясь с этим Сжимающим Кустом. Его выносливость равна 14, Мастерства, по понятным причинам, нет, поэтому, в зависимости от того, насколько вам повезет, вам понадобится, по крайней мере, семь раундов боя, чтобы поразить его нервный центр в стволе. Бросайте два кубика каждый раунд боя. Если выпало 1–6, куст уменьшил вашу Выносливость на 2 очка. Если 7–12, вы уменьшили его Выносливость на 2 очка. Если выиграли — 135.

162

Вы выходите и прыгаете на эскалатор, ведущий на улицу уровнем ниже. Подняв голову, вы видите двух аркадианцев, которые все еще идут за вами и докладывают что-то в свои комлинки. Оказавшись на улице, вы ныряете в первый же переулок. Испытайте свою Удачу. Если вам повезет — 183, если нет — 373.

163

Ваше путешествие обратно в космопорт проходит без происшествий, но весьма утомительно из-за высокой гравитации. Вы компенсируете потерю Выносливости едой, которую дал вам Дорадо. Будете использовать серую униформу в качестве маскировки для возвращения в космопорт (344) или предпочтете использовать резак для проволоки, если он у вас есть (302)?

164

Когда вы высаживаетесь, то регистрируете свой визит на Тропос, как того требуют правила. Затем входите на таможню, где за вами пристально наблюдают не только таможенник, но и отряд солдат. Как бы то ни было, они не обыскивают вас. Они полагаются на металлодетектор. Но ваш меч был подвергнут химическому воздействию, чтобы избежать такого обнаружения, а в вашем поясе для денег нет металла. Вы вздыхаете с облегчением и проходите через таможню, но вас, тут же, окружают солдаты, которые конвоируют вас в одну из комнат космопорта. В ней за столом сидит центральный аркадианец, который, хотя он и носит гражданскую одежду, держится так

властно, что сразу становится ясно, что это сотрудник Секретной полиции. Вы замечаете на столе две кнопки, но не знаете, для чего они предназначены. Полицейский отпускает охранников и задает вопрос: «Почему вы пытались скрыться от своего эскорта?» Будете пытаться обмануть его и найти выход из ситуации (246), или вытащите свой меч и сразитесь с ним (17)?

165

Один из аркадианских охранников следует за вами от космического корабля. Когда вы поворачиваете к дальней части космопорта, его подозрения полностью подтверждаются, и он останавливает вас и требует открыть ваш рюкзак, который полон контрабанды, вам придется сразиться с ним. В этом бою уменьшите свое Мастерство на 1 пункт, потому что вы безоружны.

Страж: Мастерство 6, Выносливость 8

Если выиграете, то выбрасываете все предметы из своего рюкзака, у вас больше нет желания возвращаться к спекулянту. Можете взять себе меч стражника, но вы должны немедленно покинуть космопорт, так как в любой момент на вас может начаться охота — 336.

166

Вы возитесь со связкой ключей сторожа и никак не можете найти нужный. Преследователи убивают вас на месте.

167

Говорите аркадианцу, что знаете, что случилось с Муской (который сейчас тихонько бормочет что-то себе под нос в углу комнаты), и указываете, что он не может убить вас на месте, так как ему нужен пилот в этом путешествии. Вы добавляете, что сделаете все, чтобы эта опасная информация стала известна другим людям. Итак, вы бросили ему вызов. Какова будет его реакция — 126?

168

Вы решаетесь: конечно, они должны быть подпольщиками. Вы рассказываете им все о своей миссии и даже называете имена одного, двух людей на Земле, которых они могут знать, чтобы сделать вашу историю более правдоподобной. Как только вы заканчиваете, три человека наклоняются друг к другу. Это хороший знак: если бы они были предателями, то уже прикончили бы вас. Наконец, они заканчивают совещаться. Беллатрикс снова обращается к вам: «Очень хорошо. Вы, кажется, знаете больше об этой миссии, чем знал бы любой шпион аркадианцев. Мы хотим, чтобы вы прошли последнее испытание. Бармен в «Вдребезги» — двойной агент, вернитесь туда и убейте его». Согласны (68) или нет (274)?

169

Дверь в подвал — лазероустойчивая стальная плита толщиной десять сантиметров. Сломать ее невозможно! Но есть маленькая панель, такая же, как перед входом в здание. Если вы знаете код, перейдите к параграфу, с тем же номером. Если не знаете, возвращайтесь в компьютерный зал (381).

170

Лекционный зал полон. Профессор Захариас, кажется, довольно популярен, но вы не можете понять почему. Его тема — история, и он монотонно бубнит об аркадианско-человеческих отношениях в двадцать четвертом веке. Вас клонит в сон… Вы просыпаетесь, когда уборщик трясет вас за плечо, кроме вас в помещении никого нет! Вы возвращаетесь к кабинету профессора Захариаса, но находите только записку на двери: «Вызван по неотложным делам. Вернусь завтра к 11 утра». Вы отворачиваетесь, проклиная свой дремоту. Потеряйте 1 очко Удачи, но восстановите 2 очка Выносливости. Вы покидаете университет — 235.

171

Вы идете около часа, а затем останавливаетесь, чтобы отдохнуть и укрыться от жары: получите 1 очко Выносливости. Глядя в небо, вы замечаете, как большая птица приземляется на скалу над вами. Птица несет что-то в когтях, предмет бликует на солнце. Вы хотите разузнать, что это за предмет (383) или продолжите путешествие (147)?

172

После нескольких следующих более или менее вежливых попыток разбудить его, вы решаете обойти стойку регистрации, чтобы потрясти портье за плечо. Пока обходите стойку, вам бросается в глаза что-то блестящее на полу, вы наклоняетесь, чтобы поднять это. Это большая пуговица от куртки, на ней любопытный рисунок — орел, сжимающий свиток в когтях. Нагнувшись, вы замечаете кое-что еще — лужу крови под стулом аркадианца. Его убили! Вы кладете пуговицу в карман, понимая, что это может быть ключом к разгадке, и начинаете двигаться назад. Но в спешке вы спотыкаетесь о робо-швабру, которая издает протестующий вопль и привлекает внимание двух стражников снаружи.

«Он мертв! — выдыхаете вы.— Но это было… Это не я, имею в виду… »

«Убийца,— говорит один из охранников.— Мы поймали тебя с поличным!» Они наступают на вас с «бичами» наизготовку и явно не собираются выслушивать ваши объяснения — вам придется сражаться с ними. Вы заняли удобную позицию за стойкой регистрации, здесь они могут нападать на вас только по одному, и им не хватит места, чтобы использовать шипы на хвостах.

Первый стражник: Мастерство 6, Выносливость 8

Второй стражник: Мастерство 7, Выносливость 8

Во время боя еще один человек спускается вниз. Если вы выиграли — 268.

173

Часть людей на базе носит серую форму, а некоторые синюю. Вы хотите спросить, где находится сельскохозяйственная станция у кого-нибудь в сером (310) или в синем (102)?

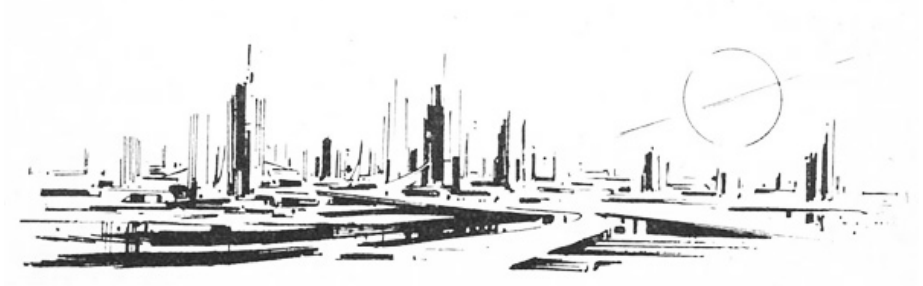
174

Через некоторое время вы находите нужное. Файл с названием «Активисты — потенциальные и действующие». Вы настолько увлечены найденной информацией, что не слышите приближение стражников, пока не становится слишком поздно.

175

«Теперь, Мизар,— говорите вы проникновенно,— я должен идти. Но сперва расскажи мне, что ты знаешь о коде аркадианского компьютера».

«То о чем ты говоришь, здесь на Халмурисе?» — спрашивает Мизар. Одновременно аркадианцы сокрушают Дорадо и врываются на поляну. Независимо от того, успеете вы сбежать или нет, вы потерпели неудачу в своей миссии.



176

Невозмутимый голос компьютера отвечает: «Такси в город не допускаются. Пожалуйста, не допускайте загрязнения Тропоса. Поскольку вы землянин, я отвезу вас в общежитие». Потеряйте 1 очко Удачи — 196.

GARY ADAMS

177

Вы быстро покидаете здание, чтобы не пострадать от взрыва. Но прямо перед входом стоит взвод северных аркадианцев, неистово размахивающих хвостами из стороны в сторону. Они чувствуют, что вы чего-то ждете, поэтому не набрасываются на вас сразу, а ждут, чтобы это что-то произошло. Взрыв, похоже, не произойдет никогда, но вот, наконец-то! Теперь аркадианцы приближаются — должно быть, вы сделали что-то не так.

178

Здания впечатляют, даже здесь на окраине города. Архитекторы в полной мере воспользовались низкой гравитацией планеты, и огромные башни и арки взмывают в небо. Цвет местного камня бледно бледно-голубой, но также используются различные разноцветные синтетические материалы и выглядят все это очень красиво. Рядом с университетом находится археологический музей, который вы решаете посетить, поскольку слышали, что это довольно интересное место.

Музей состоит из одного большого зала с витринами вдоль стен и двумя рядами экспонатов в центре комнаты. На другом конце помещения есть закрытая дверь. На входе стоит вооруженный южный аркадианец, который обращается к вам, но, похоже, он просто хочет убить время.

«Шахта с зиридием в пустыне»,— говорит он.

«Да, я заметил, что здесь не так много людей»,— отвечаете вы, и это правильный ответ. Он кивает, как если бы его следующее замечание логически вытекало из предыдущего: «Как написано в Книге пяти солнц: «Контакт ничего не стоит, если у него есть цена, то это не чистый Контакт»».

Ответите: «Нет, спасибо, я осмотрю выставку сам» (111) или «Приятно видеть, что кто-то серьезно относится к своей работе» (19).

179

«Так значит? Землянин, во мне много форм. Эта для тебя». Мерцающее облако внутри луча света принимает настолько чуждый и ужасающий облик, что вы отказываетесь верить, что это не галлюцинация. Кажется, что вы видите существо с четырьмя руками, они вооружены ятаганом, топором, дубиной и косой, ее волосы шевелятся, словно языки пламени, и украшены тиарой из сморщенных голов. Вокруг ее бедер, словно пояс, обмотана кобра. «Теперь, неверующий,— говорит видение удивительно спокойным, но наполненным силой голосом,— я Кали, несущая жизнь через смерть. Ибо ты должен умереть, прежде чем сможешь снова жить». Галлюцинация это или нет, вам придется сразиться с этим могучим существом.

Кали: Мастерство 10, Выносливость 14

Если победите, видение снова станет столбом света, который затем исчезает обратно в тени и удаляется прочь. Вы не имеете ни малейшего понятия о том, что это было — 114.

180

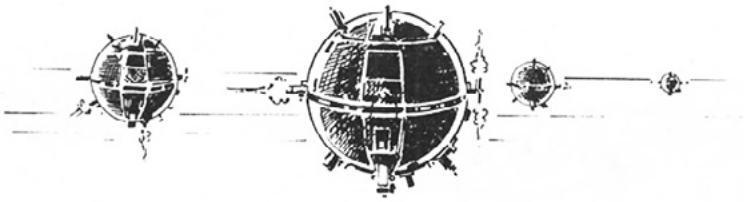
Вы нажимаете кнопку и ждете с замиранием сердца. Долго ждать не приходится. Охранники врываются в комнату, среагировав на звонок. Им не нужно спрашивать, что происходит: ваш растрепанный вид и израненный труп полицейского достаточно красноречивы. Вы в отчаянии активируете меч, но их слишком много. Вы потерпели неудачу в своей миссии.

181

Вы идете в течение получаса в южном направлении, отчаянно разыскивая убежище от холода ночи. Но все напрасно. Резкое понижение температуры застает вас все еще под открытым небом, и вы падаете, как подрубленный, на землю.

182

Вы приятно проводите время, закусываете (вычеркните 20 кредитов и получите 2 балла Выносливости) и болтаете со студентами. Они восхищены, узнав, что вы с Земли, которую они считают смесью рая и поселений каменного века. Вы опровергаете и то, и другое. Когда вы уже собираетесь уйти, поднимается студент с бейджиком с изображением большого черного глаза, и начинает произносить речь. Вскоре он заходит в своих словах слишком далеко и начинается скандал: вспыхивает мини-бунт. Это все не слишком серьезно, но это задерживает вас. Вы возвращаетесь к кабинету профессора Захариаса, но находите только записку на двери: «Вызван по неотложным делам. Вернусь завтра к 11 утра». Потеряйте 1 очко Удачи. Вы покидаете университет — 235.

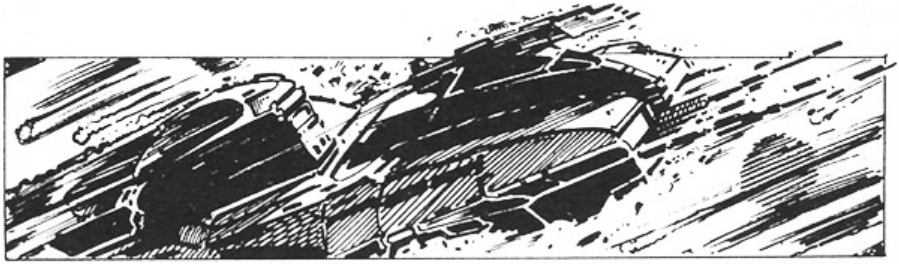


183

Вы прячетесь в тени, едва смея дышать, а ваши преследователи проезжают мимо на движущемся тротуаре. Вы петляете дальше по боковым улицам, удерживая монорельс в поле зрения, чтобы не сбиться с пути и найти дорогу в отель — 285.

184

«Прости, друг,— говорит привратник.— У меня нет выбора». Без дальнейших церемоний, прежде чем вы успеваете среагировать, он ребром ладони ломает вам трахею. Надеюсь, он спасет повстанческую организацию на Тропосе, но вы этого никогда не узнаете.



185

На Аркадионе очень мало людей, а времени у вас еще меньше. Подходите к первому же встреченному вами человеку и просите его рассказать о компьютерном центре. Он с энтузиазмом указывает вам путь и говорит, что гордится тем, чтобы помог незнакомцу найти центр Империи. Если вы идете прямо к компьютерному зданию — 219. Если вам нужно узнать, где находится арсенал, и, учитывая, что вы, вероятно, не встретите других людей, хотите спросить этого человека, где он находится — 284.

186

Вы идете по пыльному коридору. Гротескная статуя древнего бога внезапно появляется из темноты, напугав вас на мгновение. Потеряйте 1 пункт Удачи. Здесь можно повернуть юг (384), или можете продолжать идти прямо (254)?

187

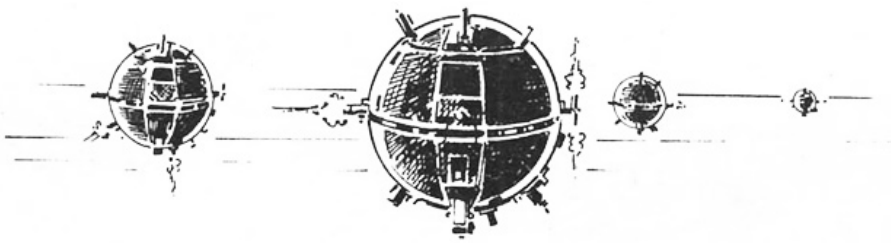
Вы спросите, может ли он раздобыть вам пропуск для посещения сельскохозяйственной станции (385), или спросите, может ли он достать вам меч (286)?

188

Вы прочищаете горло — нет ответа. Вы говорите: «Ау! Извините!» — нет ответа. Будете теперь просто ждать (29) или продолжите поиски способа привлечь его внимание (172)?

189

Мужчина благодарит вас и дает вам еды, которую вы с благодарностью принимаете. Восстановите 3 очка Выносливости. Пока вы едите, он объясняет, что работал на соседней агрокультурной станции, но был пойман, когда воровал пищу, чтобы пополнить свой скудный рацион, теперь он никогда не сможет вернуться. Вы отвечаете ему, что, возможно, через несколько дней он сможет освободиться от своих хозяев, потом спрашиваете, знает ли он что-нибудь о подполье. Он ничего не знает, но говорит, что в это время суток на самой станции нет людей: они все в поле. Он указывает вам направление к агрокультурной станции, получите 1 очко Удачи (114).



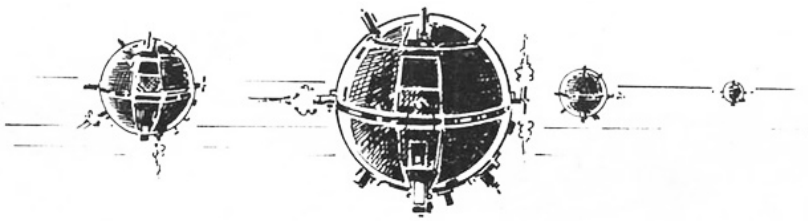
GARY HAINES

190

Вы пробегаете по оживленным улицам и дорожкам, но робот повсюду следует за вами, точно подстраивая свою скорость под вашу, не попадая при этом в область разрушительных ударов, которые он наносит через различные промежутки времени. Вы понимаете, что только измотаете себя, продолжив бегство, нужно принять бой.

«Сокрушитель улиц»: Мастерство 9, Выносливость 16

Его атаки будут усиливаться по мере того, как рушатся здания вокруг. Его первая успешная атака нанесет вам 2 очка урона, следующая 3, затем 4 и т д., так как на вас будет обрушиваться все больше и больше кусков кладки. (Вы можете использовать Удачу обычным способом, чтобы каждый раз уменьшать урон на 1 очко). Если вы проведете бой как обычно и выиграете — 309. Но может быть, у робота есть слабое место? Бросьте два кубика. Если выпавшее число больше вашего Мастерства — 227. Если меньше или равно — 282.



191

По пути на Халмурис вы можете восстановить свою Выносливость на половину очков от текущего уровня, если текущая оценка нечетное число, округлите количество восстановленных очков в большую сторону, но помните, что Выносливость не может превысить первоначальный уровень. Вы обдумываете проблемы, с которыми столкнетесь. У вас нет снаряжения и оружия, но у вас все еще есть деньги, а на борту вашего корабля есть запасной антигравитационный рюкзак. Халмурис — мрачная планета, местность там дикая

и гористая, а некоторые горы — это действующие вулканы. Это планета, которая до сих пор переживает последнюю стадию формирования. Днем очень жарко, а когда горячее голубоватое солнце опускается ниже горизонта, и становятся видны три луны, наступает смертельный холод. Луны вызывают огромные приливы на планете. Если вам нужно провести ночь на Халмурисе, вам лучше выбрать теплое место и подальше от воды! Люди и аркадианцы живут в небольших населенных пунктах, которые первоначально были научно-исследовательскими учреждениями, и сгруппированы достаточно близко друг к другу и космопорту, на высоком гористом плато на юге планеты — чтобы избежать огромных приливов и отливов, которые разоряют нижележащие области, которые представляют собой лишь скопище негостеприимных скал.

Компьютер выдает вам все эти данные, а также сообщает вам, что большинство инопланетян на планете центральные аркадианцы, которые, естественно, присвоили себе научные объекты планеты. Все, что вы знаете о руководителе подполья, это то, что он является ассистентом на станции сельскохозяйственных исследований.

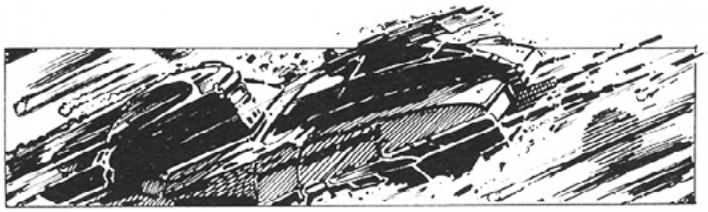
Когда вы приземляетесь на Халмурисе, то обнаруживаете, что ваши конечности налились тяжестью. Большая сила тяготения этой планеты означает, что на время вашего пребывания здесь, вы должны потерять 1 очко Мастерства. Это делает поиск оружия еще более важной задачей. Вас не ожидает никаких проблем с таможней и иммиграционной службой. Вам просто приказано оставаться в космопорте до тех пор, пока ваш корабль не будет разгружен, а ваш пассажир не будет готов отправиться в путь в конце следующего дня. Сейчас середина дня, до захода солнца несколько часов. Сначала изучите возможность раздобыть меч (273) или попробуете узнать местонахождение сельскохозяйственной станции (173)?

192

Это действительно очень благородно с вашей стороны, но иногда благородство ничуть не лучше подлости. Вас отправили в штаб-квартиру аркадианской полиции. Прежде, чем вы умрете под пытками, вы расскажете им все — кодовые имена, суть вашей миссии, вашу связь с SAROS. Вы потерпели полный крах.

193

Вы со всего маха едва не насаживаетесь на один из жутко выглядящих шипов растения. Поднимаетесь на ноги и входите во мрак пещеры — 100.



194

Вы садитесь на монорельс и едете в общественный парк там, у главного входа находите официанта. «Мы ждали вас,— говорит он.— Земля послала другого «торговца», чтобы предупредить нас о вашем прибытии. Я не знаю всех подробностей вашей миссии, за исключением того, что вам нужно встретиться с нашим лидером. Я не знаю, кто он — мы работаем так, чтобы каждый человек имел контакт только со своим непосредственным начальником, но я думаю, что вы могли бы начать с университета». Вы благодарите его, можете добавить 1 очко Удачи. Вы направляетесь в университет. Сразу войдете внутрь (146) или подождете немного снаружи (178)?

195

Вы обдумываете ситуацию. Возможно, это не обязательно робот: металлический тембр голоса может исходить от какого-то устройства для языкового перевода. О чём это он спрашивает? Кажется, он говорит о каком-то необычном предмете, коверкая аркадианские слова. Если у вас есть странный посох или мозговой зонд, вы можете показать один из них ему. Попробуете отдать посох (267) или зонд (226)? Если у вас нет ни того, ни другого, или вы не хотите отказаться от них — 179.

196

Общежитие — полузаброшеное, кишащее блохами здание, а тропианские блохи это серьезные звери! У двери стоят два стража аркадианцы-северяне, внутри неопрятный южанин сидит на стуле, прислонившись спиной к стене, и, по-видимому, спит. Какое странное заведение! Нет робота-администратора или компьютеризированной регистрации. А снаружи все такое же старомодное. Нет никаких личных или общественных вагонов на монорельсе, здания построены по архитектурной моде конца двадцать первого века и изрядно обветшали и испачкались! Похоже, что они еще не нашли способ справиться с этим! Надпись на стене гласит: «Помните — в городе нет транспорта. Нарушители будут привлечены к уголовной ответственности». Типичное примитивное решение примитивной задачи.

Подождете, пока администратор заметит вас (29) или сообщите ему о вашем присутствии (188)?

197

Человек в сером с ужасом смотрит на вас и убегает дальше по коридору, скрываясь из виду. Спросите об оружии кого-нибудь в синем (217) или попробуете получить меч у аркадианца (16)?

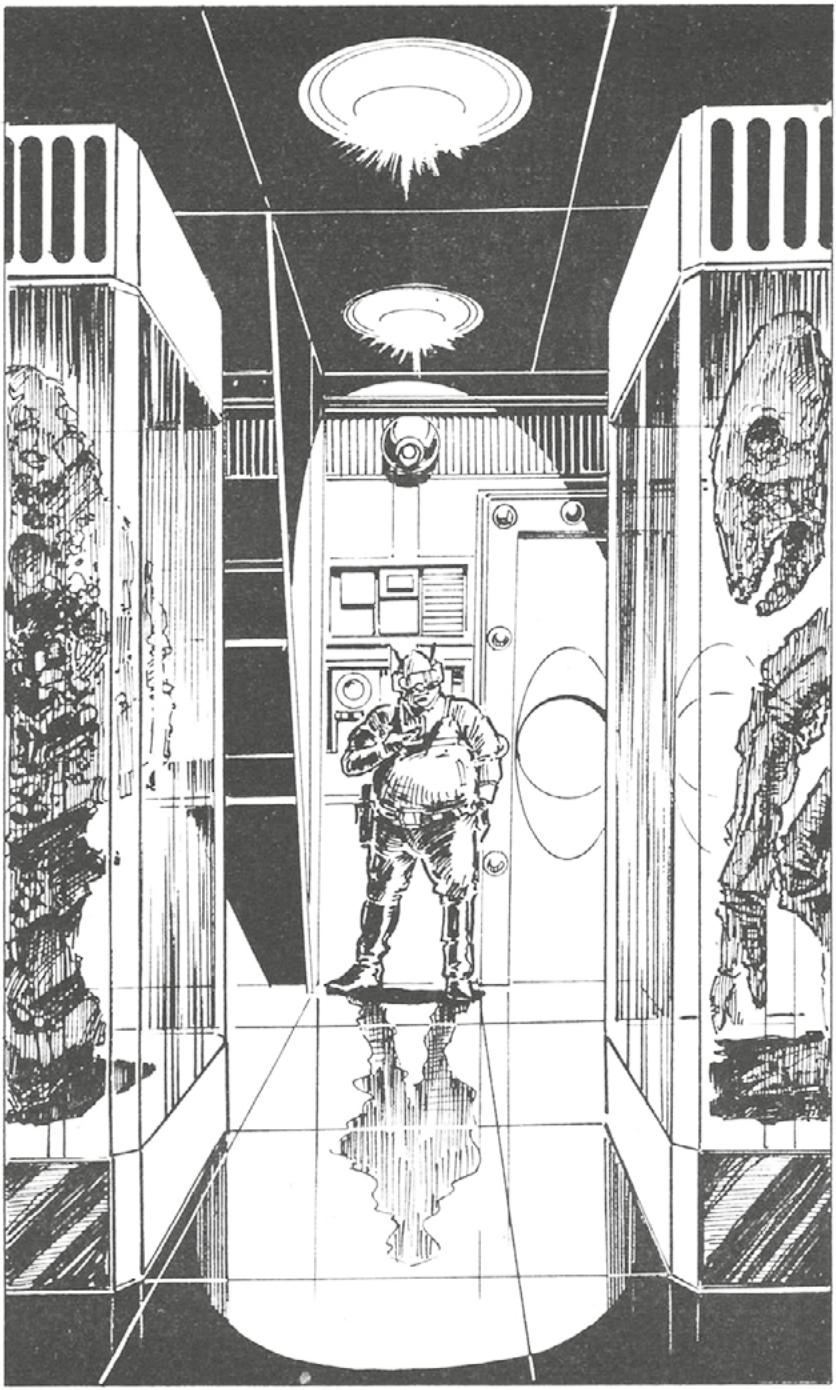
198

У вас есть время, чтобы схватить один из следующих предметов, если они у вас есть. В противном случае вернитесь на — 366 или 295.

Банка моторного масла — 256
Ручной клаксон — 21
Стробоскоп — 79

199

Топот ног аркадианских стражников уже совсем близко, вы перерезаете последнюю проволоку, и лезете сквозь ограждение. Но в спешке вы прорезали слишком маленькое отверстие, и в результате запутались в проволоке, превратившись в легкую мишень. Ваша миссия заканчивается здесь.



200

К вашему ужасу посреди космопорта установлена большая голограмма с надписью: «ВРАГ ИМПЕРИИ». Однако это не точная ваша копия, сбежавший в переулке аркадианец, видел вас только мельком. Проверьте свою Удачу Если вам повезет — 318, если нет — 83.

201

Он забирает 500 кредитов (вычеркните их с листа персонажа) и, похоже, готов сделать то, что вы предлагаете. Но на самом деле вы оскорбили его аркадианское чувство долга — 85.

202

Вы смотрите на Мехиту. Она не намного моложе вас, но между вами пропасть. Вы чувствуете, что не можете говорить с ней о чем-нибудь серьезном. Бормочете какое-то оправдание и уходите. Пойдете на Художественный этаж, если еще не были там (258) или покинете университет (235)?

203

Перейдите на 177.

204

«Вдребезги» находится в подвале бывшей видеорамы «Адольфо». Неоновая вывеска, в которой отсутствует большинство лампочек, все еще рекламирует последний картину — классическую научно-фантастическую комедию XX века «Звездный путь». Вы спускаетесь по ступенькам, ведущим к входу в клуб, и стучите в дверь. Человек выглядывает через окошко. «Что ты хочешь?» — говорит он агрессивно. «Попасть в клуб, конечно», отвечаете вы. «Кто вам рекомендовал нас, незнакомец?» — спрашивает привратник, подчеркивая последнее слово. Что вы ответите:

SAROS — 287
Беллатрикс — 240
Великий визирь Тропоса — 45
Никто, я с Земли — 326

205

Власть, которую машина предлагала над собой, а значит, и над всеми расами аркадианцев, это финальная ловушка. Компьютер перехитрил вас: вы ослабили свою защиту и теперь навсегда стали его рабом.

206

Охранник не ожидал нападения, поэтому вы успеваете нанести первый удар, прежде чем среагирует. Поскольку вы безоружны, бросьте кубик. Если выпало 6, вы вывели охранника из строя. Если нет, вам придется сражаться с ним.

Стражник: Мастерство 7, Выносливость 8

Если победили, то берете себе его меч — 131.

207

Вы медленно приходите в себя. Первое, что вы чувствуете,— это головная боль (вычтите 2 пункта Выносливости или 3, если вы не ели сегодня). Во-вторых, даже когда вы открываете глаза, кругом темно. Как только понимаете, что не ослепли, а просто находитесь во тьме, вы поднимаетесь на ноги, и яркий свет ослепляет вас. Вы инстинктивно закрываете лицо рукой. За источником светом вы можете различить три человеческие фигуры, одна сидит за столом, две другие стоят по обе стороны от первой.

Сидящий в центре, судя по голосу женщина, обращается к вам: «Вы, кажется, знаете что-то о наших делах. Это может означать одно из двух: либо вы аркадианский шпион, либо вы один из нас, прибывший с Земли. Если последнее, правда, я прошу прощения за наше обращение, но вы понимаете, почему это необходимо. Теперь представьтесь».

«Я ищу Беллатрикс», начинаете вы.

«Значит, вы знаете мое кодовое имя,— говорит она.— Это само по себе ничего не доказывает: возможно, вы глубоко внедрились в подполье».

Это непростая дилемма: они не уверены, что вы из SAROS, а вы не уверены, что они повстанцы? Попробуете убедить их, что вы тот, за кого себя выдаете (168), или попросите их самих доказать свою личность (105).

208

Удивительно легко проталкиваетесь сквозь листву, кажется, она сама раздвигается перед вами, а потом смыкается позади. Это заставляет вас насторожиться. Бросите эту затею, пока не поздно (327), или продолжите движение в гущу листвы (161)?

209

Вы не можете больше оставаться во Дворце Жирдяя, но можете легко найти еще один недорогой отель за 75 кредитов за ночь. Вы должны вычесть 2 пункта Удачи за то, что убили другого человека — 74.

210

Говорите ему, что веревка предназначена для скалолазания на Халмурисе, а сканер нужен для проверки системы отопления вашего корабля, но он вам не верит: у вас в рюкзаке сразу два подозрительных предмета. Бросьте один кубик.

Выпало 1–2 — 396, 3–6 — 160.

211

Как бы ни старались, вы не можете освободиться. Но тот факт, что они воры, дает вам идею: «Послушайте,— говорите вы,— у вас уже есть мой меч, который в наши дни является очень редким оружием… и дорогим. Может быть, будет умнее, если вы позволите мне уйти». Они обмениваются жадными взглядами, но не отвечают сразу. Вы теперь предложите им вдобавок немного денег (91) или подождете (72)?

212

«Что? О, да,— говорит он, затем у него на лице появляется гримаса боли.— Кто ты? Что я здесь делаю? Ты человек! Охрана!» Аркалианец явно потерял ориентацию в пространстве и не знает, где находится. Никакие охранники, конечно, не прибывают, но на его крик в коридоре появляется второй аркадианец — и он несет фазер!

«Что здесь происходит, Муска?» требует он ответа от первого аркадианца, но тот молчит. «У вашего друга голова болит. Я позову медицинского робота»,— разъясняете вы ситуацию.

Он уводит первого аркадианца, Муску, обратно в его каюту, и вы замечаете, что он ни на секунду не убирает фазер. Все интересней и интересней: фазеры выдаются на руки только в экстремальных случаях. Может быть странный аркадианец под стражей? Утром, вы попробуете узнать больше (290) или подождете более подходящего случая (247)?

213

Когда вы входите в космопорт, то замечаете в толпе множество аркадианских стражников. Если вы позволили аркадианцу сбежать на улице, на которую вас привел Грус — 200, если нет — 318.

214

Вы ожидали увидеть человека, но секретарем университета оказывается здоровенный аркадианец южанин. Разумеется: аркадианцы предпочитают сами следить за личными файлами. Он удивленно смотрит на вас: вы совсем не похожи на обычного студента. «Я могу вам помочь?» — спрашивает он, но его антенны тревожно покачиваются. Нападете на него, чтобы потом изучить файлы (107) или считаете, что они, вероятно, не стоят такого риска (58)?

215

Вы набрасываетесь на сторожа.

Сторож: Мастерство 7, Выносливость 8

Если вы выиграете, можете взять гранату — 320.

216

Дым ест глаза, вы задыхаетесь, но бежите, прыгаете, маневрируете между горящими кустами. Проверьте Удачу. Если вам повезло — 323, если не повезло — 389.

217

Вы тщательно выбираете себе собеседника, выбрав того, кто выглядит особенно крутым и уверенным. Наконец, он покидает группу людей, с которыми разговаривал, и идет прочь через зал. Вы перехватываете его через несколько метров и сразу переходите к сути: «Что бы вы не думали, не показываете вида,— говорите вы,— мне нужен меч. Вы можете мне помочь?» Он оценивающе смотрит на вас, а затем говорит: «Нет, я не могу, но я знаю того кто может, если вообще кто-то может. Пойдем со мной». Пойдете с ним (399), или попробуете найти меч в другом месте (137)?

218

«Эй, вы же разными словами говорите одно и то же»,— произносите вы. Студенты смотрят на вас с неприязнью. Вы должны были лучше подумать прежде, чем приставать к группе студентов: этот спор дружеская шутка, а вы им помешали. Они дают вам понять, что кто-то здесь лишний, и вы решаете пойти на Художественный этаж (258), если еще там не были. В противном случае покиньте университет (235).

219

Вы близки к выполнению вашей миссии. Вы подходите длинному низкому зданию, в котором находится компьютерная королева,— но вы знаете, что аркадианский патруль совсем

близко. На стене у входа висит панель: жидкокристаллический дисплей и две кнопки с цифрами 1 и 0. Это цель вашего приключения — у вас есть правильный код? Вам нужно будет ввести код, чтобы открыть дверь. Преобразуйте двоичное число в десятичное и перейдите к параграфу с этим номером. Если в нем нет смысла, вы ввели неправильный код и схвачены аркадианским патрулем. Если вы не знаете, как преобразовать двоичный код в десятичный, вот таблица.

Десятичный	256	128	64	32	16	8	4	2	1
Бинарный									

Введите двоичное число в соответствующие поля. Каждый раз, когда вводите 1, отметьте десятичное число сверху, можете игнорировать каждое число, которое записано над 0. Сложите все отмеченные десятичные числа: сумма — это десятичный эквивалент двоичного числа.

220

Охрана пропускает вас без дальнейших проволочек. Оказавшись внутри здания космопорта, вы избавляетесь от своей маскировки и спешите к своему космическому кораблю — 78.

221

Вы оказываетесь в подвале с еще двумя выходами в восточной и западной стенах. Повернете на восток (186) или на запад (324)?

222

Перейдите к 400.

223

«Хорошо,— говорит, наконец, Грус. Он отпускает вас и сразу отпрыгивает, чтобы подхватить с пола ваш меч.— Только без глупостей, меч у меня». Вы отдаете 500 кредитов из своего пояса, умело скрывая тот факт, что у вас есть еще, притворяясь, что выскребаете из пояса последнюю стокредитную купюру, и, стараясь

выглядеть подавленным из-за своей потери. Вычеркните 500 кредитов с листа персонажа. Когда вас выталкивают за дверь, вы слышите, как Индус по видеофону сообщает полиции, где вы находитесь. Вы быстро уходите и возвращаетесь на главные улицы. Пока не найдете другого оружия, все сражения вы должны проводить по правилам боя без оружия — 132.

224

Какое-то шестое чувство предупреждает охранника о вашем приближении, и он поворачивается к вам лицом. Для этого боя уменьшите свое Мастерство на 1 пункт, потому что вы безоружны.

Стражник: Мастерство 6, Выносливость 10

Если выиграете, можете взять его меч, но вы должны немедленно покинуть космопорт — 336.

225

Внезапно происходит чудо. Люди выбегают из соседних зданий, а другие, стоящие на крыше, швыряют кирпичи и черепицу в аркадианцев. Хотя большинство из них вооружены только дубинками они бросаются в атаку. Вы присоединяетесь к бою и вносите свой вклад в победу, потеряв только 2 очка Выносливости. Получите 1 очко Удачи за ваше чудесное спасение.

Потом, тяжело дыша и страдая от боли, но улыбаясь от уха до уха, вы благодарите своих спасителей. Некоторые из них уже исчезли, а другие ломают дверь в дом Груса. Оказывается, за вами следят с момента происшествия в космопорте. «Любой, кому аркадианцы причиняют боль, это наш потенциальный друг»,— объясняет один из них, который, кажется, является командиром.— Но теперь мы должны пригласить вас к Беллатрикс — мы хотим больше узнать о вас». «Но я сам хочу встретиться с ней»,— восклицаете вы. «Увидишься», следует лаконичный ответ.

Вам завязывают глаза и ведут в один из близлежащих домов, потом спускаетесь по ступенькам, а затем вы теряете направление. Вас ведут через туннели, которые петляют из стороны в сторону, вы проходите через несколько дверных проемов и, судя по запаху, сырости и странному эху ваших шагов, через часть канализационной системы. Сопротивление на Тропосе, кажется, буквально находится в подполье. Затем, без предупреждения, вы получаете сильный удар по затылку и теряете сознание — 207.

226

«Это то, что ты хочешь?» — спрашиваете вы, предлагая мозговой зонд. В ответ, мерцание, кажется, становится более интенсивным, и внезапная волна жара заставляет вас бросить зонд и отступить. Зонд на земле начинает плавиться. Если у вас есть посох, вы можете попробовать отдать его (267). Если не хотите отдавать посох или у вас его нет — 179.

227

Если у робота и есть слабое место, вы все равно не можете догадаться, где оно. Нет времени на раздумья, вернитесь на 190 и сразитесь с ним.

228

Ударная волна от взрыва зиридия накрывает вас, и вы теряете сознание, вычтите 2 очка Выносливости (46).

229

«Подозрительный, не так ли? — говорит Грус.— Это твоя благодарность? Хорошо, войдем вместе». Дверь открывает человек, который украдкой смотрит вверх и вниз по переулку, прежде чем впустить вас внутрь и запереть за вами дверь.

Вы оказываетесь в небольшой скудно меблированной комнате. Все выглядит достаточно безобидно, но ваши подозрения внезапно усиливаются. В этот момент Грус кричит: «Хватай

его! Осторожно, он вооружен!» Прежде чем вы успеваете среагировать, Грус и другой человек толкают вас к стене, срывают ваш меч с пояса и бросают его через комнату, а затем всеми четырьмя руками прижимают вас к стене.

«Ловко я тебя, а? — рычит Грус.— Хотя в каком-то смысле мне жаль. Я и мой приятель Индус, мы воры. Инопланетные подонки поймали нас». Последнюю фразу он буквально выплевывает. «Итак, теперь они используют нас как шпионов — либо это, либо они убивают нас. Я считаю, что мы сегодня погасим свой долг, не так ли Индус?»

Вы изо всех сил пытаетесь освободиться. Бросьте кубик, выпало 1–3 — 211, выпало 4–6 — 113.

230

Аркадианец, которого зовут Муска, явно находится в замешательстве, его настроение постоянно меняется от дружелюбия к подозрительности. Осторожно расспрашивая его, вы постепенно узнаете, что что-то пошло не так с эмпатическим приемником у него в мозгу, который связывает его с компьютером на Аркадионе. Он занимал несколько руководящих должностей на Халмурисе и Аркадионе, вы предполагаете, что постоянное принятие решений, требующих подключения к компьютеру, начало постепенно уничтожать его личность. Побочные эффекты включают в себя головные боли, потерю ориентации, чувство замешательства и чувство вины. Если вы будете осторожны, то сможете получить в его лице ценный источник информации. Получите 1 очко Удачи. Но прежде, чем вы успеваете задать новые вопросы, раздается стук в дверь и доносится голос другого аркадианца: «У вас там, случайно, нет моего друга?» Его ласковый тон заставляет вас насторожиться. Вы признаетесь, что Муска с вами (361), или нет (379)?

231

Охранник останавливается у двери на арену. «Тебе предстоит сразиться с двумя зверями,— говорит он,— первый это Лафодорм, а затем Скаброк. Они оба выведены специально для игр. Лафодром — новая порода, о нем я ничего не знаю. А Скаброк, хотя и силен, но имеет одну слабость, он легко отвлекается. Он не попадется на этот трюк дважды, но ты сможешь отвлечь его один раз и нанести удар». Прежде чем вы успеваете поблагодарить его и спросить, почему он делает это, он открывает дверь и дает вам меч для участия в играх. Получите 1 очко Удачи за информацию охранника. Если вы выживете, чтобы сразиться с Скаброком, перейдите на 262 (запомните этот номер), когда начнете бой с ним — 313.

232

Проверьте свою Удачу. Если вам повезет, вы без труда спускаетесь вниз по скале. Если не повезло, то в самом конце вы падаете и теряете 2 очка Выносливости. Затем — 147.

233

Вы петляете и пробиваетесь сквозь толпу пешеходов, вверх и вниз по аллеям. Вам удастся сбежать от патруля, но от усталости теряете 1 очко Выносливости. В конце концов, оказавшись в безопасности, вы садитесь отдохнуть у какой-то двери. Через некоторое время вы понимаете, что можете вернуться в общежитие и повторить попытку завтра утром. Вы начинаете вставать, но в этот момент дверь позади вас открывается, и сильные руки хватают вас. Будете пытаться оказать сопротивление (156), или слишком устали для этого (272)?

234

Один из оставшихся аркадианцев — северянин, поэтому каждый раунд боя, бросайте кубик, если выпадет 5 или 6, независимо от того, кто выиграл раунд, ему удалось нанести вам удар хвостом, и вы должны потерять 2 очка Выносливости. Вы должны сражаться с ними обоими одновременно. Это означает, что каждый раунд вы должны выбирать, кого атакуете, а затем провести нормальный раунд боя против него. Вы также должны одновременно бросать кубики за другого противника, если вы выиграли раунд, ничего не происходит, но если его сила атаки выше вашей, он вас ранит: вы не можете нанести ему ущерб, пока не решите напасть на него.

Аркадианец северянин: Мастерство 6, Выносливость 8

Второй аркадианец: Мастерство 6, Выносливость 6

Если выиграете — 381.

235

Вы решаете вернуться в отель. Если у вас было столкновение с шефом полиции в Зодиаке, вы решаете переменить место жительства и отправиться во Дворец Жирдяя. Во время поездки на монорельсе у вас создается впечатление, что за вами следят. Позади вас постоянно маячит кабинка, впрочем, так всегда на монорельсовой системе. Выйдите на следующей станции пересадки (162), или продолжите путь до отеля, возможно, там вы будете в безопасности (27)?

236

Фигура произносит: «Землянин, где зпларан?» По крайней мере, так вы услышали последнее слово. Голос странный — металлический и пустой. Вы не можете представить, чтобы он мог принадлежать живому существу. Возможно, это какой-то робот. Если так, то вы, пожалуй, можете атаковать его. Сделаете это (179), или попытаетесь поговорить с ним, пока он подходит к вам все ближе и ближе (195)?

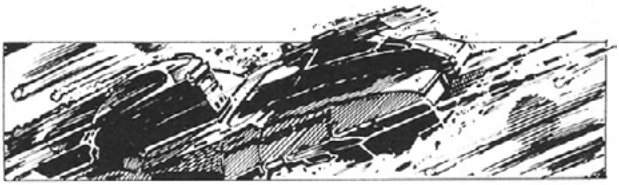
GARY MATHS

237

«Я не знаю, как принято на Земле,— говорит один из ваших собеседников,— но здесь, на Тропосе, считается дурным тоном, не пить с друзьями». Тон его голоса весьма недвусмысленный. Ответите на оскорбление (35), или покладисто выпьете бокал (322)?

238

«Работа» сводится к тому, чтобы украсть часть предметов роскоши из доставленного вами груза. Это подтверждает ваши подозрения, что вы имеете дело с уголовниками и спекулянтами, но выбора у вас нет. Первый вынос проходит легко, так как аркадианские стражи не находят ничего странного в том, что вы посещаете свой собственный корабль. Но вы должны сделать еще три ходки, прежде чем украдете достаточное количество. Испытайте Удачу три раза. Если вам хоть раз не повезет — 165. В противном случае — 96.



239

Вы стучите в дверь кабинета профессора Захариаса. «Войдите»,— отвечает он. Когда вы входите, то обнаруживаете, что он готовится отправиться на лекцию. «Я тороплюсь,— говорит он.— Что вы хотите?» Говорите ему, что Мехита предложила вам навестить его. Он пристально смотрит на вас. «Она так сказала? В самом деле? — размышляет он вслух.— Я очень доверяю мнению Мехиты о людях. Слушайте, сейчас некогда. Приходите ко мне через час после моей лекции». Вы могли бы провести время, посетив его лекцию (170) или выпить чашечку кофе в студенческой столовой (182)?

240

«Кто? Проваливай, придурок»,— говорит привратник. Сделаете то, что он говорит (95), или попытаетесь разрубить замок на двери своим мечом, если он у вас еще с собой (366)?

241

Вы слишком сильно накричали на него, и он впал в полный физический коллапс. Теперь у вас нет выбора, кроме как ждать робота (278).

242

Когда вы нагоняете бегущего аркадианца, он уже добрался до главной улицы и встретил патруль своих соплеменников северных аркадианцев. Испытайте Удачу. Если повезет — 132. Если не повезет — 52.

243

Вы огибаете валун, с мечом наизготовку. Кажется, что аркадианец пришел к какому-то решению, потому что его хлыст поднят над головою человека. В момент вашего появления удивление на лице аркадианца выглядит почти комично. Но он быстро приходит в себя.

Центральный аркадианец: Мастерство 7, Выносливость 8

Он не особенно силен, но ловок и хитер. В первый раз, когда он ранит вас, бросьте дополнительно кубик. Если выпадет 4–6, он бросит песок вам в глаза, и вы должны понизить на 1 очко Мастерство в двух следующих раундах боя. Но вы не дадите ему использовать этот трюк второй раз: оставшаяся часть боя будет идти как обычно. Если выиграете — 189.

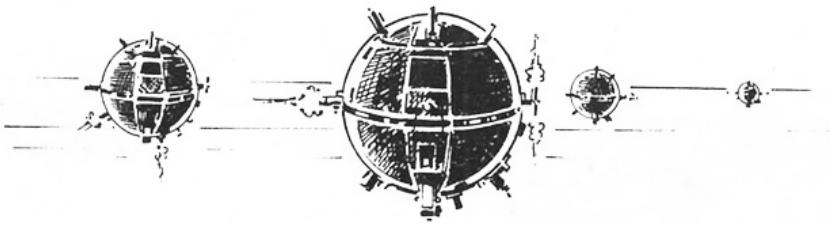
244

Через некоторое время коридоры затихают, так как большинство студентов отправляется на лекции. Затем один студент подходит к доске объявлений и украдкой приклеивает плакат. У вас едва хватает времени увидеть, что это призыв к какой-то демонстрации, когда молодого человека бросают на пол еще двое, а его плакат срывают со стены. Затем двое громил продолжают избивать юношу. Вы не можете остаться в стороне. Это бой без оружия, поэтому вы должны сражаться с ними обоими одновременно. Это означает, что каждый раунд вы должны выбирать, кого атакуете, а затем провести нормальный раунд боя против него. Вы также должны одновременно бросать кубики за другого противника, если выиграли раунд, ничего не происходит, но если его сила атаки выше вашей, он вас ранит: вы не можете нанести ему ущерб, пока не решите напасть на него.

Первый громила: Мастерство 6, Выносливость 8

Второй громила: Мастерство 5, Выносливость 6

Это не бой до смерти. Если ваша Выносливость уменьшится до 4 очков, бой будет закончен, и ваши противники убегут. Вы же, со своей стороны, позаботьтесь о том, чтобы только оглушить их, а не убить, поскольку они всего лишь студенты: правило «внезапной смерти» или падение Выносливости противников до нуля, в этом бою это потеря сознания, а не смерть. После боя — 337.



245

Вы знаете, что ваша первоочередная задача — найти укрытие на ночь. Вы следуете по пересеченной местности, слева спускается вниз долина, справа скалистый склон. Через некоторое время вы видите две пещеры справа от вас, которые выглядят достаточно глубокими, чтобы дать вам убежище на ночь. К пещере, что по правую руку, ведет гладкий овраг, который дальше спускается в нижележащую долину, вход в пещеру по левую руку частично скрыт остроконечным растением похожим на кактус. Вы войдете в правую пещеру (371) или левую (294)?

246

«Ваше возвышенность,— унижаетесь вы,— … я … я понятия не имел, что другой космический корабль пилотируется одним из моих славных хозяев. Мое желание состоит только в том, чтобы служить: я думал, что это могли быть пираты, и моя обеспокоенность касалась безопасности моего груза». Проверьте Удачу, чтобы узнать поверил вам аркадианец или нет. Если повезло — 144, если нет — 129.

247

Оставшуюся часть пути два аркадианца не попадаются вам на глаза. Когда вы приземляетесь на Аркадионе, их быстро уводят, и вам приказывают оставаться на вашем корабле, пока он заправляется для обратного пути. Нет ни единого шанса сбежать. Ваша миссия провалена.

248

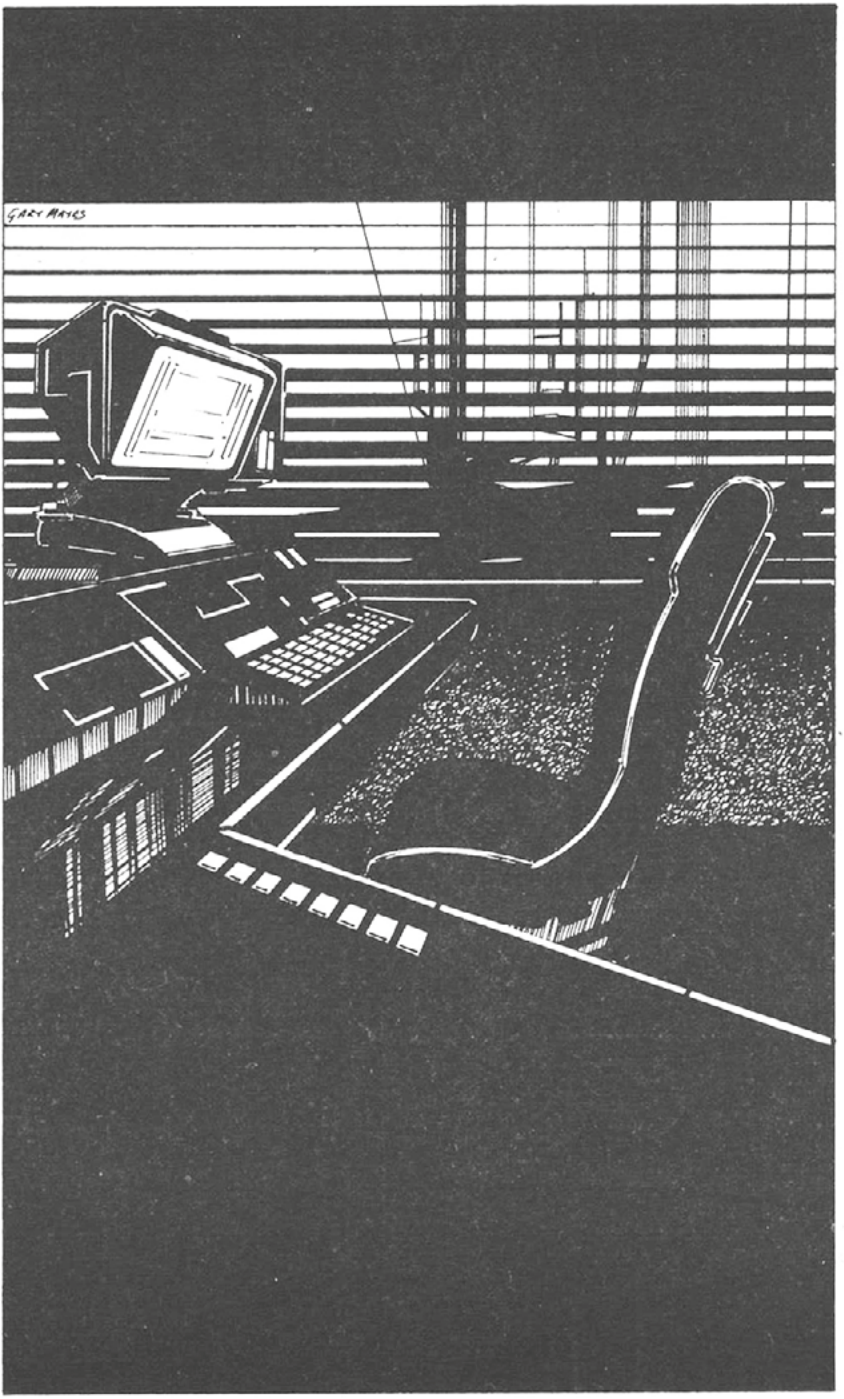
Ваш блеф раскрыт. «Ха! — восклицает ваша собеседница.— Вы изогнуты, как трансграничная радуга». Вы решаете, что сейчас не то место и время, чтобы выяснять, что означают эти таинственные слова южной аркадианки, и уходите в немалом замешательстве. Потеряйте 1 очко Удачи, кроме того из-за опьянения понизьте свое Мастерство на 1 балл в следующем бою. Вы решаете присоединиться к группе, где обсуждают возможность восстания людей (289).

249

Вы безнадежно заблудились, и все более и более измотаны, дает знать о себе высокая сила тяжести на Халмурисе. Потеряйте 1 очко Выносливости. В конце концов, вы попадаете в административную часть здания, где вас арестовывают и отправляют в офис, в котором центральный аркадианец работает с кучей бумаг. В конце концов, вам удается убедить его, что вы просто заблудились, и он отпускает вас — 336.

250

Враги легко побеждают вас. Возможно, в следующий раз вы будете менее доверчивы и, следовательно, с большей вероятностью избежите предательства.


GARY MAYES

251

Победив Сфинкса, вы входите в темную комнату. Единственный источник слабого света зеленоватое свечение, исходящее от большого компьютерного экрана покоящегося на столе, по его поверхности бегут какие-то цифры. Посмотрите на экран (319) или продолжите ваш путь (375)?

252

Вы бежите вверх по ступенькам и вас сразу же замечает патруль аркадианцев, который бросается в погоню. Проверьте свою Удачу. Если повезло — 233, если нет — 330.

253

Вы схватили реактивный ранец, но он кажется таким легким, в нем может не оказаться топлива. В любом случае вы берете его. Огонь обязательно привлечет к себе нежелательное внимание. Вы решаете покинуть космодром как можно скорее — 336.

254

Появляется еще один проход, уходящий на юг. Повернете туда (62) или продолжите идти прямо (39)?

255

«Дорадо,— говорите вы,— я должен идти. Но сначала скажите мне все, что ты знаешь о коде для аркадианского компьютера».'

«Идентифицируй себя,— говорит он в ответ.— Назови пароль». Теперь вы или знаете, что делать, или ничего больше не узнаете от Дорадо, как бы не протестовали, не объясняли ему, что не можете знать пароль, поскольку только что прибыли на планету. Вы потерпели неудачу.

256

Вы открываете банку и выплескиваете масло под ноги врагам (вычеркните его из списка снаряжения). Скользкий пол уменьшит Мастерство вашего первого оппонента на 2 очка (вернитесь

на 366 или 295 и проведите с ним бой), к тому времени, когда вы вступите в схватку со вторым противником, бой переместится на сухую поверхность. Но масло также замедлило ваших противников, так что у вас есть время использовать еще один предмет из вашего рюкзака, если хотите. Вы выбираете ручной клаксон (21) или стробоскоп (79)? Если вы не используете эти предметы, вернитесь на — 366 или 295 и закончите бой.

257

Проход ведет в другой подвал, одним выход из него прямо вперед, а другой в северной стене. Будете бежать прямо (186) или на север (142)?

258

Вы знаете про кого-нибудь на этом этаже, с кем хотите познакомиться? Если да, то перейдите к параграфу с тем же номером, что и номер нужного вам кабинета, в противном случае — 76.

259

Пелена дыма обеспечивает отличное укрытие, пока вы не оказываетесь рядом со скалами. Теперь вас заметили, и серебристый корабль резко разворачивается к вам. Но стелющийся по земле дым мешает пилоту правильно оценить расстояние, и когда вы втискиваетесь в расщелину, самолет врезается в скалу над вами и взрывается. Проверьте Удачу. Если повезло — 228, если нет — 288.

260

«Почему из всех мест на Тропосе вы хотите попасть именно туда? — подозрительно спрашивает мужчина.— Она уже много лет заброшена. Если вы хотите хорошо провести время, развлечься, я подскажу вам, куда идти». Вы благодарите его и объясняете, что вы договорились встретиться с другом рядом с «Адольфо». Он говорит вам, что «Адольфо» находится неда-

леко, на перекрестке 20-й Северной и 7-й Восточной улиц. «А где я сейчас?», спрашиваете вы. «В середине квартала к северу от пересечения 18-й Северной и 9-й Восточной улиц», отвечает торговец. Нет теряя времени, выходите на улицу. Вы пройдете полтора квартала на север, а затем два квартала на запад (204) или два с половиной квартала на север, а затем два квартала на запад (109)?

261

Муска находится в очень нервном состоянии — и фазер опасно дрожит у него в руках. Подскочите к нему и попытайтесь вырвать оружие (59) или поговорите с ним (90)?

262

Отлично, вы вспомнили о слабости Скаброка. Во время боя, вы сможете попытаться отвлечь его внимание, возможно, бросив мимо него песок. Проверьте свою Удачу, повезло — 341, не повезло — 133.

263

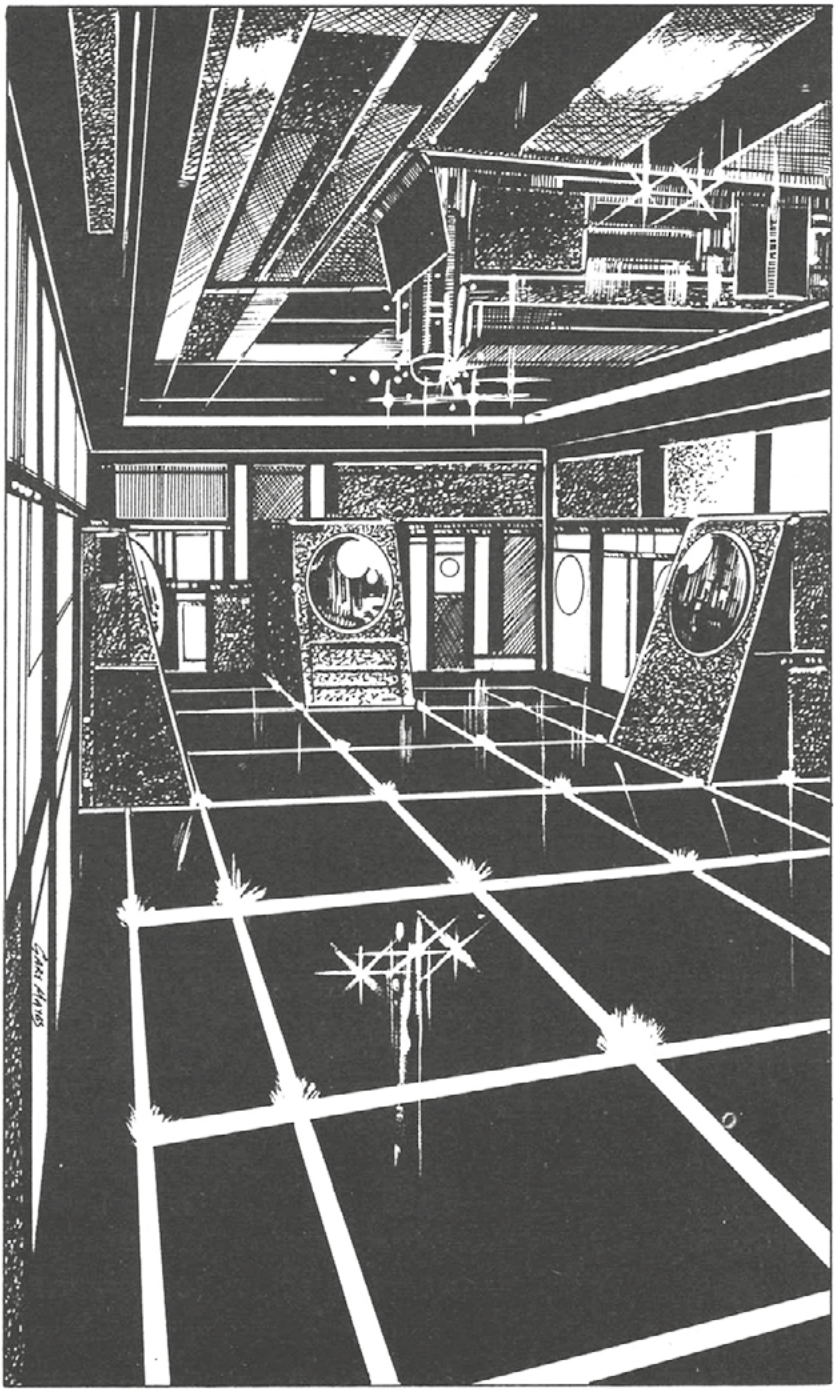
Еще несколько аркадианских стражников бегут к вам, но вы уже выскакиваете за ворота, и они не преследуют вас. Сначала вы удивляетесь, но потом понимаете, что они рассчитывают, что наступающая ночь сделает всю работу за них. Есть несколько тропинок, по которым вы можете идти. Пойдете на восток (245), на север (342) или на юг (181)?

264

Ситуация выглядит отчаянной, но вы полны решимости умереть как герой, сражаясь с тиранией и, возможно, вдохновляя людей в будущем. Вас избивали в космопорте? Если да — 225. Если нет — 250.

265

Проверьте Удачу. Если вам повезло — 69, если не повезло — 36.



266

Вы присоединяетесь к группе студентов, которые болтаются вокруг раздаточной машины для напитков на Научном этаже и ведут горячую научную дискуссию. Будете участвовать в разговоре (218) или промолчите (11)?

267

«Это зпларан?» — спрашиваете вы, обнаруживая, что говорите на таком же ломаном аркадианском. «Зпларан»,— отвечает на это голос, который звучит явно недружелюбно, а может быть, и нет. Посох вырывается из вашей руки и попадает в столб света, где он повисает в воздухе. Меняющаяся фигура, как и луч света, начинают вибрировать с огромной скоростью, не издавая при этом ни звука. Если посох сломан — 179, в противном случае — 308.

268

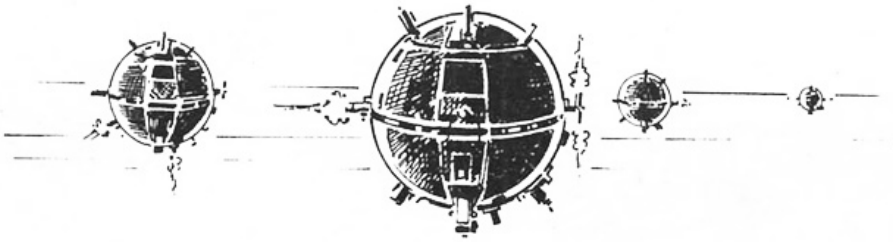
«Браво! — восклицает мужчина, когда вы выключаете свой меч.— Но сейчас нам лучше уйти отсюда. Пойдем со мной». Скажите ему, что вам лучше оставаться одному (314), или пойдете с ним (394)?

269

Вы входите в комнату, полную блестящих машин. Доносится голос из ниоткуда: «Человек, с тобой говорит компьютер. Ты хорошо справился со всеми испытаниями. Как видишь, я в твоем распоряжении: ты можешь перепрограммировать меня, как тебе будет угодно». Попытаетесь перепрограммировать компьютер (205) или выйдите из этой комнаты (94)?

270

Нет смысла драться с ним — вокруг слишком много людей. Предложите ему 500 кредитов (201) или браслет с зиридиевым покрытием, если он у вас есть (365)? Если вы не можете себе этого позволить или думаете, что не стоит этого делать, то отправляетесь в университет (146).



271

Луч фазера срезает двух патрульных, но затем оружие выключается, по-видимому, потому что не использовалось долгое время. Вы с отвращением бросаете его. Вам придется использовать меч, чтобы сразиться с оставшимися двумя стражниками. Бросьте кубик. Если выпало четное число — 234. Если нечетное — 24.

272

Ваши похитители — люди. Они завязывают вам глаза и ведут в подвал, а оттуда, к вашему удивлению, по какому-то коридору прочь от здания. Но это ваше последнее впечатление, через какое-то время тяжелый удар по голове лишает вас сознания — 207.

273

Часть людей на базе носит серую форму, а некоторые синюю. Вы хотите спросить о мече у кого-нибудь в сером (197), или в синем (217), или попробуете раздобыть меч у аркадианца (16)?

274

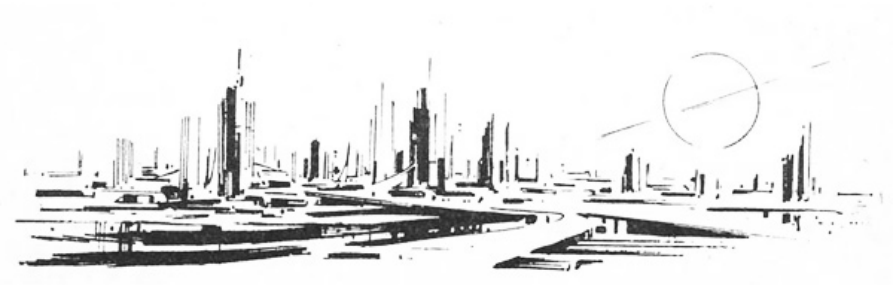
«Почему ты колеблешься?», спрашивает Беллатрикс. Вы скажете, что знаете, что бармен не двойной агент (307) или, что вам нужны доказательства его вины (343)?

275

Потеряйте 1 очко Удачи за то, что бросили другого человека в беде — 114.

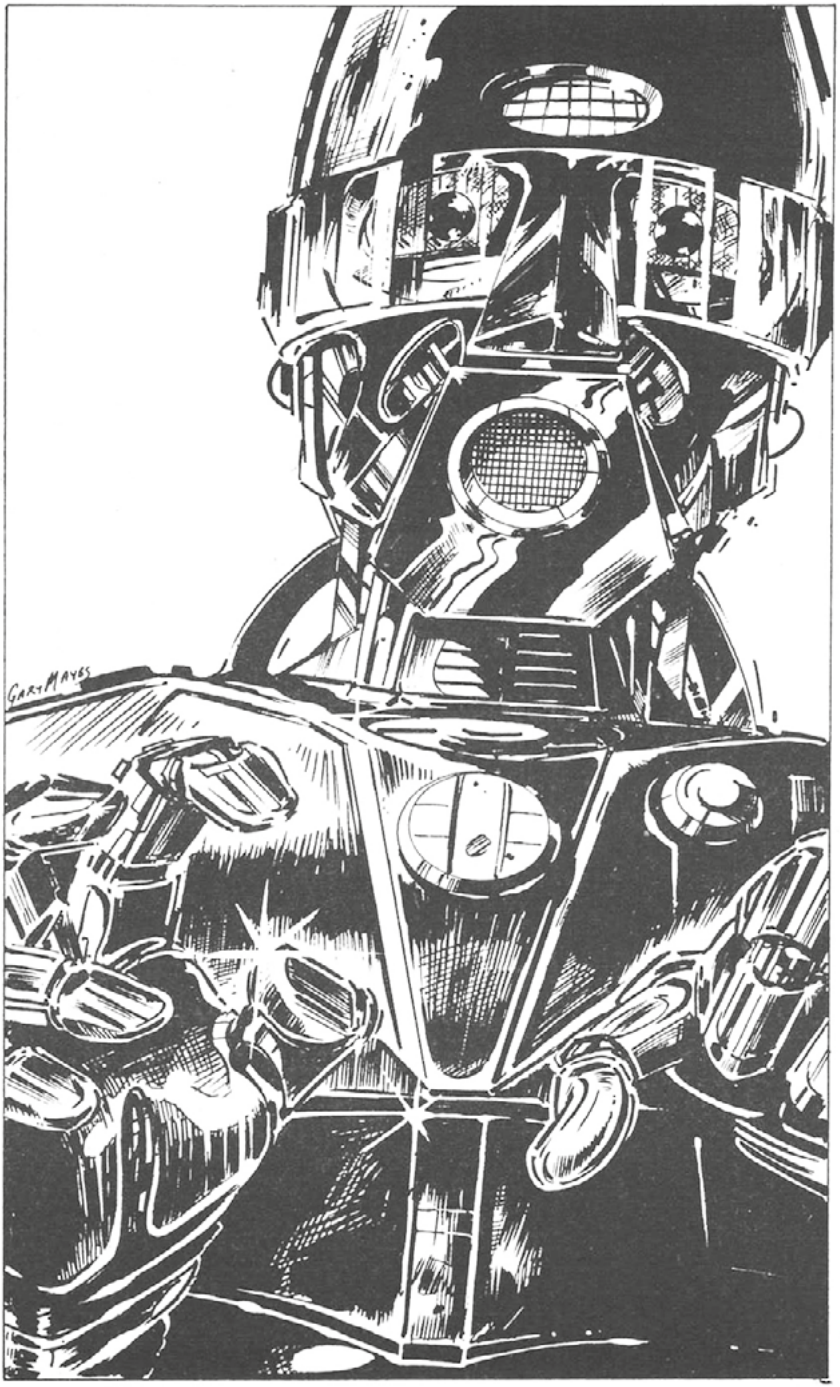
276

Кнопки расположены так близко друг к другу, что вы не можете сказать, к какой потянулся полицейский, когда вы напали на него. Попробуете нажать кнопку слева (180) или справа (386)?



277

Проход ведет вас в подвал, откуда нет другого выхода. Вы останавливаетесь только для того, чтобы бросить взгляд на витрину с неотразимыми земными монетами Первого Советско-Бразильского Альянса. Затем вы поворачиваете, назад и направляетесь на восток по коридору, в котором вы уже были раньше (346).


GARY MAYES

278

Вы должны подождать некоторое время, пока не придет робот с обедом для аркадианца. Тем временем сидевший аркадианец упал на пол. Вы приказываете роботу освободить вас «Почему бы и нет, конечно же, босс»,— отвечает он.— Все, что вы скажете». Бывают случаи, когда вы находите запрограммированную чушь, которую несут роботы, неуместной! Но он освобождает вас, а вы усаживаете аркадианца на свое прежнее место. Но долгое ожидание ослабило вас еще больше, и пища, которую вы теперь съедаете, восстанавливает только 2 очка Выносливости — 292.

279

Вы пролезаете сквозь забор и бежите прочь. Вы успели — патруль прибывает к отверстию в ограждении тогда, когда вы уже скрылись за деревьями. Но они не следуют за вами: они, видимо, рассчитывают, что холодная ночь сделает свою смертоносную работу. Возможно, они правы. Вы находитесь у восточной стороны космопорта, отсюда ведут несколько тропинок. Пойдете на восток (245), на север (342) или на юг (181)?

280

Бармен подходит к вам с бокалом. «Ваш напиток, сэр»,— говорит он. «Но я не заказывал выпивку»,— возражаете вы. «Ваш напиток, сэр»,— твердо повторяет он. Вы откажетесь от напитка, думая, что там может быть наркотик (237), или примите его (322)?

281

Проверьте Удачу. Если вам повезло — 104, если не повезло — 82.

282

Конечно! Антенна! Должны быть это средство выявления структурных недостатков в зданиях. Вот почему робот наносит удары неравномерно — он бьет только, когда знает, что здание поблизости достаточно непрочное, чтобы треснуть. Тем не менее, нет смысла просто остановиться перед прочным зданием, потому что, остановившись, вы станете легкой добычей для полиции, когда они прибудут. Вы должны вернуться на (190) и сразиться с машиной, из-за слабой гравитации на этой планете, каждый раз, когда выигрываете раунд, вы можете либо вычесть 2 пункта из ее Выносливости в результате обычного удара, либо можете подпрыгнуть в воздух и, ударив по антенне, снизить Мастерство робота на 1 очко.

283

«Нет, на это нет времени,— говорит ваш спаситель.— Я знаю, о чем ты думаешь,— что он, возможно, видел твое лицо, но скоро все вокруг будет кишеть этими свиньями». Будете упорствовать, предпочитая рискнуть, но не позволить властям идентифицировать вас (378), или подождете, чтобы узнать, что будет делать ваш новый друг (41)?

284

Так близко от цели, и все же провал. Прохожий настроен явно проаркадиански. Он немедленно призывает местную полицию арестовать вас.

285

Когда вы приближаетесь к вашему отелю, то видите впереди что-то большое, надвигающееся на вас. Останавливаетесь, чтобы разглядеть это получше. О нет! На скрытых под корпусом колесах к вам катится поблескивающее тело робота-убийцы. Он похож на вращающийся цилиндр, только одна деталь выступает наружу — антенна наверху. Он не имеет ни рук, ни ног, ни лица, ничего хоть отдаленно напоминающего человека. Вы

не имеете ни малейшего представления о том, как он будет атаковать, и, следовательно, как должны защищаться. Вы знаете, что ваши удары (благодаря более слабой гравитации) будут иметь некоторый эффект против мягкого металла на этой планете, но похоже, что он был создан, чтобы противостоять множеству ударов, вам нужно каким-то образом избежать сражения.

Первая атака робота происходит без предупреждения. Страшный удар сотрясает землю, отбрасывая вас назад, куски черепицы и кирпичной кладки вылетают из зданий вокруг. Вы не представляете, как робот наносит эти удары, но, если вам рассказывали о «Сокрушителе улиц», то теперь вы знаете, почему его так назвали. Если у вас есть барионная граната — 388, если нет — 190.

286

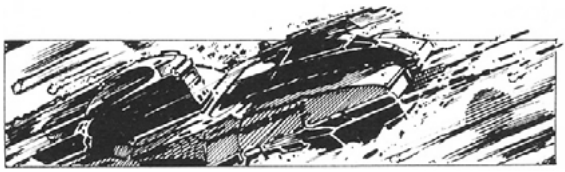
«Да, я могу продать тебе меч,— отвечает он.— За 1000 кредитов». У вас достаточно денег? Если да, и вы готовы заплатить эту непомерную цену — 84. Если не можете или не хотите платить ему, можете предложить ему отработать стоимость товара (238).

287

«Никогда не слышал такого имени раньше»,— говорит привратник.— Проваливай, придурок». Сделаете то, что он говорит (95), или попытаетесь разрубить замок на двери своим мечом, если он у вас еще с собой (366)?

288

Вас осыпает обломками взорвавшегося корабля. Потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы все еще живы — 46.



GARY MAYES

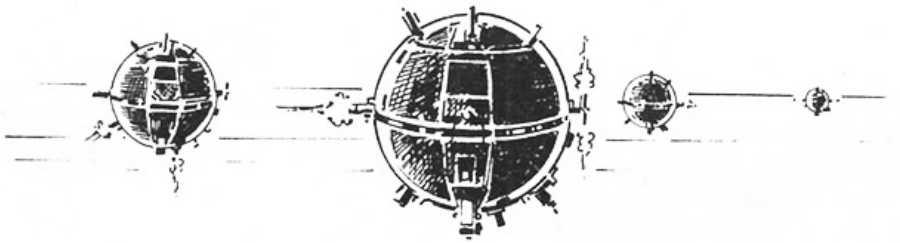
289

Аркадианцы поражены вашей наглостью, как вы посмели подслушивать их разговор. Один особенно громогласный аркадианец северянин местный шеф полиции. Он говорит, что сейчас докажет свою мысль: даже если бы люди действительно взбунтовались, их легко победить, так как они более слабый вид. «Давай выйдем,— говорит он.— Я быстро управлюсь», хвастается он перед остальными.

Итак, он бросает вам вызов. Вы следуете за ним и его пьяно хихикающим секундантом в безлюдный дворик, где расположены гостиничные мусорные баки. Его свидетель, хихикая, сползает вниз по стене и замирает. В этой битве вы не осмеливаетесь использовать свой меч, поэтому следуйте правилам безоружного боя, но ваш противник может использовать свой хвост. Каждый раунд боя, бросайте кубик, если выпадет 5 или 6, независимо от того, кто выиграл раунд, ему удалось нанести вам удар хвостом, и вы должны потерять 2 очка Выносливости.

Шеф полиции: Мастерство 8, Выносливость 10

Если выиграете — 329.



290

Утром вы стучите в дверь каюты аркадианцев, под предлогом того, что вас волнует здоровье Муски. Другой аркадианец отвечает на ваш стук, открывает дверь и приказывает вам уйти. Сделаете то, что он говорит, и будете ждать еще одной возможности (247) или ударите в дверь ногой (281)?

291

Вы выключаете меч и прячете его снова. Но что вы теперь будете делать? За дверью стоят охранники. Откроете дверь и попытаетесь сблефовать и пройти мимо них (87) или изучите кнопки на столе (276)?

292

Это требует времени и осторожности, но допросив двух аркадианцев, которые теперь уже не представляют для вас никакой угрозы, вы узнаете важную информацию. Во-первых, часть оружейных запасов Империи хранится в арсенале в подвале компьютерного центра на Аркадионе, код доступа в этот арсенал 110. Во-вторых, компьютер состоит из трех основных элементов, которые должны быть уничтожены, чтобы гарантировать выход машины из строя. Получите 2 очка Удачи. Теперь вы приближаетесь к Аркадиону — 118.

293

Когда дверь закрывается за вами, ужас узлом завязывает ваши внутренности. Яркий свет исходит из скрытых ламп, при свете которых видно, что вы находитесь в комнате с искажающими зеркалами. Даже дверь за вами зеркальная. Лазерный луч выстреливает с одной из сторон и отражается от зеркал под непредсказуемыми углами. В одно мгновение вы окружены лазерными лучами, которые танцуют сумасшедшую пляску смерти вокруг вас. Один из них отрезает вам ногу, следующий три пальца на левой руке, еще один, и еще один…

294

Когда вы приближаетесь к устью пещеры, вы спотыкаетесь о камень. Проверьте свою Удачу. Если вам повезет — 193, если не повезло — 143.

295

«Люди вперед, бейте их братья,— орете вы, надеясь, что вас поддержат.— Сейчас самое время освободиться!» Десять человек встают на вашу сторону. Тем не менее, вас по-прежнему превосходят численно, так как к участникам рейда присоединяются аркадианцы посетители клуба, к тому же ни у кого из ваших товарищей нет меча. Во время боя вам нужно одолеть четырех аркадианцев, сражаясь по одному за раз. Если вы не вооружены, уменьшите свое Мастерство на 1 пункт во время этого боя. Сражайтесь с противниками в таком порядке:

- **Первый аркадианец: Мастерство 8, Выносливость 12**
- **Второй аркадианец: Мастерство 7, Выносливость 8**
- **Третий аркадианец: Мастерство 7, Выносливость 6**
- **Четвертый аркадианец: Мастерство 6, Выносливость 6**

У вас есть что-нибудь в рюкзаке, что может помочь вам в этой битве? Если вам кажется что есть, запомните номер этого параграфа и переходите — 198. Если каким-то чудом вы выживете, вернетесь к кабине видеофонов (311), или покинете клуб, чувствуя, что уже обратили на себя достаточно много внимания (252)?

296

Пройдя немалое расстояние, тропа выводит на участок, усеянный большими валунами. Вы слышите голоса, доносящиеся из-за одного из валунов — один принадлежит аркадианцу, другой человеку. Кажется, что человек умоляет центрального аркадианца о пощаде, а тот, что типично для его вида, взял паузу, чтобы обдумать все возможности и вероятности. Тем временем, человек умоляет аркадианца прекратить теоретизировать и решить его судьбу. Покинете это место, чтобы избежать конфронтации (275) или попытаетесь спасти человека (243)?

297

Отлично, сработало! Дверь легко открывается и позволяет вам войти в прихожую, а потом снова закрывается за вами. Только тогда открываются следующая дверь — и так еще четыре раза, эта система шлюзов необходима, чтобы здание было максимально защищено от пыли. Внутри вы видите компьютерный зал впереди, но также поблизости есть несколько ступеней, ведущих вниз в подвал. Пойдете прямо в компьютерную комнату (381) или сначала в подвал (169)?

298

Вы прыгаете на уступ, подальше от гнезда, чтобы безопасно приземлиться. Ваше внезапное появление разбудило птицу, и она инстинктивно атакует вас.

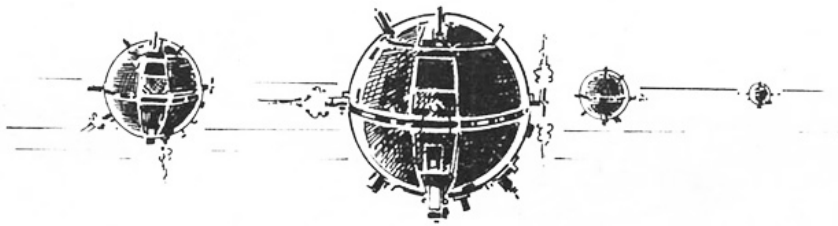
Канюк: Мастерство 6, Выносливость 8

Если вы выиграете, не будучи раненным клювом или когтями — 40. Однако, если вы пропустите хоть один удар, это означает, что птица врезалась в вас и всем своим весом столкнула с уступа.

299

Выйдя из космопорта, вам не составляет труда найти такси. Забираетесь внутрь и инструктируете микрокомпьютер отвезти вас на юг в город. Вы замечаете, что в такси установлена камера, ее даже не пытались замаскировать. Предположительно, она передает изображение и звук в штаб-квартиру аркадианской полиции. Хорошо, что они не могут читать мысли. Вы знаете три вещи о лидере подполья на Тропосе: кодовое имя Беллатрикс, что его или ее можно найти в клубе под названием «Вдребезги», который находится в городе, куда вы и направляетесь, и что Беллатрикс, управляя повстанцами, строго придерживается кодекса чести, которому должны подчиняться все. Это довольно много, во всяком случае, это больше того, что вы знаете о повстанцах на других планетах — и должно сделать вашу задачу на Тропосе относительно легкой, если действовать с умом.

Другая вещь, занимающая ваши мысли, это то, что большинство аркадианцев на Тропосе, кажется, являются воинственными северянами. Присутствие такого множества этих прирожденных бойцов может сделать вашу миссию на Тропосе более опасной. Почему так много из них размещено здесь? Они собираются расправиться с мятежниками? Знают ли аркадианцы, что «Вдребезги» больше, чем просто клуб? Есть много вопросов, но мало ответов, и вы снова думаете о своей задаче. До комендантского часа осталось еще шесть часов. Поручите такси доставить вас прямо к «Вдребезги» (176) или в общежитие, где должны находиться все люди с других планет (196)?



GARY MAYES

300

Эксперимент начинается. Электроды, прикрепленные к черепу аркадианца, подключены к дьявольскому устройству, к которому такими же электродами подключены вы. Крепкие ремни удерживают вас на месте. Как вы подготовите свой ум к эксперименту? Очистите сознание от всего лишнего (141) или сосредоточитесь на своих мыслях и воспоминаниях, чтобы создать барьер против аркадианца, навязывающего свои собственные идеи (357)?

301

Вы ждете несколько часов. Потом сверху за решеткой появляется ухмыляющаяся морда инопланетянина. «Итак,— говорит он,— ты решил попробовать свои навыки в наших гладиаторских играх. Это дверь на арену. Сегодня переночуешь здесь. Утром начнутся игры». Получите 1 очко Удачи за выбор правильной двери — 349.

302

Вы решаете использовать для возвращения тот же способ, каким покинули базу, даже зная, что он включит тревогу. Выбираете место подальше от любого сторожевого поста, и к тому времени, когда прибывает патруль, чтобы исследовать разрыв в ограждении, вы уже далеко. Вы с невинным видом пробираетесь к своему космическому кораблю — 78.

303

Когда вы возвращаетесь, подпольщика уже нет (потеряете 1 очко Удачи). Ясно, что он считал вредным для здоровья оставаться в этом месте — и считал справедливо, потому что патруль аркадианцев только что прибыл и осматривает тело их соотечественника, убитого вами. Вы незаметно выходите из переулка и попадаете на оживленную главную улицу — 132.

304

Вы сломали ногу. Вы можете либо ждать ночи, чтобы замерзнуть насмерть, либо звать на помощь, чтобы быть арестованным. В любом случае, ваша миссия окончена.

305

Не успели вы сесть, как заметили, что одна из них, молодая женщина, одета в куртку, на пуговицах которой есть любопытный рисунок — орел сжимающей свиток в когтях — и одна пуговица отсутствует. У вас есть с собой такая пуговица? Если да — 347. В противном случае — 103.

306

Жирдяй несколько сдержан в ответах, он говорит, что лучше не слишком тщательно вникать в некоторые события на Радиксе. Но он что-то бормочет о машине-убийце под названием «Сокрушитель улиц» и о том, что власти в последнее время страдают паранойей и используют ее даже для разгона студенческих демонстраций. Это все, что вы смогли из него вытянуть. Похоже, что университет является хорошей отправной точкой для ваших поисков. Монорельс доставляет вас туда. Сразу войдете (146), или немного подождете снаружи (178)?

307

Почему вы это сказали? Вы не можете знать ничего подобного. С точки зрения ваших собеседников ваша уверенность, что они ошибаются в отношении бармена, означает только одно — вы сами являетесь аркадианским агентом, хорошо информированным о других агентах, внедренных в подполье. Это не просто ошибка — это фатальная ошибка.

308

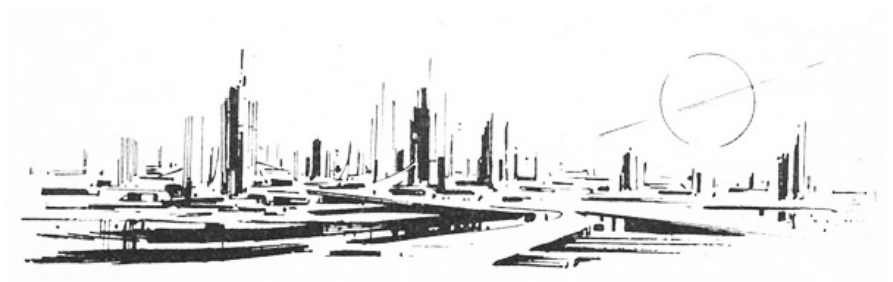
«Теперь у меня есть энергия,— говорит существо.— Достаточно даже для того, чтобы мой голосовой аппарат работал правильно». Далее следует хрипящий шум, который, как вы думаете, может быть смехом. «Я могу оказать вам одну услугу с этой энергией, прежде чем я вернусь в свою галактику. Это должно вознаградить вас за спасение зпларана из тьмы, куда я не мог пройти». Попросите его восстановить часть вашей Выносливости (363), или спросите, не знает ли он случайно, где находится человек, которого вы ищете (377)?

309

Вы, наконец, попадете в уютную гавань вашего отеля. Если это Дворец Жирдяя, и вы не были здесь раньше, то заплатите 50 кредитов за комнату на ночь. Если вам нужно найти компьютер — 158, если нет — 134.

310

Люди в серой форме — уборщики и обслуживающий персонал. Вы подходите к одному из них с вашим вопросом, и он говорит, что сельскохозяйственная станция находится примерно в десяти километрах к северо-востоку от космопорта. Вы решаете, что ваш следующий шаг это раздобыть меч. Спросите об оружии этого же человека (197), попробуете поговорить об этом с кем-нибудь из людей в синем (217), или попытаетесь получить меч у аркадианца (16)?



GARY MAYES

311

Дверь кабинки с шипением закрывается за вами. «Это что за?», задаетесь вы вопросом. Может быть, вы могли бы позвонить своему старому школьному другу, который поселился на Тропосе, возможно, это ловушка, возможно… Что это был за щелчок? В потолке открылся люк! О нет, газ! Густое облако обволакивает вас. Когда вы падаете, то слышите свой кашель, но, кажется, что он доносится издалека. Затем пол под вами опускается, и вы скользите вниз по желобу, но достигнув дна, уже ничего не чувствуете — 207.

312

Проблема в том, что у вас есть только одна граната, и ее взрыв не уничтожит всех трех компьютеров. Какой из них вы выберете: левый компьютер (203), правый (51) или тот, что напротив двери (139)? Если у вас есть альтернатива, можете вернуться на 381 и выбрать снова.

313

У вас нет выбора, вы выходите на арену. Дверь закрывается за вами. Вы ошеломлены ослепительным солнечным светом, ревом толпы и странным запахом бледно-голубого радиканского песка на земле. Вы оцениваете свое затруднительное положение: высокие барьеры окружают арену, земля покрыта песком. Вот и все. Вам никто не поможет, надежда только на свои силы.

Внезапно арена затихает. Дверь с другой стороны открывается и выходит самый отвратительный зверь, которого вы когда-либо видели или воображали — Лафодром. Он покрыт красной чешуей, его шея может выдвигаться вперед, как у черепахи, сама голова похожа на львиную, но языки, которые вылетают из ее слюнявых челюстей, больше напоминают вам змей.

Лафодром: Мастерство 7, Выносливость 12

Если победили — 106.

314

«Следуй своим путем,— говорит он, хмурясь.— Но поскольку ты вооружен, я предполагаю, что у тебя есть какая-то особая причина для пребывания на Тропосе. Ты отказываешься от моей помощи сейчас, но, возможно, она может понадобиться тебе в другой раз». Вы благодарите его и уходите. Выйдя на улицу, вы идете как можно быстрее, необходимо поспешить и добраться до «Вдребезги». Вы знаете, что сейчас находитесь в северной части города, поэтому поворачиваете на юг (99).

315

Муска хранил непоколебимое спокойствие на протяжении всей битвы, но начал пресмыкаться перед вами, как только вы выиграли. Вы пользуетесь ситуацией и приказываете ему рассказать все, что он знает о компьютере на Аркадионе. Дрожащим голосом он говорит, что ничего не знает, но что мертвый аркадианец знал больше. Тем не менее, вы узнаете, что один из аркадианских арсеналов находится в подвале компьютерного здания и что код доступа туда 110. Получите I очко Удачи. Теперь вы продолжаете путешествие к Аркадиону — 118.

316

Два диска считаются одним предметов в вашем рюкзаке. Если у вас уже есть 6 предметов, вы должны выбросить один, чтобы разместить диски. Теперь вы должны найти компьютер. Вы покидаете университет до того, как ваше преступление будет обнаружено — 235.

317

Вы целый день ведете поиски в городе и даже снова посещаете университет, но не находите никаких зацепок для связи с подпольем. Вы провалили свою миссию.

318

Патрули аркадианцев едва удостаивают вас взглядом. Перед тем, как войти на таможню, вы можете захотеть избавиться от какого-либо оборудования. Если да, то идите в туалет для людей, чтобы сделать это. В любом случае идите на таможенный досмотр — 33.

319

Когда вы смотрите на экран, на нем появляется сообщение: «Любопытство погубило кошку». Это правда. Компьютер предложил вам знания, и вы попали в ловушку. Вы отвлеклись, ваша защита ослабла, и аркадианский компьютер поработил ваш разум. Ваша миссия окончена.

320

Во время схватки вы извалялись в пыли, в таком виде неумно возвращаться в главный зал музея. Возможно, из этих подвалов есть другой выход. Вы обыскиваете тело сторожа и берете у него связку ключей. Прежде чем успеваете сделать что-нибудь еще, включается комлинк сторожа, и аркадианский голос спрашивает, где он. Ну вот, теперь его ищут!

Из подвала, в котором вы находитесь, ведут два коридора в восточной стене. Позади вас лестница, ведущая в главный зал музея. Пойдете в левый коридор (127) или в правый (257)?

321

«Ну, тогда,— продолжает он,— нам нужен кто-то, чтобы занять место Корвуса, не так ли? У тебя есть выбор,— говорит он вам.— Ты можешь либо выполнить небольшую работу для нас, либо умереть». Будете бороться с вашими похитителями (80) или примете это предложение (238)?

322

Вы выпиваете бокал, конечно, он содержит наркотик. Когда вы попали на Тропос, то пытались доехать на такси прямо в клуб? Если да — 372, в противном случае — 207.

323

Чудесно, ваша скорость и реакция провели вас через огонь невредимым. Но ваши усилия, царапины и ожоги стоили вам 2 очков Выносливости. Инопланетный корабль не смог проследить за вами в дыму, и теперь он уже далеко. Побежите к зданию (338) или к скалам (259)?

324

Вы снова оказываетесь в первом подвале, где убили сторожа. Поисковая партия тоже здесь. Ваша миссия потерпела крах.

325

Какой бы метод вы ни использовали, чтобы вскрыть корпус компьютера, ваша смерть следует незамедлительно. Механизмы охлаждаются с помощью жидкого гелия, который через пробитую вами дыру выплескивается на пол и превращает ваши ноги в лед, прежде чем испариться. Ваши лодыжки разбиваются, как льдинки, и вы падаете на пол.

326

Привратник внимательно смотрит на вас, затем закрывает окошко. Через мгновение вы слышите звук отодвигаемых засовов по ту сторону двери, и вас впускают. Членство в клубе стоит 250 кредитов. Пока привратник оформляет вашу членскую карточку, вы осматриваете помещение. Клиентура смешанная — люди и аркадианцы, но последних немного, и это в основном южане. Секция для аркадианцев весьма комфортабельная, мягкие сиденья, столы из настоящего дерева и внимательные официанты. Человеческая секция оснащена дешевой мебелью из покрытого пятнами и царапинами фор-

мопласта. В воздухе густой запах алкоголя и дыма глазиума, легкого легального наркотика. Тем не менее, один или два аркадианца демонстративно нарушают закон, открыто куря табак.

Привратник прерывает ваше наблюдение, вручает вам членский билет и говорит: «Еще одна вещь, сэр — мера предосторожности. Я уверен, вы поймете. Наши клиенты аркадианцы настаивают на этом». Он быстро проводит жужжащим металлическим предметом вдоль вашего тела и рюкзака, но, конечно, ничего подозрительного не обнаруживает. Затем он начинает вас обыскивать. Если у вас больше нет при себе вашего меча, это вас не тревожит (64). Если у вас все еще есть при себе меч, можете сказать, что передумали и покинуть клуб (390), или разрешите себя обыскать (358)?

327

К сожалению, никаких других укрытий вы не находите и гибнете от холода, когда наступает ночь.

328

Ранив вас второй раз, полицейский ныряет за стол и нажимает кнопку. Врывается стража, их слишком много, через секунды вы изрублены в капусту.

329

Друг аркадианца северянина пытается встать на ноги, но вы быстро вырубаете его. Затем обыскиваете карманы шефа полиции и находите 750 кредитов и его записную книжку. Это ежедневник, где упоминаются повседневные полицейские дела, одна запись привлекает ваше внимание: «Проверить З. в университете». Это может стать отправной точкой ваших поисков. Слишком опасно возвращаться в отель, поэтому вы немедленно отправляетесь в университет. Монорельс доставляет вас на место. Сразу войдете (146) или подождете немного снаружи (178)?

330

Как бы вы ни петляли по переулкам, расталкивая пешеходов, патруль неумолимо настигает вас. Наконец, вы спотыкаетесь и падаете, и прежде чем успеваете встать, пятерка лазерных мечей и хлыстов обрушиваются на вашу беззащитную голову и спину. Вы потерпели неудачу — и никто в этом не виноват, кроме вас самих.

331

К счастью это не правая рука. Уменьшите вашу Выносливость на 2 балла. Если вы еще этого не делали, можете исследовать другую расщелину — 355. Если считаете, что настало время продолжить ваше путешествие — 10.

332

Чтобы повредить компьютер лазерным мечом, вам придется пробить защитный кожух. Сделаете это (325)? Если у вас есть альтернатива, можете вернуться на 381 и выбрать снова.

333

Вы идете по пыльному проходу. Паутина облепляет ваше лицо, в тусклом свете видны мелькающие под ногами местные красноглазые грызуны. Коридор разветвляется, новый проход ведет на север. Будете идти прямо (346) или поверните на север (277)?

334

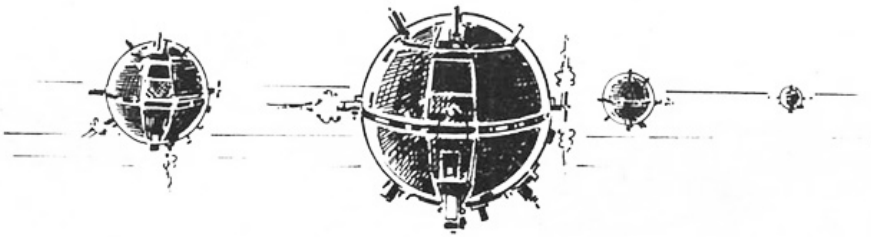
Нападете на вашего проводника (157) или убежите (124)?

335

«Никогда не слышал о таком,— отвечает мужчина,— но вы можете попробовать спросить в магазине по соседству». Вы вежливо благодарите его и идете в соседний магазин оборудования — 382.

336

Вы возвращаетесь в главное здание космопорта, чтобы определиться с дальнейшими действиями. Близится ледяная ночь. Как вы покинете базу? Она окружена по периметру высоким проволочным ограждением, оба главных входа на западе и на востоке охраняются. Если у вас есть реактивный ранец — 128, если у вас есть пара кусачек — 393, если у вас нет этих предметов — 2.



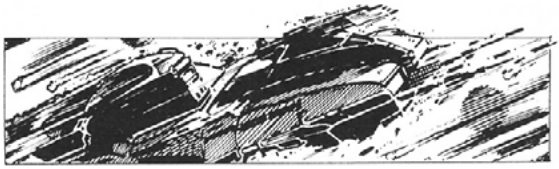
337

Молодой человек, которого вы спасли, отводит вас в студенческий бар и покупает вам еду и напитки (восстановите 3 пункта Выносливости). Он подзывает своих друзей за стол. «Эй, вы все! — восклицает юноша.— Этот землянин только что навешал таких фонарей парням из Черных Глаз, что теперь их глаза точно почернели!»

Когда стихают неизбежные вопросы, вы спрашиваете, кто такие Черные Глаза, и узнаете, что это проаркадианская политическая группировка. Студенты планируют демонстрацию против личных файлов, которые секретариат университета хранит на каждого человека в университете, но Черные Глаза согласны с этой системой. В конце концов, вы прощаетесь. Пойдете на Научный этаж, если еще там не были (266), офис секретаря университета (214), или покинете университет (235)?

338

Примерно на полпути клубы дыма рассеиваются. Вас немедленно обнаруживают и уничтожают.



339

Вам удается убедить его, что этот предмет безвреден — 374.

340

Поворачиваетесь, чтобы напасть на него, но рукоять его фазера бьет вас прямо в висок, и вы падаете на пол. «Такая жалость,— говорит он.— Я очень хотел провести наш маленький эксперимент». Сказав это, он стреляет в вас.

341

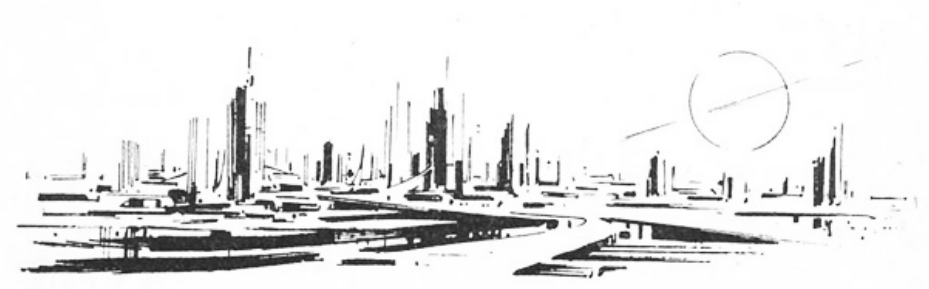
Когда вы отвлекаете Скаброка, вам удается поразить его в особенно уязвимое место и тяжело ранить монстра, он теряет 1 пункт Мастерства и 2 пункта Выносливости. Продолжите бой:

Скаброк: Мастерство 7, Выносливость 12

Если победили — 54.

342

Вы знаете, что ваша первая задача — найти укрытие на ночь. Через некоторое время вы натыкаетесь на дерево — или, возможно, на большой куст или даже на камень с листьями. Все, что вы можете разглядеть, это густая масса листвы, мягко колышущаяся, словно на ветру, она поднимается от земли примерно на три метра вверх. Вы обходите ее по кругу: со всех сторон она одинаковая. Если бы вы могли проникнуть внутрь нее, она настолько плотная, что обеспечила бы укрытие на ночь: так, как если она выживает при ночных температурах, то внутри должно быть тепло. Попытаетесь проникнуть внутрь (208), или вы не доверяете этому таинственно движущемуся растению и продолжите путь (327)?



343

«Ах! Чувство справедливости. Это склоняет чашу весов в его пользу, не так ли?» спрашивает Беллатрикс у двух других. Они согласны. Кроме того, как заметил один из мужчин, вы так мало знаете, о тех, кто вас допрашивает, что даже если бы вы были шпионом, информация, которую вы могли бы передать, могла бы только временно приостановить повстанческую операцию.

«Хорошо,— говорит Беллатрикс.— Я вам скажу, что знаю. Боюсь, что после всех ваших усилий это будет мало. Ходят слухи, что северные аркадианцы создали маршевую песню, чтобы

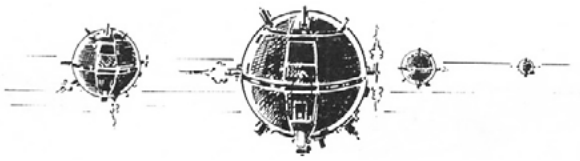
помочь себе запомнить последовательность из трех цифр. Я не знаю, что это за цифры, и какая у них последовательность, но вот эта песня:

Однажды в бой пойдем кровавый;
Давать пощады – никогда!
И если мы погибнем славно,
Не горе это, не беда.

Опора мы Империи!

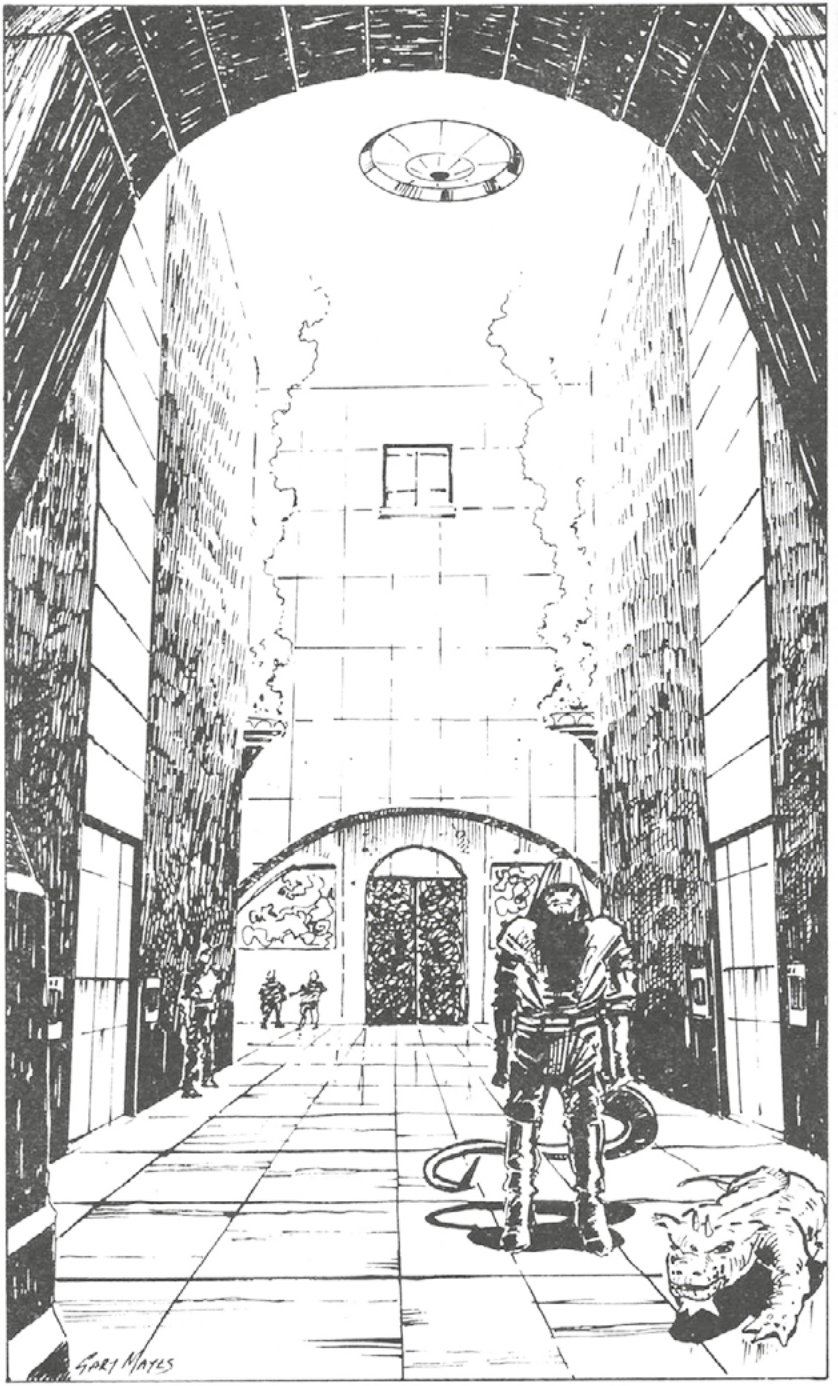
Отчизну войны возвышают,
Дают ей силу, мощь и власть.
Иди же в бой, аркадианец!
Напейся вражьей крови всласть!

Это все, что вы может сообщить Беллатрикс, поэтому обязательно нужно получить дальнейшую информацию на двух других планетах. Все ваше снаряжение и меч, если он у вас был, возвращают обратно. Восстановите 2 очка Удачи. Повстанцы также предлагают вам купить у них за 50 кредитов флакон с зельем, который восстановит вам 4 очка Выносливости, но вы должны и использовать его немедленно. Сделайте это, если хотите, а затем — 25.



344

Вы одеваете форму и смело идете к восточному входу. Охранники приказывают вам остановиться и спрашивают, что вы делали у базы и откуда пришли. Вы объясняете, что вышли через западный вход. Скажете им, что ходили к разбившемуся вертолету (26) или относили провизию для патруля (220)?


GARY MAYES

345

После недолгих угрызений совести, решаете, что ваша миссия важнее любой отдельной ячейки подполья, и что вы можете сказать им достаточно, чтобы сделать их счастливыми, не выдав ничего серьезного. На следующий день, проверив вашу информацию, в тюрьму возвращается комендант. «Очень хорошо, землянин,— говорит он. Твое наказание заменено с безусловной смерти на вероятную смерть». Он насмешливо улыбается и приказывает охране отвести вас в комнату с двумя дверями.

«Одна из этих дверей ведёт к смерти, другая на гладиаторский ринг. Такие бои — одно из наших развлечений. Мы часто отправляем преступников через ту или другую дверь». Стража пристально наблюдают за вами, и вы понимаете, что они убьют вас, при малейшей попытке сопротивления. «Если ты… М-мм… Примешь участие в нашем состязании и победишь двух животных, которых мы выставим против тебя, мы сопроводим тебя обратно к твоему космическому кораблю. После того, как ты дал нам столько полезной информации, тебе было бы лучше не попадаться в руки твоих соплеменников, не так ли? Теперь, сделай свой выбор».

Пройдете через правую дверь (293) или левую (397)?

346

Коридор, заставленный упаковочными ящиками и другими музейными предметами, постепенно поворачивает вправо, пока в итоге вы уже направляетесь не на восток, а на запад. Тут есть проход, ведущий на юг (62), или можете продолжать движение вперед (8)?

347

Она очарована рассказом о том, как вы нашли пуговицу, но уточняет то, что это не обязательно доказывает, что вы не аркадианский шпион, отправленный на поиски убийцы регистратора в общежитии. Она обдумывает ситуацию.

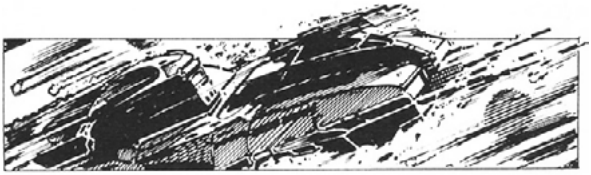
«Хорошо,— говорит она, наконец.— Вот, что ты сделаешь. Я собираюсь уйти. Через пять минут после того, как я это сделаю, ты идешь в кабину видеофонов. Тогда посмотрим...».

Все это звучит несколько подозрительно, но у вас нет выбора. Вы не можете последовать за ней, так как ее мускулистые друзья окружают вас. Через некоторое время, один из них уголком рта говорит вам: «Хорошо, иди!» — 81.

348

Когда вы выходите из арсенала, дверь с шипением закрывается за вами, и механический голос произносит: «Код доступа изменен. Новый код будет распространен среди квалифицированного персонала». Вы не ожидали такого сюрприза, теперь нельзя вернуться в арсенал.

Ваша следующая проблема в том, что из-за размера арсенала понадобилось довольно много времени, чтобы найти нужное оружие, и когда вы поднимаетесь по лестнице, то сталкиваетесь с аркадианским патрулем. Вы не можете использовать против них ничего из того, что взяли в арсенале, кроме фотонной гранаты и ручного фазера. Если вы используете гранату — 86. Если используете фазер — 271. Если у вас нет ни того, ни другого, вы мертвы.



349

Утром вы просыпаетесь, немного освеженный сном, хотя снились вам в основном кошмары. Вас будит охранник, который дает вам миску помоев. «Мы не хотим, чтобы ты был слишком слаб для игр», говорит он. Вы можете восстановить 3 очка Выносливости. Когда охранник вернется, нападете на него (206), или дадите ему отвести вас на игры (231)?

350

В дверном проеме появляется один из аркадианцев, он выглядит испуганным. «Я … У меня болит голова,— говорит он.— По крайней мере, я думаю, именно поэтому я здесь, но…». Он уходит. Вы скажете ему, что медицинский робот принесет ему лекарство в его каюту (212) или пригласите войти (230)?

351

Вы догоняете бегущего аркадианца раньше, чем он достигнет главных улиц. Учитывая его раны, это было нетрудно.

Аркадианец: Мастерство 5, Выносливость 6

Если вы выиграли — 7.

352

Граната не взорвалась — 190.

353

Человек за столом говорит устало: «Научите его не перебивать». Резкий удар по почкам уменьшает вашу Выносливость на 2 очка. Когда вы снова сможете встать прямо — 321.

354

«Взбодрись! — говорите вы сердечно, садясь на кровать, пружины которой отвечают тревожными скрипами.— Самого страшного может и не случится».

«Уже случилось», стонет мужчина.

«Что ты имеешь в виду? Откуда ты?» спрашиваете вы.

«Ой. Я не с Тропоса. Я остаюсь здесь только потому, что эти свиньи убийцы, лишили меня дома. Понимаешь, они подозревают меня в мятеже. Моя жена… мои дети…», он снова рыдает, закрыв лицо руками.

Вы останетесь с ним, чтобы успокоить его (136), или оставите его наедине со своим горем (60)?

355

Расщелина глубокая и узкая, и вы не можете пролезть слишком далеко. Сила птицы, которую вы убили, дополнительно подтверждается размерами найденных вами предметов — более мелкие предметы, очевидно, упали на недоступную глубину. Помимо бесполезных кусков металла вы находите посох с семью полосками из разных металлов, намотанных вокруг него, шкатулку со 180 кредитами, и мозговой зонд. Зонд поместится в ваш антигравитационный рюкзак, деньги в ваш пояс, но если возьмете посох, он сделает ваш спуск по скале более рискованным, так как вам придется держать его в руке. Еще более тревожным является тот факт, что какая-то непонятная сила, похоже, хочет, чтобы вы взяли этот посох. Вы не можете определить, хорошо или плохо, но можете противостоять этому, если хотите. Запишите на лист персонажа все, что вы берете. Если вы еще этого не делали, можете исследовать другую расщелину — 14. Если считаете, что настало время продолжить ваше путешествие — 10.

356

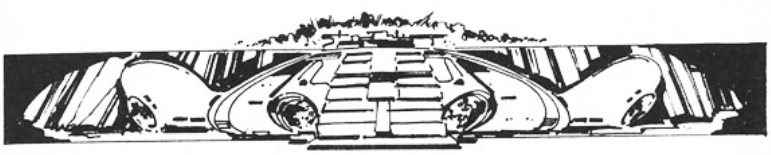
Он говорит вам, что она ведет в подвалы, где музей хранит все артефакты, которым не хватило места в экспозиции, он предлагает вам показать их. Примете предложение (392) или пойдите в университет (146)?

357

Это не работает: наоборот, это дает аркадианцу легкий доступ к вашим мыслительным процессам, которые он сможет использовать в своих целях — 55.

358

Привратник знает толк в личном досмотре и вскоре обнаруживает ваш меч. Он, однако, не подает виду, но тихо говорит, как бы про себя, притворяясь, что по-прежнему вас обыскивает: «Интересно, очень интересно. Меч обработан, чтобы избежать обнаружения металлодетектором. Никаким аркадианским шпионом такие меры предосторожности не требуются. Я думаю, что вы, вероятно, попали в нужное место. Подождите несколько минут в баре, а затем пройдите к кабине видеофонов» — 37.



359

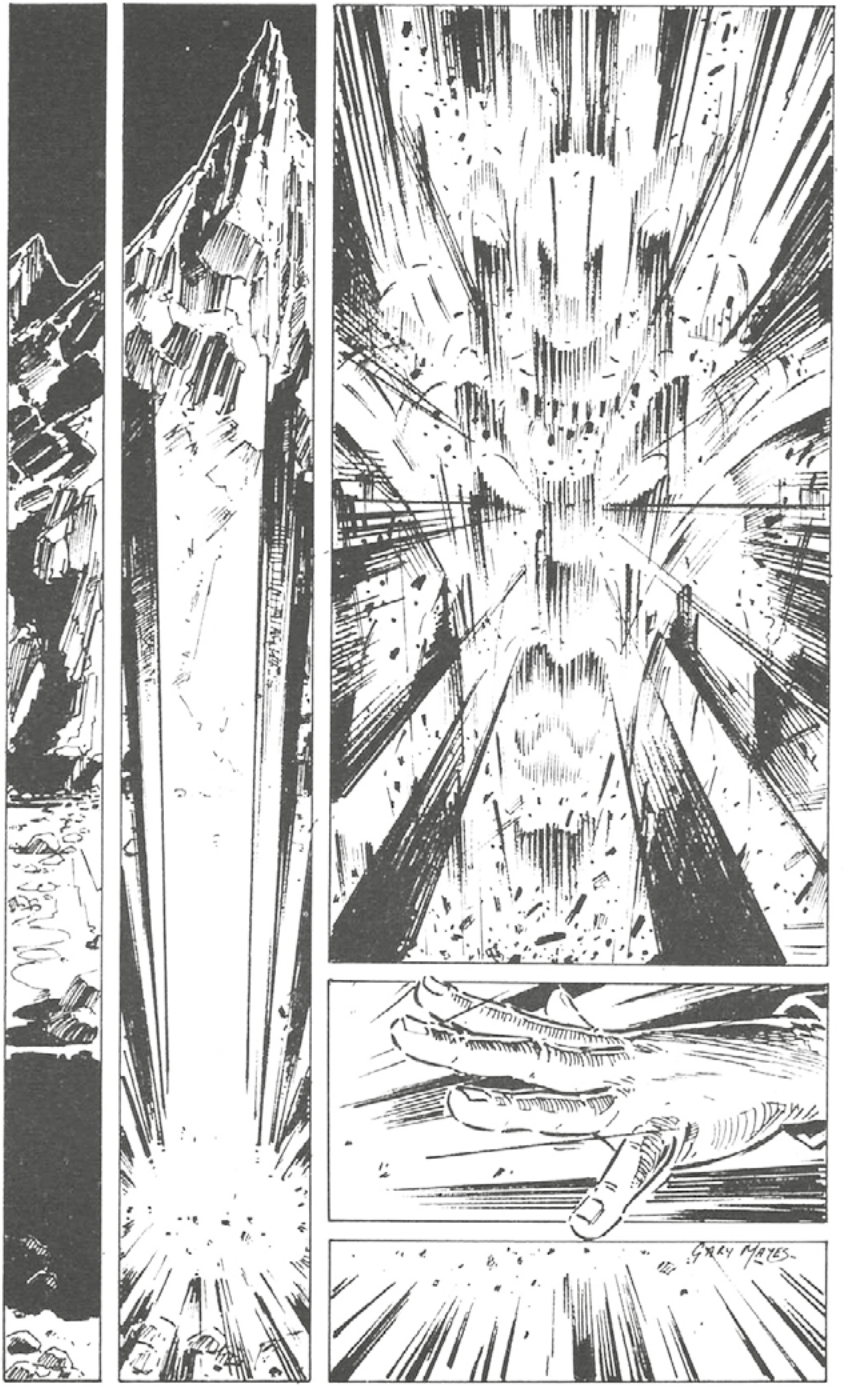
Ваше падение только раззадорило вас. Отбрасываете теперь уже бесполезный ранец в сторону — 30.

360

Дверь выдержала ваш натиск. Вы печально потираете свое плечо, теряете l очко Выносливости. Теперь у вас нет другого выхода, кроме как сидеть и ждать — 301.

361

Вы улыбаетесь Муске, как бы говоря: «Все в порядке», и открываете дверь другому аркадианцу, который держит в руке фазер! Муска должно быть важная персона, если для его сопровождающего выделили из арсенала фазер, чтобы охранять его. Теперь вы настроены рискнуть и докопаться до истины о ваших пассажирах. Вам нужно будет избавиться от «друга Муски», но против фазера у вас нет шансов в бою. Скажите вошедшему аркадианцу, что вы все знаете (167), или пусть он пока уведет Муску (290)?


GARY MATES

362

Прежде чем вы успеваете что-нибудь сделать, дверь в клуб распахивается, и врывается дюжина аркадианцев северян во главе с мрачным центральным аркадианцем. В мгновение ока догадываетесь, что это вы привели их сюда, упомянув название клуба в прослушиваемом такси. «Тревога! Рейд!» — кричит превратник, последнее слово заканчивается бульканьем, когда лазерный меч прожигает его легкие. Сразу же в баре начинается паника, одни застыли на месте, другие мечутся вокруг и кричат. Что будете делать? Возможно, они преследуют именно вас, может быть, пожертвуете собой, надеясь спасти подпольщиков в клубе (192)? Или будете сражаться (295)?

363

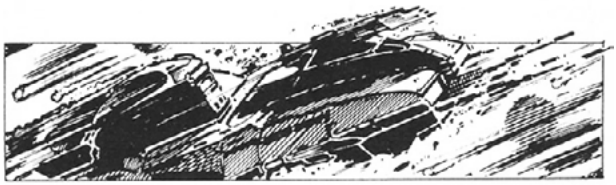
Он слегка прикасается к вам посохом, и вы чувствуете прилив бодрости. Наука это или магия, но вы можете восстановить 4 очка Выносливости — 114.

364

Единственный ответ издевательский смех. Предатель! Видимо, именно он вызвал сюда аркадианцев. Уже нет времени попробовать войти в другой дом. Вам придется защищаться — 264.

365

Его глаза расширяются, когда он видит браслет, это действительно редкое сокровище. Он украдкой оглядывается вокруг и хватает его (вычеркните браслет из списка снаряжения). Жадность преодолела его чувство долга — 392.



366

Несколько быстрых ударов и вы получаете доступ в клуб. «Ради SAROS, вам не следовало этого делать,— шепчет швейцар.— Мы не можем подвергать риску свои операции, открыто защищая такие глупые действия». Он отступает в сторону, чтобы освободить путь нескольким аркадианцам, которые тихо сидели в клубе, когда вы так опрометчиво привлекли к себе внимание. Вам придется сразиться с ними со всеми, но поскольку вы стоите на верхней ступеньке короткой лестницы, ведущей в клуб, то можете сражаться с ними по одному, в таком порядке:

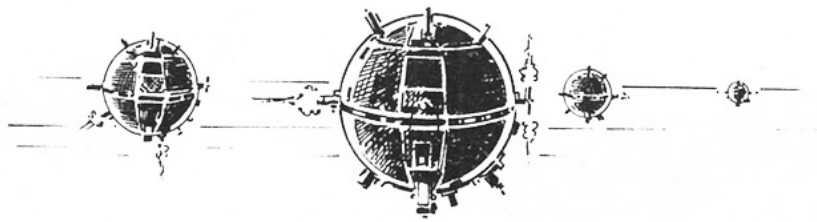
Аркадианец северянин: Мастерство 8, Выносливость 12

Первый аркадианец южанин: Мастерство 6, Выносливость 10

Второй аркадианец южанин: Мастерство 7, Выносливость 8

Пьяный аркадианец южанин: Мастерство 4, Выносливость 8

У вас есть что-нибудь в рюкзаке, чтобы помочь вам в этой битве? Если вам кажется, что есть, запомните номер этого параграфа, а потом — 198. Если выиграете — 125.



367

Охранник не замечает вашего приближения, и вы наносите удар, парализующий его правую руку. Теперь вы можете сражаться с ним, не уменьшая вашего Мастерства из-за то, что вы не вооружены.

Стражник: Мастерство 6, Выносливость 10

Если выиграете, можете взять его меч, но вы должны немедленно покинуть космопорт — 336.

368

Вы продолжаете настаивать на том, что ничего не знаете. Приговор приводится в исполнение в порядке традиционном для всей галактики на рассвете следующего дня. Ваше приключение заканчивается здесь.

369

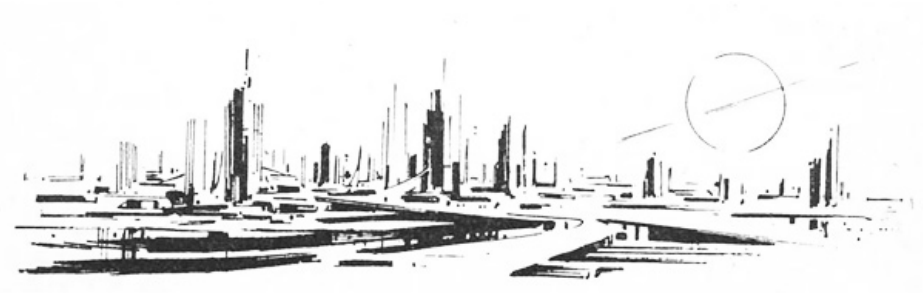
Фазер мало что может сделать, если только вы не сможете попасть в самое сердце машины. Будете стрелять из фазера (325)? Если у вас есть альтернатива, можете вернуться на 381 и выбрать снова.

370

Полицейский нажимает на одну из кнопок на столе и вызывает охранников. «Все в порядке,— говорит он,— он такой идиот, что должен быть безвредным. Проучите его немного, но отпустите: завтра он должен отправиться с важным грузом на Радикс». Охранники забирают вас и развлекаются, отвешивая вам несколько хороших ударов руками и ногами, к большому удовольствию или смятению (в зависимости от расы) окружающих. Вы не смеете сопротивляться — это испортило бы всю игру. Пять минут спустя, потеряв 2 очка Выносливости, вы покидаете космопорт — 299.

371

Гладкие пол и стены должны были насторожить вас. Когда вы пробираетесь глубже в пещеру, чтобы как можно дальше уйти от мороза, внезапный гул заполняет ваши уши. Слишком темно, чтобы понять, что происходит, но последнее, что вы видите,— это плотная стена воды, несущаяся на вас.



372

Последнее, что вы слышите, прежде чем потерять сознание,— это жуткий крик: «Тревога! Рейд!» Дверь в клуб с грохотом разлетается надвое и следующее, что вы видите — это разноцветные вспышки перед глазами, потом наступает темнота, и это последнее что вы видите в вашей жизни. Во время рейда на клуб, причиной которого было ваше неосторожное поведение, аркадианский меч пронзает вашу шею.

373

Ваши преследователи были достаточно близко, чтобы заметить, куда вы пошли. Вы занимаете позицию в дверном проеме, тут они смогут нападать на вас только по одному.

Первый аркадианец: Мастерство 7, Выносливость 8

Второй аркадианец: Мастерство 6, Выносливость 6

Если выиграете, то продолжаете двигаться к своему отелю — 285.

374

Без дальнейших проволочек вы садитесь в свой космический корабль, принимаете груз и взлетаете. Вы приказываете компьютеру переключиться на запрограммированный маршрут от Тропоса до Радикса. На борту нет никаких проблем, и вы решаете отдохнуть в течение нескольких часов, пока Тропос уменьшается на экране вашего радара. Но что ждет вас впереди на Радиксе? С одной стороны, Тропос — отсталая планета, как в культурном, так и в технологическом плане, так что вам, вероятно, будет более комфортно действовать на Радиксе. С другой стороны, вы даже не знаете кодового имени лидера подполья на этой планете, и это в то время, когда, как никогда, важно узнать, что он или она может вам сообщить. Более того, вы знаете, что доминирующим аркадианским видом на Радиксе являются южане, которых привлекают туда стремление к созерцанию и свободе. Это тоже имеет свои плюсы и минусы: южные аркадианцы могут быть более терпимыми, чем другие, но с ними сложнее общаться.

Во время вашего путешествия вы можете восстановить свою Выносливость на половину очков от текущего уровня, если текущая оценка нечетное число, округлите количество восстановленных очков в большую сторону, но помните, что Выносливость не может превысить первоначальный уровень — 47.

375

Вы проходите, как во сне, по бесконечным коридорам и комнатам. Время, похоже, не имеет никакого значения, но, в конце концов, вы сталкиваетесь со вторым зверем, Драконом — это Дракона живущей на комете, который охраняет самую богатую минералами планету во вселенной, согласно старой космической легенде. Опять же, вам придется бороться с ним, чтобы продолжить путь.

Дракон: Мастерство 8, Выносливость 12

Если победите — 159.

SURVE
THE FIRST ESNTIAL
SECOND GENERATION
Circle
NEWSFRONT
SOCIA
CLIMATE
SOUTH — ATCHOION
ARRIVAL
GARY MATES

376

Ровно в одиннадцать часов вы стучите в дверь кабинета профессора Захариаса, но ответа нет. Вы ждете несколько минут, но он не появляется. Проходящий мимо студент говорит вам, что он арестован, как лидер подполья на Радиксе! Арест произошел всего полчаса назад. Он знал, что вы придете: может быть, у него было время оставить вам подсказку. Проникаете в кабинет, чтобы осмотреть его. Здесь царит беспорядок, повсюду рукописи и книги по истории — ученые все еще используют книги, так как им легче найти конкретные отрывки для справок на страницах, чем на экране. Вы концентрируете поиски на столе. Посмотрите на картинку напротив, может вы, и найдете ключ с цифрами, которые вам нужно знать.

Внезапно вы с ужасом видите, как в кабинет входит нескольких стражников северных аркадианцев. Вас тоже арестовывают за то, что вы оказались в комнате известного диссидента. Все ваше снаряжение, в том числе и меч, отбирают, но они не находят тонкий пояс с деньгами — 43.

377

«Да, я знаю его,— отвечает он.— Никто не замечает тени в темных местах, поэтому я слышу о вещах, которые хранятся в тайне. Его зовут Дорадо, и он работает в поле. Я был рядом с ним, хотя он этого не знал, когда он высылал вам пароль».

«Пароль? Какой пароль? — восклицаете вы.— На Земле ничего неизвестно ни о каком пароле. Я чувствую измену!»

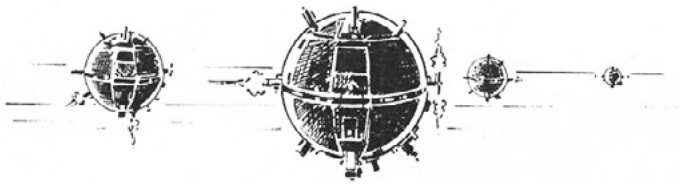
Инопланетное существо быстро исчезает, но успевает произнести: «Горькое море...» Получите 2 очка Удачи за эту важную информацию. Если вы встретите Дорадо, и он спросит у вас пароль: вы должны вычесть 100 из номера параграфа, на котором находитесь, чтобы перейти на следующий правильный параграф — 114.

378

Если уровень вашей Выносливости 12 или больше — 351; если меньше 12 — 242.

379

Вы должны были понять, что его дружеский тон предназначался не для вас, а для Муски. Как вы уже знаете, в своем помраченном состоянии Муска считает своим другом любого, кто кажется дружелюбным. Аркадианец за дверью теперь взял на себя эту роль, а вы, не дав ему войти, стали врагом. Он зовет на помощь, и аркадианец за дверью взрывает ее фазером. У вас будет достаточно времени в аркадианской тюрьме, чтобы подумать, почему он был вооружен фазером и где еще вы совершили ошибку.



380

Он говорит вам, что она ведет в подвалы, где музей хранит все артефакты, которым не хватило места в экспозиции. Попросите его показать вам их (270) или пойдете в университет (146)?

381

Ничто не мешает вам войти в компьютерный зал, но вы знаете, что вам придется спешить. Дверь заперта, но ее легко сломать, она предназначалась только для защиты компьютеров от пыли — теперь вы внутри.

Мерцающие стерильные поверхности компонентов компьютера покрывают стены довольно маленькой комнаты. Вы думаете, о том какая мощь сконцентрирована на таком небольшом пространстве! Но нет времени на подобные размышления — как вы собираетесь уничтожить органическое чудовище? Три компонента компьютера больше других, и они размещены в центре каждой стены (в четвертой стене дверь, через которую вы только что вошли). Похоже, что именно их вы

должны уничтожить. Вы также замечаете, что все компьютеры покрыты пленкой, которую вы принимаете за средство регулирования температуры окружающей среды. Что из следующих предметов вы будете использовать?

Кусачки — 61
Фотонная граната — 312
Эльмонит — 395
Магнитная мина — 6
Лазерный меч — 332
Инфрокрасный сканер — 149
Фазер — 369

382

В магазине оборудования распоряжается веселый аркадианин южанин. Вы решаете, что лучше купить что-нибудь, чтобы ваши вопросы выглядели менее подозрительными. Вы находите предметы в магазине по-настоящему старомодными — в магазины оборудования на Земле теперь ходят только роботы, вы даже не представляете, как использовать некоторых из них. Вы можете купить любой из следующих товаров (помните, что в рюкзак поместится не больше шести предметов): стробоскоп, который короткими вспышками излучает исключительно яркий широкий луч света (70 кредитов), ручной клаксон (50 кредитов), моток нейлоновой веревки (50 кредитов), банка моторного масла (20 кредитов), и персональный робот для массажа и маникюра (650 кредитов). Когда вы расплачиваетесь, антенны аркадианина качаются и на секунду вспыхивают, по-видимому, это означает удовольствие. Вы кладете свои покупки в рюкзак и спрашиваете путь к «Вдребезги».

Его ответ весьма таинственен: «Каждый источник роста и жизни, вместе их сознание пронизывает галактику. Клуб, который вы ищете, никогда не затеняется на южной стороне». Это типично для общения с аркадианцем южанином, хотя он, вероятно, вполне искренне пытается облегчить вам задачу. Если вы знаете, о чем он говорит, то сможете догадаться, к какому параграфу обратиться. В противном случае — 44.

383

Подняться по скале не сложно: из-за резких перепадов температур она вся в трещинах, опор для рук и ног хватает. Примерно через двадцать минут вы уже можете услышать, что птица рядом, и поворачиваете, так чтобы приблизиться к ней сверху.

Гнездо находится на довольно широком уступе. Сама птица это халмурианский скалистый канюк, пушистая и симпатичная на вид, но весьма опасная. Она похожа на большой шар из мягких перьев: для защиты от холода у нее выработалась привычка прятать голову и шею в густых перьях тела, и она выглядит как большой мягкий еж с хвостом и сложенными крыльями.

Если вы спрыгнете на уступ, вам придется сражаться с ней. Сделаете это (298), или, учитывая ее размер и непредсказуемость текущей ситуации, вернетесь на тропу (147)?

384

Вы слышите мрачный звук капающей воды где-то впереди вас в безмолвной тишине. Появляется еще один проход, ведущий на восток. Повернете (123) или продолжите идти прямо (154)?

385

«Да, я могу получить пропуск,— отвечает он,— но на это уйдет целый день». У вас нет столько времени, потеряйте 1 очко Удачи. Теперь спросите у него про меч — 286.

386

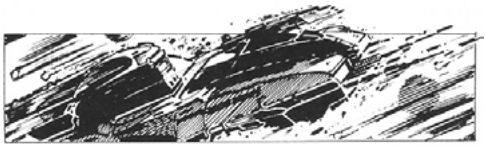
Вы нажимаете кнопку и ждете с замиранием сердца. К вашему облегчению открывается потайная дверь в короткий коридор, ведущий прочь из космопорта. Его можно и нужно использовать не только для бегства, но и чтобы тайно избавиться от тела — 299.

387

В своей каюте он не может удержаться, чтобы не пуститься в объяснения своего изобретения, пока распаковывает оборудование. «Это действительно очень просто в теории,— говорит он.— Любой аркадианец связан с центральным компьютером и является его частью. Путем запуска электрических импульсов из мозга аркадианца, через это устройство, которое я изобрел, в человеческий мозг, я могу открыть людям славу работы на компьютер и уничтожить человеческую волю навсегда. Это даже безболезненно для аркадианца трансформатора и человеческого субъекта». Вы понимаете, что он говорит о каком-то сверхмощном устройстве для «промывания мозгов». На мгновение вас охватывает страх. Попытаетесь разбить машину ради спасения себя и других (265), или разрешите продолжить эксперимент (116)?

388

Вы бросаете древнюю гранату в сторону механического монстра. Проверьте Удачу. Если вам повезло — 63, если не повезло — 352.



389

Вы бежите и врезаетесь в пылающий куст. Одежда горит, крича от боли, вы мчитесь сквозь огненный барьер, затем падаете на землю, катаясь по ней, пока не погаснет пламя. Вы потеряли 4 очка Выносливости. Инопланетный корабль не смог проследить за вами в дыму, и теперь он уже далеко. Побежите к зданию (338) или к скалам (259)?

GARY MAYES

390

Вы возвращаетесь в общежитие и проводите беспокойную ночь: блохи и храп ваших товарищей по общежитию мешают вам спать. Утром вы возвращаетесь к «Вдребезги», только чтобы найти дымящиеся руины там, где когда-то стояла видеорама «Адольфо». Прохожий говорит вам, что ночью в клубе был рейд аркадианской полиции. Вы не смогли установить контакт с Беллатрикс. Ваша миссия провалена: вернитесь на Землю, чтобы начать все заново.

391

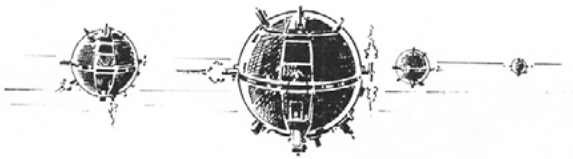
Следующая опасность, с которой вы сталкиваетесь, это существо, которое можно описать только как черную дыру наделенную разумом: ее способ нападения, присосаться к вам, как пиявка, и попытаться вытянуть из вас всю энергию.

Энергетическая пиявка: Мастерство 8, Выносливость 10

Если победите — 269.

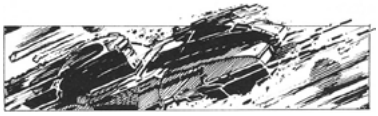
392

Он отпирает дверь, и вы оба спускаетесь по лестнице в пыльные подвалы, которые полны предметов в ящиках, витринах или просто свободно стоящих на полу. Вы некоторое время осматриваетесь в первом подвале, а затем подавляете крик радости. В витрине с пометкой «Назначение неизвестно — возможно религиозные артефакты», лежит примитивная барионная граната, вы изучали это оружие во время вашей подготовки, и она даже выглядит неповрежденной! Вы должны заполучить ее, хотя это означает схватку с дружелюбным сторожем — 215.



393

Вы решаете попробовать резак для проволоки, которые, как и все подобные инструменты в настоящее время, просто разъединяют провод при контакте. Но как только вы дотрагиваетесь инструментом до ограждения, включается сирена тревоги. У вас совсем мало времени, до прибытия патруля. Бросьте два кубика. Если выпавшее число меньше, чем ваше текущее Мастерство — 279, если число больше или равно вашему текущему Мастерству — 199.



394

От общежития вы поворачиваете на юг. Пока идете, вы понимаете, что нужно спросить у кого-то дорогу к «Вдребезги», и, пожалуй, стоит начать с вашего спутника, который представился как Грус. «Я голоден,— говорите вы,— мой друг на Земле сказал, что стоит посетить клуб под названием «Вдребезги». Может ты, случайно, знаешь, где это?»

Грус смотрит на вас с любопытством. «Да, я знаю это место,— отвечает он.— Это в подвале старой видеорамы «Адольфо». Но у твоего друга должны быть странные вкусы, если он рекомендует тамошнюю еду или компанию. Ничего, я отведу тебя туда».

Вы замечаете, что город выстроен по четкому плану, все улицы пересекаются под прямым углом. Общежитие находится в северной части квартала у пересечения 23-й Северной и 5-й Восточной улиц, а следующий квартал на юге начинается после пересечения 22-й Северной и 5-й Восточной улиц. Все здания очень похожи друг на друга, за исключением Храма Пяти Солнц, который возвышается над остальной частью города и является местной достопримечательностью. Это центр Имперской религии на Тропосе — пять солнц, это пять солнечных систем в империи.

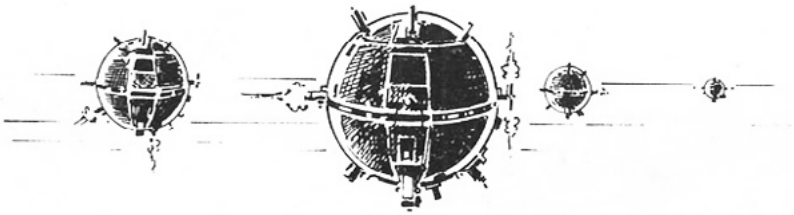
Вы проходите пять кварталов на юг и четыре на восток. В конце концов, Грус приводит вас в переулок. «Подожди здесь,— говорит он.— Мне нужно встретиться с кем-то, кто может провести нас в «Вдребезги». Это не долго». Он стучит в дверь. Будете настаивать на том, чтобы войти в дом вместе с ним (229), или останетесь в переулке (56)?

395

Эльмонит чувствительная и очень мощная взрывчатка, которая автоматически детонирует при контакте с воздухом. Вы знаете, что после вскрытия цилиндра у вас будет три минуты до взрыва. Разделите эльмонит на три части, по одной для каждого из главных элементов компьютера (222), или считаете, что если разделить взрывчатку, она может не нанести достаточно урона и заминируете только один элемент? Если да, то будет ли это компьютер у стены напротив двери (139), компьютер по правую руку (51), или по левую (203)? Если у вас есть альтернатива, можете вернуться на (381) и выбрать снова.

396

Он не считает вас мятежником и просто конфискует предметы (вычеркните их из списка снаряжения) — 374.



397

Вы открываете дверь, дрожа от предвкушения — или это страх? Она ведет в темный мрачный коридор. Охранник позволяет вам бросить последний отчаянный взгляд назад в хорошо освещенную комнату, прежде чем толкнуть вас вперед и захлопнуть дверь.

Кругом темно, но где-то далеко впереди есть источник света. Вас это ободряет, может это добрый знак? Неужели они будут беспокоиться об освещении, если впереди гибель? Впрочем, им ведь будет нужен свет, чтобы убрать тело.

Время проходит, пока все хорошо. Вы все еще живы. Но это только потому, что вы отошли от двери только на несколько сантиметров! Возможно, вам стоит остаться здесь (4), или продолжите движение по коридору (71)?

398

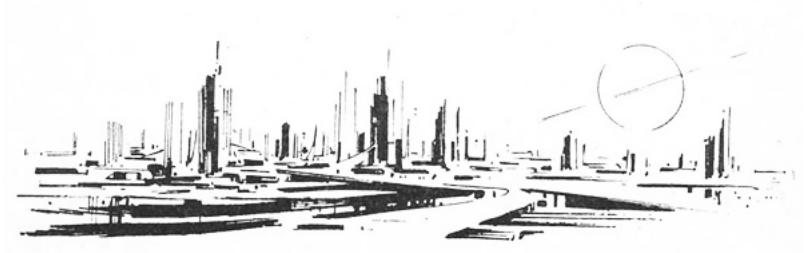
Очевидно, что ваш эскорт это аркадианцы, а вы не хотите привлекать к себе внимание. Вы путешествуете без забот: едите, спите, тренируетесь и играете в шахматы с компьютером. Когда приземляетесь на Тропос, начинаете обдумывать свои действия, ведь уже завтра вы должны отправиться на Радикс. Аркадианские стражники обыскивают ваш антигравитационный рюкзак, но не находят ничего, кроме вашей одежды, личный досмотр они не проводят, полагаясь на металлодетекторы, но ваш лазерный меч обработан химическим веществом, которое предотвращает его обнаружение детекторами, а ваш пояс с деньгами не содержит металла. Как только вы зарегистрировались, как и все не-тропианцы, то покидаете космопорт — 299.

399

Вы следуете за ним по бесчисленным проходам, вверх и вниз по лестницам и, наконец, по крышам, пока не приходите к уединенной диспетчерской, контролирующей кондиционирование воздуха, над западной частью здания космопорта. Это все очень таинственно. Позволите вашему спутнику постучать в дверь (145), или бросите это дело (334)?

400

Вы быстро покидаете здание, чтобы не пострадать от взрыва. Но прямо перед входом стоит взвод северных аркадианцев, неистово размахивающих хвостами из стороны в сторону. Но как только они приближаются, чтобы убить вас, из здания доносится оглушительный взрыв. Сразу же лица аркадианцев обессмысливаются, они озираются по сторонам, как потерявшиеся дети. Вы сделали это! Аркадианская империя уничтожена. Компьютерная королева колонии погибла, и с ней погибла воля ее подданных.



Вам понравилась эта книга-игра?

Не сочтите за труд — для нас очень Ваше мнение, об этой книге-игре, пожалуйста, заполните **анкету-отзыв**, кроме того, самой лучшей наградой за труды по подготовке издания будет комментарий в **теме обсуждения** этого приключения на сайте «Книги-игры и интерактивные рассказы».

Помните, что только отзывы и комментарии, даже если они отрицательные, мотивируют авторов и переводчиков на работу над новыми произведениями. Заранее спасибо!

Книги-игры серии Fighting Fantasy уже переведенные на русский язык

1. «Колдун огненной горы»
2. «Цитадель хаоса»
3. «Проклятый лес»
4. «Звёздный корабль «Скиталец» («Звездный Странник»)
5. «Город воров»
6. «Лабиринт страха»
8. «Адское болото»
9. «Пещеры снежной ведьмы»
10. «Дом дьявола»
12. «Космический коммандос»
13. «Рыцарь дороги»
14. «Храм ужаса»
16. «Пиратская одиссея»
17. «Корпорация СТРАХ»
18. «Мятежная планета»
19. «Демоны бездны»
24. «Разрушитель»
25. «Подземелья замка кошмаров»
37. «Портал зла»
38. «Логово вампира»
43. «Цитадель Лорда-Лича»
44. «Легенда о призрачных воинах»
48. «Лунатик»
50. «Возвращение к Огненной горе»
51. «Остров неупокоенных»
59. «Проклятье мумии»
60. «Глаз Дракона»
62. «Вой оборотня»

Эти книги-игры мы настоятельно рекомендуем прочитать каждому

Серебряного века Силуэт
Легенды всегда врут
Приключения Безбородого Обманщика
Джунгарское нашествие
Сердце льда
Silent school
Остров Осьминогов
Владыка степей
Катарсис
Скала ужаса

Философия игр. Динамика букв.