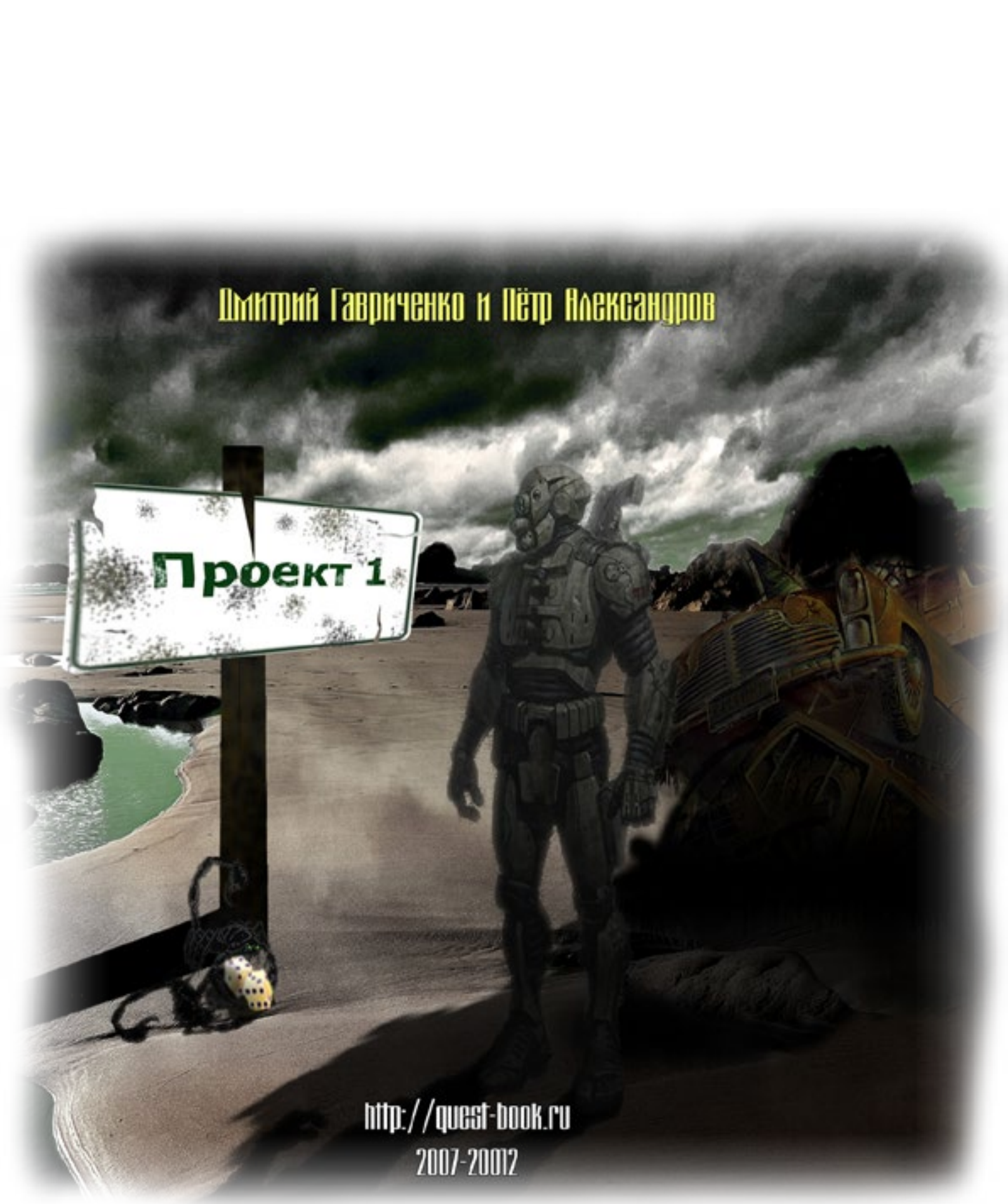

Дмитрий Гавриченко и Пётр Александров
Проект 1
http://quest-book.ru
2007-20012

Версия 3.0.1

ПРЕДЫСТОРИЯ

Часть 1. Новый мир

Все началось еще на стыке 19 и 20 веков. Тогда вера в прогресс была не так непоколебима и к новым открытиям относились скептически. Казалось, все законы физики были открыты, и перед учеными всего мира стоял вопрос об уточнении уже имеющихся понятий. Поэтому известие об экспериментах, проводимых в лаборатории Тесла, прозвучало, словно гром среди ясного неба, как для научной общественности, так и для простых граждан. Этот ученый, работающий над свойствами электромагнитного поля, обнаружил доселе неизвестные свойства сильнейшего характера. Осознав всю силу эффекта (а это, ни много ни мало, влияние на сами истоки мироздания – на природные явления), он хотел прекратить исследование, но начавшаяся Первая мировая война поставила вопрос об использовании открытия в военных целях. Как и следовало того ожидать, Тесла уничтожил свои чертежи (впоследствии, оказалось, что не все), и использования сил природы в противостоянии не произошло. Шли годы, и об его открытии стали забывать, а со смертью самого ученого работы и вовсе сошли на нет. Только в 1942 году немецким физикам была поставлена задача восстановить ход исследований Тесла и в кратчайшие сроки использовать полученную информацию в славном деле победы Третьего Рейха. Воистину, войны были движителями прогресса. Как потом стало известно, немецким ученым удалось восстановить часть научных документов Тесла, но этого оказалось недостаточно, чтоб «сказка стала былью».

С окончанием войны эксперименты, конечно же, прекратили. Большинство ученых, работавших над проектом, казнили, часть перешла под юрисдикцию Великобритании, часть – СССР. Тогда, в век гонки вооружений, русские основательно исследовали все преимущества доставшегося им «электромагнитного дара». В конце 1980 года во время испытания ядерной бомбы в Тихом океане атолл Энтика был полностью уничтожен взрывом. Дабы скрыть последствия проводимых экспериментов и не навлекать на себя лишние нарекания со стороны Соединенных Штатов, решено было использовать так называемый «Удар Тесла». Лаборатория находилась в Воронеже на закрытом полигоне РВА-332, что затрудняло прямой доступ к объекту «Энтика». Именно тогда впервые были проведены практические испытания этого оружия. В течение 13 минут оборудование на лаборатории было настроено, и над всей территорией атолла Энтика закружились ураганы и пролились тонны осадков. Центр ликовал. Им удалось не только оставить незамеченными испытания, но и добиться самого главного – проверить работу «Удара Тесла» на практике.

Соединенные Штаты Америки ответили лишь спустя десятилетие. Их испытания, как позже выяснилось, проводились по чертежам совместной группой ученых из Великобритании и Америки. Результатом этого стало страшнейшее землетрясение в Турции в начале 21 века. Тогда никто и не подозревал, что десятки тысяч погибших – дело рук «Удара Тесла», изменившего сейсмическую активность. Российское научное сообщество, работающее над проектом, не задержалось с ответом – и вот уже чудовищное цунами накрыло юг Индии и страны юго-востока. Сотни

тысяч погибших сошли русским с рук. Но уже тогда ученые всех стран мира, не обладающих секретными данными по «Удару Тесла», стали догадываться о сути происходящего. Эксперименты удались – и обе державы на время прекратили свои практические применения.

Что произошло в начале 2015 года, до конца не знает никто. В одну ночь часть Северной Америки оказалась под водой. Не стоит говорить о том, сколько погибло тогда людей. Счет шел на десятки миллионов. Буквально через несколько часов после катастрофы ракеты, начиненные ядерными боеголовками, направились на территорию России. Часть из них была остановлена в Тихом океане возникшими откуда ни возьмись штормами, ураганами и атмосферными изменениями, каждая на своей высоте. Но часть ракет все-таки обрушились на российские города, несмотря на системы ПВО. С лица земли были стерты города центральной части России и западной Сибири. Дальше события развивались стремительнее и жестче. Треть Южной Америки оказалась накрыта ядерными ракетами, выпущенными атомными подводными лодками, которые базировались на территории Северного ледовитого океана. Землетрясение такой разрушительной силы, что не поддавалось классификации, обрушилось на юг России, задевая большую часть Китая и Индии. Не стоит и говорить, что в этом противостоянии появились новые стороны конфликта. Население земного шара в одни сутки сократилось в миллионы раз. Химические заводы и атомные электростанции, разрушенные ядерными ударами и природными катаклизмами, выпускали галлоны отравленной жидкости в Мировой океан. Страны забрасывали друг друга ракетами, пока все не превратилось в «первобытный век». Именно так классифицировали тогдашнее состояние планеты сохранившие об этом упоминания документы.

Часть 2: Геополитическая карта мира на 2070 год

На сегодняшний день геополитическая карта мира выглядит следующим образом:

Материк Северная Америка, некогда величественно возвышавшийся над водной гладью, практически полностью находится под водой. Площадь суши на материке на данный момент составляет 40 000 квадратных километров. Фактически это квадрат, а если точнее выразиться – ромб. Всю площадь материка покрывает пустыня.

Материк Южная Америка пострадал не так сильно, как его собрат, но большая часть его заражена радиацией. Пригодной для жизни осталась территория бывшей Мексики, называемая теперь Родина Свободных Людей. В кратчайшие сроки вокруг границы возвели огромную стену, называемую «Вторая Китайская», и обособились от остального мира.

Материк Австралия полностью уничтожен землетрясениями и цунами, так что о его существовании напоминает лишь шпиль, некогда принадлежавший телебашне Сиднея, а ныне одиноко торчащий из воды.

Территория стран южной Европы, часть Африки, многие страны Азии и юг Сибири являются самыми благоприятными территориями, если так можно выразиться, для проживания населения. Объединенное и названное Лигой государство фактически осуществляет контроль над всем миром. Но вследствие природных катаклизмов на территории Лиги постоянно идет снег.

Что стало с некогда огромным материком Евразия – об этом можно узнать только из хроник новостей. 90% его северных территорий настолько заражены и загрязнены, что не существует на данный момент химзащиты, способной выдержать тот уровень радиации, что излучает его поверхность.

Площадь Северного и Южного полюса заметно расширилась, но так и не добралась до Объединенных островов, входящих в состав Лиги.

Конечно, это лишь приближенная картина мира, но следует понимать, что географам Лиги предстоит еще не один год, для того чтобы нанести на карту все те изменения, что породил Апокалипсис. Должно осознавать, что любой человек, находящийся на территории Лиги под защитой государства, сыграет в последующем важную роль для человечества в восстановлении природного ресурса.

Устойчивых государственных образований после конфликта не образовывалось в силу человеческих особенностей. Все искали крайних, что привело к нескольким достаточно крупным войнам, которые окончательно погрузили мир в пучину хаоса. С тех пор города объединяются лишь ненадолго, с целью получения краткосрочной выгоды.

Наиболее крупным государственным образованием на данный момент является Лига, объединившая более 12 городов. Соперничает с ней Свободная Республика, в которой 9 городов. У «Независимых» – 7 городов, у остальных – менее 4 городов, но их достаточно много.

Часть 3. Из доклада высокоуважаемого шерифа округа генерала- майора Бента Коррингтона на ежемесячном совете Лиги государств:

«То, что творится сегодня с мировым вооружением, похоже на самые запредельные мечты хиппи-пацифиста. Вы только подумайте! Ни одна из стран, на благо которой работают сотни оборонных заводов, к 2015 году не была в состоянии выпустить автоматическое оружие, способное работать в различных, пусть и тяжелых, климатических условиях. Даже знаменитые русские со своим «всесезонным» оружием, произведенным на заводах им. Калашникова, и немцы, расхваливавшие свои винтовки модели SIG, на этот раз не сдержали свои обещания. Да, мы пони-

маем, что их оружие приспособлено работать после продолжительного нахождения в воде. НО! Где гарантии, что оно будет работать после продолжительного нахождения в жидкости, где вся таблица Менделеева замешана в такой ядерный коктейль, что разъедает похлеще серной кислоты? И позвольте Вас спросить, где сейчас найти на этой чертовой планете чистую воду? Где? Ее нет даже на нетронутых шапках ледников Эвереста. И из-за их халатности мы теперь должны ходить с мечами времен средневековья и осваивать профессию кузнеца?...

Поговаривают, конечно, что подземные бункера надежно спрятали от людских глаз схроны, полные наисовременнейшего оружия. НО! Я на сто процентов уверен, что все они погрузились на дно горячо нами любимого Мирового океана. Вы, конечно, спросите меня, генерала-майора: «Чем нам теперь обороняться от непрошенных соседей?» А я вам отвечу: еще никогда человеческая сила и нож в умелых руках не делали столько бед. Только вспомним век зарождения цивилизации, когда наши доблестные предки с копьем ходили на мамонтов. Вот это героизм! Вот это мужество и выдержка!

Конечно, вы можете задать мне резонный вопрос: «А что это у Вас, генерал, пристегнуто на поясе?». Хе-хе. Это мое табельное оружие. Я называю его Миссис Кольт. Почему «миссис»? Потому что люблю его как женщину! Девятнадцать патронов в обойме заставят даже самого свирепого быка расстелиться на земле и обнажить свои огромные яйца! С этой малюткой мы прошли весь конфликт. Не спрашивайте меня, как я умудрился ее сохранить. Признаюсь, было непросто. НО! Повторяю! Если вам вдруг чертовски повезет, и вы наткнетесь на что-то подобное, да еще и в рабочем состоянии, то я не поскуплюсь на целую пригоршню долларов. И, конечно, по пятачку я приму от нашего многоуважаемого населения любые не отсыревшие патроны. И не пытайтесь меня обмануть! В нашем жестоком и несправедливом мире ваша жалкая шкура не стоит и гроша.

Ну что ж, продолжим. Ходят слухи, что до Мирового конфликта оборонная промышленность Китая и Японии достигла больших успехов в молекулярной области, и им удалось создать так необходимое в наших теперешних условиях атомарное оружие. Атомарные резаки любых форм: от привычных им катан и вакидзаси до более родных нам ножей и мачете. Так вот, во всеуслышание заявляю: нашедшего эту замечательную вещичку – озолочу и непременно подарю один из своих «секретных милашек». Конечно же, вы спросите: «Что это такое?». Об этом мы поговорим только после того, как вы ко мне придете не с пустыми руками.

Итак, ликбез закончен на сегодня, и знайте: какими бы хитрыми и умными, смелыми и коварными вы ни были – пуля остановит любого. В связи с этим моя любимая поговорка: «Создатель создал нас по своему образу и подобию, а мистер Кольт сделал нас равными!» Удачи!»

Правила
или как читать эту книгу-игру?

…Как вы заметили, книга разбита на пронумерованные параграфы. Читать ее подряд бесполезно. Это только собьет Вас с толку. В конце каждого параграфа сказано, какие параграфы надо смотреть дальше (в зависимости от Вашего выбора или от развития сюжета). Следуйте этим указаниям – и Вы сами станете главным героем книги! Но сначала предстоит определить Ваши сильные и слабые стороны.

Все, что Вам понадобится, это пара игральных кубиков, карандаш, ластик и лист бумаги. С помощью кубиков определите начальное значение Вашей СИЛЫ, ЛОВКОСТИ и УДАЧИ. Их начальное значение, а так же изменения, которые неминуемо произойдут с Вашими характеристиками за время игры, Вы будете отмечать на специальном ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА (см. ниже по тексту). Советуем Вам вести все записи карандашом, или сразу сделать несколько ксерокопий ЛИСТА ПУТЕШЕСТВЕННИКА, чтобы использовать их в следующих путешествиях, ведь с первой попытки достигнуть цели на жестоких просторах Отчужденных Земель практически невозможно!

Уровень Вашей СИЛЫ, ЛОВКОСТИ и УДАЧИ

ЛОВКОСТЬ. Бросьте один кубик и прибавьте к выпавшему значению 6. Запишите полученное число в поле «Начальное значение ЛОВКОСТИ» на ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

СИЛА. Бросьте два кубика и прибавьте к выпавшему значению 12. Запишите полученное число в поле «Начальное значение СИЛЫ» на ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

УДАЧА. Бросьте один кубик и прибавьте к выпавшему значению 6. Запишите полученное число в поле «Начальное значение УДАЧИ» на ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

Во время путешествия текущие значения Вашей СИЛЫ, ЛОВКОСТИ и УДАЧИ будут постоянно меняться, эти изменения Вы будете отмечать на ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. ВНИМАНИЕ! Помните, что изменяться будут именно текущие значения параметров, но не начальные. Ваши начальные значения могут меняться лишь в тех редких случаях, когда это будет специально оговорено.

Значение ЛОВКОСТИ показывает, насколько Вы хороши в ближнем бою. Чем оно больше, тем сильнее и опаснее для врагов будут Ваши удары, и тем чаще они будут достигать цели. Уровень СИЛЫ показывает Вашу волю к победе, способность выживать и сопротивляться ударам противника. Параметр УДАЧА пока-

зывает, насколько судьба благосклонна к Вам в тот или иной момент. Иногда Вы сможете испытать УДАЧУ, но помните, чем чаще Вы это делаете, тем реже фортуна будет на Вашей стороне. УДАЧУ так же можно использовать, чтобы наносить противнику более сильные удары или чтобы увернуться от его атак.

Битвы и оружие

В пути Вам предстоит немало сражений. СИЛА и ЛОВКОСТЬ противников будет указана в тексте. Каждый бой будет проходить в несколько этапов:

1. Киньте два кубика за противника и прибавьте к полученному числу его ЛОВКОСТЬ. Полученная цифра покажет МОЩНОСТЬ УДАРА врага.

2. Затем киньте два кубика за себя и прибавьте к выпавшим цифрам свою ЛОВКОСТЬ. Так Вы узнаете МОЩНОСТЬ своего УДАРА.

3. Если МОЩНОСТЬ УДАРА Вашего противника больше Вашей, то он ранит Вас (Ваша СИЛА уменьшится на 2). Если Ваш УДАР мощнее — Вы ранили врага (вычтите 2 из его СИЛЫ). Если МОЩНОСТЬ УДАРОВ одинакова — не ранен никто.

4. Затем снова повторяйте пункты 1, 2 и 3 — и так до тех пор, пока чья-нибудь СИЛА, Ваша или Вашего врага, не станет равна нулю. Это означает гибель. Если Вы убили своего противника — продолжайте свой путь. Если же он снизил Вашу СИЛУ до 0, что значит смерть, придется начинать все сначала!

Битва с несколькими противниками

Иногда придется биться сразу с несколькими противниками. В таком случае выберите того, с кем будете биться в первую очередь. Для такого раунда измеряйте МОЩНОСТЬ УДАРОВ всех противников, но ранить Вы сможете лишь того, с кем сражаетесь (Вы можете атаковать какого-то определенного противника или же наносить удары всем подряд). Вас же может ранить любой, чья МОЩНОСТЬ УДАРА выше вашей (причем каждая рана уменьшает СИЛУ на 2). Расправившись с первым противником, переходите ко второму. И так до тех пор, пока вы не победите всех или не погибнете.

УДАЧА

Иногда во время Вашего путешествия УДАЧА может играть определенную роль (это будет указано в тексте параграфа). Однако помните, что чем больше Вы будете испытывать везение, тем больше вероятность того, что в следующий раз оно отвернется от Вас!...

Испытание УДАЧИ проходит следующим образом: киньте два кубика. Если выпавшее значение меньше или равно текущему уровню Вашей УДАЧИ, то Вам повезло. Если же число оказалось больше – значит, фортуна на этот раз отвернулась от Вас.

Помните, что каждое испытание УДАЧИ уменьшает ее текущее значение на одну единицу! Именно по этой причине испытание УДАЧИ каждый раз будет становиться все более и более рискованным.

Использование УДАЧИ в битвах

Испытывать удачу Вы сможете лишь в тех местах книги, где это будет специально оговорено. В битвах же Вы сможете испытывать УДАЧУ по своему усмотрению, чтобы увеличить МОЩЬ Вашего удара, или увернуться от удара противника.

Если Вы ранили противника, то можете сразу же испытать УДАЧУ. Если Вам повезло, то Вы нанесли врагу сильное повреждение – и вместо **2** вычтите 4 из его СИЛЫ!

Если же противник ранит Вас, Вы так же можете испытать УДАЧУ. Если повезет, то он промахнется, не причиняя Вам вреда. Но при этом придется каждый раз отнимать 1 от текущего значения УДАЧИ!

Проверка ЛОВКОСТИ

Проверка ЛОВКОСТИ осуществляется почти так же, как и проверка УДАЧИ, существует только 2 различия.

1: Вместо **2** кубиков Вы бросаете 3. Если выпавшее число меньше Вашей ЛОВКОСТИ, значит, проверка успешна. Если же больше – нет.

2: Каким бы ни был результат, ничего не отнимайте ни от текущего, ни от начального уровня ЛОВКОСТИ.

Восстановление СИЛЫ, ЛОВКОСТИ и УДАЧИ

ЛОВКОСТЬ. Как текущий, так и начальный уровень ЛОВКОСТИ вряд ли будут меняться по ходу книги. Если же это произойдет, то Вам будут даны соответствующие указания в тексте параграфа.

СИЛА. По ходу игры уровень Вашей СИЛЫ будет постоянно колебаться. Записывайте все его изменения, но помните, что они касаются текущего значения, а не начального. Будьте осторожны, Вы можете находиться в двух шагах от цели и проиграть лишь оттого, что Ваша СИЛА будет слишком мала. В ходе путешествия Вы не раз сможете отдохнуть или раздобыть пищу – все это может поправить Вашу СИЛУ.

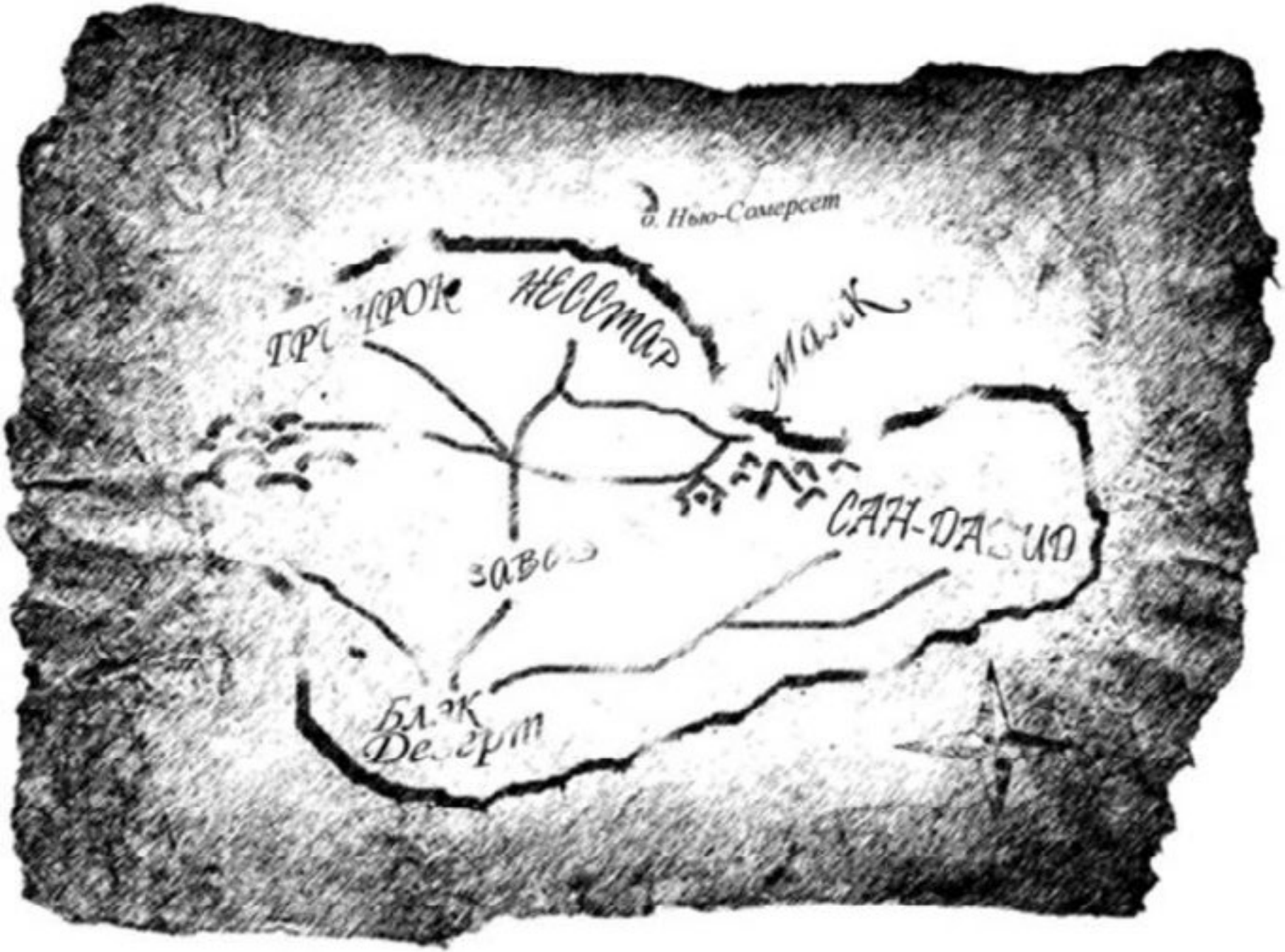
УДАЧА. УДАЧА будет часто меняться по ходу книги. Испытания будут понижать ее, а отдых и некоторые другие факторы – наоборот повышать, но помните, все это касается текущего значения, а не начального.

Находки и еда

В пути Вы можете найти или купить разные вещи, которые захотите взять с собой. Помните, что в Ваш вещмешок может поместиться лишь 5 предметов, и учтите, что не все из них Вам пригодятся в пути. Любую из этих вещей Вы можете в любой момент вынуть и оставить на дороге, чтобы положить на их место что-нибудь более полезное. Если удастся добыть или купить еду, не обязательно есть ее сразу. Можете взять ее с собой (она займет в мешке 1 место) и подкрепить свои силы тогда, когда сочтете нужным. В кармане у Вас – 50 долларов. Найденные или заработанные в пути деньги Вы кладете в мешок – без ограничений.

Итак, на момент начала игры Вы имеете при себе: стандартный солдатский нож времен Старого мира, до сих пор пребывающий в прекрасной форме, 50 долларов и старую карту острова.

Во время путешествия пользуйтесь ЛИСТКОМ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. Не забывайте вписывать в него находки и вычеркивать то, с чем Вы расстались. Отмечайте также изменения СИЛЫ, ЛОВКОСТИ и УДАЧИ (но не вычеркивайте первоначальной цифры). Аккуратно записывайте всю полученную в пути информацию о землях, по которым пролег Ваш путь. Вы также захватили с собой старую карту (она приведена чуть ниже), но помните, что эта карта сорокалетней давности, и многое, что изображено на ней, давно изменилось.


о. Нью-Сомерсет
Несстар
Маяк
САН-ДАСИД
Блэк
Дезерт

Лист персонажа

Ловкость	Вещи и оружие:	Деньги
Сила		**Еда**
Удача	**Дневник**	**Секреты**

Проект 1 (c) http://forum.myquest.ru

Битвы

Противник	Сила	Ловкость

ПРОЛОГ

…Это был обычный знойный день в поселке Блэк Дезерт, что на юге острова Нью-Сомерсет, бывшего много лет назад частью Калифорнии. Более семидесяти лет прошло со дня катастрофы, окунувшей казалось бы непобедимый мир в утробу Хаоса. Постоянная тревога владела немногими оставшимися в живых. Организм человека через несколько поколений привык к постоянному высокому радиационному фону, но страшная опасность все же ждала каждого, осмелившегося покинуть поселок. Пустыня была непредсказуема и таила в себе не только жаждущие наживы банды и вечно голодных гиен, она была опасна сама по себе.

Лет через десять после катастрофы, когда к коренным жителям поселка начали прибиваться люди, лишившиеся дома или родных, да и просто бродяги с вечно мрачными лицами, власть взял бывший боевой лейтенант Рой МакГрид. Сил возражать у жителей не было, и они безмолвно согласились доверить ему руководство поселком, благо, что МакГрид (впоследствии, МакГрид-старший) и впрямь заботился о поселке, налаживая контакты с окрестными селениями и не давая бандитам свирепствовать вблизи от его стен. По его смерти главой был назначен его сын – МакГрид-младший, произведший себя в лейтенанты, хотя в народе он получил шутливое прозвище «Губернатор». Он тоже заботился о поселке, но был гораздо строже отца. Из наиболее крепких парней Губернатор сколотил эдакий отряд, который назвал «Армией Блэк Дезерта». Молодцы во главе с лейтенантом, давшим каждому из них звание, выполняли роль полиции, отлавливая бандитов и разбираясь с проблемами в самом поселке, или эскорта, когда сопровождали караваны из одного поселка в другой (всего на острове, кроме Блэк Дезерта, было два поселка: небольшой город Сан-Давид на востоке, постоянно страдающий от нападения банд, и портовая деревушка Нессмар на севере). Хотя над МакГридом и его армией и подшучивали, но на самом деле побаивались, ведь лейтенанта все считали сумасшедшим, хоть и заботящимся о благе поселка.

Вы дослужились в армии МакГрида до очень высокого звания – младший лейтенант. Даже поговаривали, что если «губернатор» не оставит детей, то его приемником скорее всего будете назначены Вы.

В тот день Вы в числе прочих соратников были вызваны к лейтенанту для «получения очередного задания». Оглядев собравшихся, МакГрид начал излагать суть задания:

«Мне сообщили, что неделю назад было прервано телефонное сообщение с Сан-Давидом. По нашей договоренности он должен был поставить нам партию продовольствия еще в прошлый понедельник, но караван не пришел. Как вы, кретины, я надеюсь, знаете, это была последняя сохранившаяся телефонная линия. Шестеро из вас должны отправиться в Сан-Давид в составе экспедиции в качестве эскорта. С вами пойдут несколько ремонтников и наш посол. Телефонное сообщение должно быть восстановлено, а причины неполадок выяснены. Вопросы есть? Отлично, тогда завтра всем быть на главной дороге. Все свободны».

Сейчас Ваше приключение начнется.

Нам осталось только пожелать Вам удачи…



1

Утро встречает Вас яркими лучами солнца, напрочь прогнавшими сон. Наскоро умывшись и приняв незатейливый завтрак, Вы проверяете снаряжение, бережно подобранное Вам МакГридом (что за снаряжение, описывается в предисловии). Открыв дверь, Вы впускаете внутрь горячий сухой воздух, невольно закашливаетесь, чувствуя, как он обжигает Ваши легкие.

Перед Вами большой и необъятный мир, полный опасностей и приключений. Что Вас ждет впереди? Слава? А может, уныние и смерть?

Старший лейтенант провожает Вас до покосившихся и давно проржавевших ворот, наскоро сооруженных в давние времена из остовов машин. Дальнейшую дорогу Вы вольны выбирать сами. Веселый смех ребятни, также выбежавшей Вас проводить, немного отвлекает от мыслей о предстоящем. Справа, примерно в километре от Вас, находится огромный ангар, а чуть дальше, на невысоком плато, – свалка автомобильной техники, с каждым годом впитывающая в себя все больше и больше экземпляров. Впереди, в нескольких километрах от въезда, стоит завод химического оборудования, по слухам пустующий уже много лет, тогда как по левую сторону от Вас пролегает хорошо укатанная асфальтированная дорога, являющаяся единственной связью поселка с восточной частью острова, где и располагается Сан-Давид. Главная же дорога острова начинается чуть севернее завода.

Куда Вы направитесь:

Если Ваш путь лежит налево, то **56**,

Если прямо к заводу, то **70**,

Если же Вы решите пойти направо, то **23**.

2

На ферме Вас встречают покосившиеся от времени и сухого климата стойла и загоны. Дома, разрушенные еще в давнюю пору, практически полностью погре-

бены под толщей песка, но один из них, похоже, служит кому-то убежищем.

Дом стоит особняком, и видно, что его реставрировали не раз. Несомненно, раньше он служил кому-то жильем. Возможно, служит и по сей день, но сквозь пыльные, заляпанные песком окна Вам не удается разглядеть его обитателей.

Решите постучаться и войти (**305**) или же вернетесь к ангару и продолжите путь по пустыне (**86**)?

3

Буквально упав на самый огромный бархан, находившийся неподалеку, вы переводите дыхание. Он неплохо закрывает Вас от солнца, и в его тени Вы могли бы хорошо отдохнуть, если бы не пара ГИЕН, показавшихся из-за соседней насыпи и уставившихся на вас красными маленькими глазками. Теперь понятно, кому принадлежали следы. ГИЕНЫ, вероятно, оценивая свою жертву, медленно приближаются к Вам. Зная трусливую природу этих существ, каждый, кто вырос с Вами на острове, отправляясь в дорогу, брал шумовые шашки, привозимые караванами, курсирующими через Ваш поселок. Однако взгляд находящихся перед Вами ГИЕН настолько голоден и озлоблен, что, пожалуй, не спасет и шашка, которой, к слову сказать, у Вас и нет.

Выход один, достать оружие и принять схватку – **149**.

4

Вы понимаете, что длинные пальцы старика сейчас нащупают лежащее за пазухой оружие. Нападете на него (**339**) или будете ждать дальше (**174**)?

5

С утра всем лень что-то делать, и охранники с удовольствием с Вами болтают. Особенных новостей вам не сообщают, но уже одно их присутствие немного поднимает Вам настроение.

Вы уже решаете идти к начальнику каравана, как вдруг встречаете своего старого друга Гарри. Он наконец-то возвращает Вам Ваш старый БИНОКЛЬ, который обещал отдать где-то с месяц назад. БИНОКЛЬ немедленно перекочевывает в Ваш вещмешок, так что отметьте его в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

Перейдите на **21**.

6

Вы нащупываете неприметную полку, на которой стоит грубо выстроганная из дерева игрушка, похожая на какое-то животное. Наверное, ее смастерили люди,

которые когда-то жили здесь. Возле игрушки расположилась пара игровых костей, но вместо точек Вы обнаруживаете непонятные символы. Прикосновение к кубикам позволяет почувствовать идеальную полировку граней, покрытых вязкой жидкостью. Можете внимательнее осмотреть фигурку неизвестного животного (**192**), попробовать изучить символы, изображенные на костях (**302**), вернуться к исследованию пола (**79**) или направиться к груде хлама, валяющегося в углу (**127**).

7

При ближайшем рассмотрении оказывается, что напротив каждого из числовых элементов приварена железная табличка с выбитыми на ней пояснениями. Убрав рукой песок с первой из них, Вы читаете:

«В городе Хилсборо построили небольшой район из 100 домов. Кузнец города изготовил и привез пачку новых табличек с нумерацией домов от 1 до 100. Сосчитайте количество всех цифр 9 встречающихся в этих табличках (цифры 9 и 6 являются разными цифрами)».

(Если вы понимаете, о чем идет речь, тогда к полученному числу прибавьте 95 и проверьте, откроется ли дверь).

Чуть выше второго механизма находится не менее занятная табличка:

«Продолжите последовательность: 101, 112, 131, 415, ... Какое число идет следом?»

(Если вы понимаете, о чем идет речь, тогда к полученному числу прибавьте 5 и проверьте, откроется ли дверь).

Тогда как табличка напротив третьего механизма гласит следующее:

«Театр в маленьком городке насчитывал сто мест. В день премьеры спектакля все билеты были проданы – на общую сумму в 100 долларов. Стоили билеты: для мужчин – **5** долларов, для женщин – **2** доллара, для детей – **10** центов. Сколько детей было на премьере?»

(Если вы понимаете, о чем идет речь, тогда к полученному числу прибавьте 5 и проверьте, откроется ли дверь).

Конечно, Вы всегда можете оставить дверь и пойти дальше – **349**.

8

Описав немыслимый пируэт, нож по самую рукоятку входит в шею РЕЙДЕРА. Не издав ни единого звука, тело обрушивается в проем. Песок пропитывается кровью, окрашивая бордовым дно помещения, а кровь, после того как Вы вынимаете нож из перебитой артерии, потоком устремляется на Ваши руки и одежду. Да уж, после такого будет очень трудно попробовать представиться добропорядочным гражданином, и, если представится такая возможность, пятна крови на одежде непременно выдадут Вас, хотя среди разбойников, несомненно, запятнанная одежда добавит Вам авторитета. Отметьте на ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА запятнанную кровью ОДЕЖДУ, конечно, если Вы хотите в нее переодеться. Обыск тела

не приносит ничего, кроме напрасно потерянного времени. Еще раз осмотрев неподвижные ряды ящиков, Вы выбираетесь наружу (**315**).

9

Кинув на песок свой нож и вытряхнув карманы, Вы отходите к дверному проему дома. РЕЙДЕР, небрежно откинув оружие в сторону, стремительно приближается к Вам. Взмах молота – и острая боль пронзает переносицу, а на том месте, где только что был нос, красуется рваная рана, кровь из которой заструилась по лицу. И даже выступившие слезы не помешали увидеть, как РЕЙДЕР заносит над головой молот и с силой обрушивает его на Ваш череп...

На этом Ваше приключение окончено...

10

Первое, что Вас поражает в полуразрушенном Сан-Давиде, – это огромный цветастый шатер, раскинувшийся вдруг на улице перед домом мэра. Двумя краями он крепится к крыше одного из домов, другими же двумя привязан к воткнутым в землю кольям. Под шатром стоит несколько старых столов-витрин, за которыми сидят около трех десятков мужчин и женщин самого разного возраста. Жара заметно тяготит их, но они с пустыми глазами и измученными лицами продолжают сидеть.

Перед каждым из них на витринах лежат горы разнообразных вещей: от обычной посуды до одежды и украшений. Также встречаются нацарапанные прямо на витринах надписи, вроде «Дом» или «Собака». Вы начинаете думать, что это какие-то торговцы, и обращаетесь к одному из стоящих недалеко охранников с просьбой разъяснить Вам, что эти люди здесь делают.

– Нет, это не торговцы. Это простые жители города. Все началось с того, что на следующее утро после той страшной резни вон тот жирный ублюдок по имени Дек Стеймен приперся сюда со своим шатром и заявил, что его терпение лопнуло. Он решил продать ВСЕ и переехать в Лигу или в Свободную Республику. Черт подери, интересно, как он собрался туда добираться! Но дело не в этом. Мы начали ржать над ним и пытались вразумить, но все тщетно. Он молча сидел тут, и, что странно, его хлам стали охотно покупать! Но самое плохое не это, а то, что уже к обеду к нему присоединились еще несколько человек, а затем каждый час начал приходить еще кто-то! Они поселили жуткую смуту в городе. Можно сказать, Сан-Давид расколот на два лагеря: те, кто хочет уехать, и те, кто остается. Проклятые наемники сделали гораздо больше, чем намеревались – они сломили волю и веру многих жителей. Мы не разгоняли их, надеясь, что сами все поймут, но, как видишь, они уже второй день сидят тут, их все больше и больше, и ни один еще не ушел!

В Вашей голове творится нечто непонятное. Вы начинаете винить себя в случившемся...

Перейдите на **102**.

11

Стремительным рывком Вы мчитесь к ящикам, беспорядочной грудой наваленным в одном из пролетов ангара. Только оказавшись по ту сторону завала, Вы переводите дух. Темнота места, в котором Вы оказались, внушает неподдельный страх. Похоже, свет совершенно не проникает в этот искусственно созданный уголок. Достав нож и затаив дыхание, Вы приготовились дать достойный отпор бесшумному охотнику.

Спустя четверть часа сумасшедшее биение сердца потихоньку стихает, а глаза, достаточно привыкшие к темноте, закрываются под тяжестью век.

Лишь после часа ожидания Вы понимаете, что если бы эта тварь хотела на Вас напасть – это произошло бы уже несколько раз. Облокотившись на один из ящиков, Вы решаете вздремнуть, не выпуская нож из рук – **168**.

12

Сразу отодвинув в сторону бумаги и непонятные короткие палочки, Вы устремляете взгляд на известные Вам предметы – СВЯЗКУ КЛЮЧЕЙ. Они уже почернели от времени, но Вам они нравятся – можете взять их с собой, в таком случае запишите это в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА (но учтите, что Вы не можете нести больше пяти предметов сразу).

Больше ничего достойного внимания Вы не обнаруживаете. Если Вы этого еще не делали, можете попробовать опустить рычаг (**201**) или исследуйте завод дальше. Идите на **45**, чтобы подойти к куче ящиков и поискать там что-нибудь интересное, или на 244, чтобы подойти к белой двери.

13

Отодвинув валяющуюся под ногами табуретку, Вы входите и тут же спотыкаетесь о какую-то бочку. Вы встаете и, стараясь не производить лишних движений, осматриваете помещение. Вдоволь насмотревшись на царящий вокруг хаос из предметов, Вы почему-то приходите к выводу, что он какой-то искусственный. Вдруг Вы замечаете в полу открытый люк почти посередине комнаты. Никаких звуков оттуда не доносится, но на Вас вдруг волнами начинает накатываться страх. Делать тут больше нечего, поэтому у Вас только два выхода: убежать поскорей из этого жуткого места (**76**) или, преодолевая страх, спуститься в подвал (**61**).

14

Наконец все пятеро нападавших убиты. В разгаре битвы Вы понимаете: как бы ни была сильна Ваша ярость, как бы самоотверженно ни сражались защитники

города, наемники теснят их. Арбалетные стрелы то и дело проносились над Вашим ухом, редко не достигая цели. Ножи с хрустом рвали трепещущую плоть...

Через какое-то время Вы слышите пронзительный крик одного из наемников: пустыню пересекает какое-то существо – огромного роста хвостатый мутант, одетый в одежду наемника. За спиной мутанта болтается перекинутый через плечо стальной полуметровый крюк, а в руках он несет мэра города, словно мать младенца... С радостными криками наемники все как один мгновенно забывают о битве, поворачиваются спиной к городу и, что есть силы, устремляются за существом.

Обессиленные оборонявшиеся решают не гнаться вслед за наемниками. И хотя некоторых терзает мысль, что мэр, возможно, еще жив, чудовищная усталость берет свое. Жители Сан-Давида безучастно глядят вслед армии захватчиков, которая вскоре скрывается в пустыне, оставив после себя лишь облако пыли.

Страшные мысли терзают Вас. Нападение было, если так можно выразиться, отбито, но никакой радости это не несет. Отнимите 1 единицу УДАЧИ и идите на **341**.

15

Крепко сжав найденное у ОХОТНИКА оружие, Вы вонзаете его в узкую щель между коробкой и крышкой и одним резким рывком ломаете замок.

Внутри лежит целое состояние: бусы, серьги, драгоценные камни, деньги и прочие ценности. Ваше внимание привлекает золотое кольцо с блестящим красным камнем в середине и серебряный браслет с изображением какого-то цветка. Также Вы находите в коробке 200 ДОЛЛАРОВ. (Можете взять эти предметы с собой. В таком случае сделайте соответствующие пометки на ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, но учтите, что не можете нести больше пяти предметов сразу. Деньги места не займут.) После этого идите на **243**.

16

Проходит около часа, и дорога выводит Вас к скалам. В потемках блуждать оказывается не так ловко, и Вы вскоре жалеете о том, что отправились в путь на закате. Пробираясь по каменистой гряде и то и дело спотыкаясь о камни, Вы выходите на небольшую прогалину, с трех сторон окруженную небольшими валунами. В центре ее Вы видите людей, громко спорящих вокруг костра. Отщепенцы, сброд, годами живущий в отдалении от людей и предпочитающий каннибализм традиционной пище, в пять пар глаз смотрит теперь на Вас. В свете костра Вы внимательнее приглядываетесь к ним: ряженные в рваные одежды и вооруженные по большей части дубинами, они представляют собой одичавших людей. Людская молва прозвала их ГОЛЕМАМИ за отвердевшую кожу, высохшую под палящими лучами солнца или, быть может, в результате радиационного облучения, вызвавшего кожную мутацию. Держатся они в основном группами по несколько человек,

стараясь охотиться на койотов и гиен, хотя случаи нападения на людей не являются такой уж редкостью.

И сейчас Вы стоите лицом к лицу с этими мерзкими подобиями людей и понимаете, что шансов выжить в схватке с пятью противниками у Вас немного.

Один из них отделяется от остальных и выдвигается в Вашу сторону. Вероятнее всего, сейчас Вам предстоит общение с их вожаком. Если на Вас одежда, запятнанная кровью, любезно конфискованная у убитого в подземном помещении РЕЙДЕРА, то (**333**). Если же любая другая, то (**197**).

17



Теперь Вам предстоит жестокая битва:

МУСОРЩИК
ЛОВКОСТЬ 8
СИЛА 9

Если Вы убьете мутанта, идите на **119**.

18

Уже через полтора часа Вы понимаете, что ошиблись. Неожиданно прямо перед Вами из земли вырастает многометровый столб песка. Как только Вы понимаете, что имеете дело с песчаной бурей, у Вас как будто открывается второе дыхание. В надежде найти хоть какое-то укрытие от пустынного демона, Вы бежите на север. Смерч, словно смеясь над Вами, словно повинуясь чьей-то воле, несется по Вашим следам, с каждой секундой увеличиваясь в высоту и ширину. Его жуткая песнь становится все громче, отнимая последнюю надежду. Он распадается на десятки маленький смерчей, окружает Вас и играючи подбрасывает в воздух, ловит и словно щепку швыряет на песок. Не чувствуя боли, но ощущая лишь ужас, Вы бежите, спотыкаясь и падая по велению шторма.

Затем в какой-то момент ему наскучивает эта игра, и он, поймав Вас, подбрасывает высоко в воздух. Через несколько страшных секунд полета Ваше тело поймано и жестоко растерзано, а части его на многие километры разбросаны по пустыне… Последнее, что Вы слышите, дьявольский хохот повелителя пустыни.

На этом Ваше приключение окончено!..

19

Вам все время не дает покоя какая-то маленькая деталь. Осмотрев разные предметы, находящиеся в комнате, Вы вскоре понимаете, что Вас тревожит: здесь нет пыли. Ваше открытие кажется еще более верным, когда со стороны винтовой

лестницы доносятся осторожные шаги. Ваше сердце начинает бешено колотиться. Шаги уже близко, приготовьтесь встретить кого бы то ни было и переходите на **162**.

20

Вам предстоит сразиться с разъяренным дикарем:

ГОЛЕМ
ЛОВКОСТЬ 11
СИЛА 11



Если Вам удается одолеть его, то **345**.

21

Увидев Вас, посол Блэк Дезерта, небольшого роста полный человек с высоким лбом, столь же высоким голосом и красивым лицом, восклицает: «Наконец-то! Заждался я вас» и отдает команду: «В дорогу!» Люди разбредаются по повозкам, а Вы можете:

Сесть на лошадь и как начальник каравана возглавить его вместе с послом – **218**.
Попытаться уговорить посла сменить дорогу – **130**.

22

Зайдя в комнату, Вы обращаете внимание, что она не пуста – в ней находятся девушка и два амбала («Наверное, наемники», – думаете Вы). Девушка сидит, привязанная к стулу крепкими веревками, первый амбал стоит, разглядывая девушку и держа в руках большой боевой кинжал, тогда как второй смотрит на Вас, сжимая в руке армейский нож.

– Убей его, Пауэр Поинт, – командует первый.

Повинуясь приказу, тот, что с ножом, наносит быстрый и точный удар в горло. К сожалению, Вы поспешили с действиями и пострадали из-за этого. Пару раз Ваше тело конвульсивно дергается на полу, и откуда-то сверху доносится приглушенный крик девушки…

На этом Ваше приключение окончено…

23

Не проходит и четверти часа, как начинается песчаная буря. Явление в этих краях нередкое, но каждый раз заставляющее торопиться в поисках укрытия. Песок настырно лезет в нос и рот, напоминая Вам о забытой дома головной повязке. Накинув куртку на голову и заслонив руками едва приоткрытые глаза, Вы пытаетесь осмотреться в поисках укрытия.

Впереди показывается дозорная вышка, извещающая о том, что свалка находится менее чем в трехстах метрах пути. Но вот успеете ли Вы до нее добраться, остается только догадываться.

С правой стороны – бескрайние просторы пустыни, тогда как слева, не далее чем в сотне метров, различим блестящий каркас ангара. Вам ничего не остается, как укрыться за его стенами. Перейдите на **200**.



24

Вы подходите к висящему на стене металлическому ящику. На нем есть колесо и отверстие для ключа. Если хотите попытаться открыть его связкой ключей, идите на **180**, если же хотите сделать это длинным желтым ключом – на **63** (конечно, при условии, что все это у Вас есть).

Если у вас нет ключей или Вы не хотите пробовать, то, чтобы подойти к компьютеру, идите на **23**; чтобы зайти в соседнюю комнату – **214**; чтобы выйти из коридора – **50**.

25

– Куда лучше не ходить? – спрашиваете Вы.

– Господин не должен подходить близко к воде и, тем более, касаться ее или

пить. Еще господин не должен бродить по помойкам и подвалам, там могут жить плохие звери или люди. А самое главное, если когда-нибудь господин окажется на острове, на котором растет красная трава, господин должен забыть, зачем он там оказался и очень быстро уйти оттуда, потому что это – остров Дьявола.

Больше ГНОМ говорить не хочет. Вам ничего не остается, как спуститься вниз.

Идите на **27**.

26

Итак, Ваша миссия провалена, и, судя по всему, ни городу Сан-Давиду, ни всему острову Нью-Сомерсет долго не продержаться. Наемники – лишь жалкие марионетки той истинной силы, которая пока предпочла скрываться в тени, именуя себя «ПРОЕКТ 1». Если бы Вам удалось узнать кто или, скорее, что это, Вы бы смогли отомстить. Не столько за жителей города, сколько за своих друзей, среди которых был и Гарри Улрейк. Вам не составит большого труда сдержать слезы, но кровоточащую рану в Вашей душе ничто не в состоянии залечить. Воспоминания о детстве, которые теперь неумолимо лезут в Вашу голову, постоянно переплетаются с этим парнем. Вы родились в один день, и он был Вашим лучшим другом все эти долгие годы. Теперь же он покоится с остальными погибшими где-то у восточной стены города.

В следующую ночь караван отбывает в обратный путь. Вспомнив, что именно Вы начальник охраны каравана, и Вам и предстоит отчитываться перед «Сэром Старшим Лейтенантом И Губернатором поселка Блэк Дезерт Кельвином МакГридом», Вы проваливаетесь в тревожный сон, свесившись с лошади.

Идите на **259**.

27

Когда Вы решаете направиться к хозяйскому дому, сумерки уже сгущаются. Хотя днем температура может достигать плюс сорока пяти градусов, ночью она падает до минус десяти, поэтому сейчас уже довольно прохладно. Плотнее закутавшись в куртку, Вы подходите к распахнутой двери дома. Внутри царит мрак, но вскоре Вам удается кое-что разобрать: Вы обнаруживаете большой платяной шкаф, заваленный вещами. Можете перенести их к свету, чтобы лучше разобраться – **191**, или подняться по обнаруженной Вами лестнице – **77**. Если же решите уйти из этого мрачного места, идите на **140**.

28

Решив постоянно быть начеку (кто знает, может незваные гости все еще внутри?), Вы быстро влезаете в окно.

Вы оказываетесь внутри завода. Полуденная жара остается на улице, а здесь

царят спасительная прохлада и полумрак. Возблагодарив судьбу за этот щедрый дар, Вы, наконец, осматриваетесь. Перед Вами большое, заваленное разным хламом помещение, разделенное на три секции: проходная, представляющая собой будку охранника с турникетом; склад, а точнее скопление ящиков, разбитых пробирок и рассыпанных порошков; и, наконец, третий зал за закрытой дверью.

Если хотите осмотреть будку, идите на **153**. Если решите, что на складе-свалке наверняка есть что-нибудь полезное, откройте **45**. Если пойдете к таинственной белой двери со странным аппаратом сбоку – **244**.

29

Не доверяя подъемнику, Вы просовываете внутрь кабины руку, не вставая на металлическую площадку, и поворачиваете рычаг.

С противным скрипом ржавая лебедка совершает первый мучительный оборот, затем второй, после чего насквозь прогнившие канаты не выдерживают веса кабины и лопаются почти одновременно. Ударившись о стену пещеры и выпустив сноп яркий искр, подъемник обрушивается в темноту шахты, неуклюже барахтаясь внутри и задевая стены. Через секунду он скрывается во тьме, а еще через пару секунд Вы слышите неописуемо далеко внизу… Всплеск! Определенно, при ударе о твердую поверхность звук получился бы совсем иным, значит внизу вода! Но откуда? Может быть, за время семидесятилетнего перерыва в работе один из туннелей шахты прорвало, и воды подземной реки затопили нижние уровни? Но тогда сможете ли Вы вообще найти выход?

Вы стоите на краю жуткого беззубого обрыва и вдруг понимаете, что Вам очень холодно. Сознание рисует Вам картины черных волн, десятки лет точивших стены подземной пещеры, в которых теперь тонет подъемник… Вам становится страшно. Тем не менее, Вы не разделили участи подъемника и приняли верное решение, восстановите уровень своей УДАЧИ на 1.

Загнав вырывающийся страх в самые далекие глубины сознания, Вы решительно направляетесь к лестнице. Идите на **143**.

30

Разум покидает Вас, а вслед за ним воля. Рядом с Вами вскоре собираются ГИЕНЫ…

На этом Ваше приключение окончено!..

31

– Скалы, говоришь… Я долго изучал их, там есть одна тропинка по уступу, нависающему над морем, – проговаривает СМОТРИТЕЛЬ несколько задумчиво. – Если пойдешь по ней, то, может быть, куда и выйдешь, сам-то я не ходил… Ко-

нечно, ты можешь не идти по тропинке, а лезть напрямик, но это очень опасно. Во-первых, из-за расселин, а во-вторых, из-за Каменных Людей.

– Кто такие эти Каменные Люди? – переспрашиваете Вы.

– Точно не знаю, я с ними не разговаривал. Это жители скал, и, думаю, не только этих. ГНОМЫ называют их ГОЛЕМАМИ. Кажется, довольно мирный народец, но точно утверждать не могу. Что ж, располагайся и чувствуй себя как дома, сынок, а мне пора.

Он прощается с Вами, а Вы, следуя его совету, ложитесь на старую кровать – **320**.

32

На самом рынке, как ни странно, пусто. Абсолютно пусто! Один из проходящих мимо парней сообщает Вам, что торговцы несколько дней назад уплыли, а следующий корабль с товарами будет еще не скоро.

Вдруг Ваше внимание привлекает большая толпа народу, сгрудившаяся вокруг какого-то человека, стоящего на деревянном помосте, и, очевидно, произносящего речь. Вы решаете подойти и послушать, что он говорит. Оратор – высокий лысеющий мужчина лет сорока – сорока пяти (для Нового Мира возраст немалый!), одетый в черный костюм и белую рубашку. «Очень странная одежда», – думаете Вы.

– Я повторяю, и буду повторять снова и снова, – говорит он, оживленно жестикулируя, – Будущее за теми, кто сможет объединиться! Лига – это выбор дальновидного человека, не желающего жить в хаосе, в который погрузилась наша планета. Лига обеспечит вас всем, включая достойное жилье и хорошо оплачиваемую работу. Мы уделяем внимание каждому, кто сделает правильный выбор и пойдет вслед за нами. Вы хотите, чтобы ваши дети жили в мире, за который вам не будет стыдно? Тогда Лига – ваш выбор. При всем уважении к вам и вашей Родине, вам долго не продержаться. В конце концов, ее либо уничтожат бандиты, либо… Поглотит океан. У того, кто останется здесь, нет будущего! Вы должны понимать, что следующее поколение, которое вырастет на этом острове, будет последним в его истории. Так что же, сидеть, сложа руки, и наблюдать за тем, как остров медленно умирает? Нет! Давайте все вместе скажем, МЫ ПРОТИВ! МЫ ПРОТИВ! МЫ ПРОТИВ!

То, что ни единый голос не поддержал человека в пиджаке, его не поколебало. Он продолжал говорить еще что-то про Лигу и какие-то иные объединения, но смысл Вы и так уловили. Человек в пиджаке быстро Вам наскучивает, хотя задуматься про его слова, возможно, было бы не лишним… Думая так, Вы возвращаетесь на площадь (**220**).

33

Полуторачасовой сон восстанавливает вашу СИЛУ до первоначального уровня, и, оглядев еще раз помещение, Вы опускаете рычаг, открывающий дверь наружу (**349**).

34

Вы неимоверным усилием воли поднимаетесь на ноги. Отнимите 4 от своей СИЛЫ.

В полузабытьи Вы бредете в направлении фермы, хотя, может быть, Вы уже давно сбились с пути. Проходит еще около часа, когда Вы, наконец, замечаете невдалеке за очередным барханом деревянные крыши. Радость придает Вам новые силы. Обогнув бархан, Вы видите ферму, а возле одного из домов – колодец. Думая, что это очередная галлюцинация, Вы все же подходите к нему. К вашему удивлению, воды вдоволь, и, когда Вы начинаете пить, понимаете, что она настоящая. Вы жадно глотаете прохладную воду, пьете, не чувствуя этого. Минут через десять Вы отрываетесь от колодца, и, заметив невдалеке алюминиевое ведро, набираете воды и выливаете ее себе на голову. Лишь теперь Вы приходите в себя и в изнеможении валитесь на землю, решая, что угроза умереть от жажды миновала и можно немного поспать.

Спустя какое-то время Вы пробуждаетесь, чувствуя себя свежим и отдохнувшим. Восстановите СИЛУ до начального значения и идите на **140**.

35

Около часа Вы идете на север, и, к Вашему огромному облегчению, жара постепенно спадает, кажется, близится вечер. Еще четверть часа спустя Вы замечаете вдали частокол, очевидно, это не что иное, как деревня.

Идите на **148**.

36

ГНОМ подходит к Вам. С такого близкого расстояния Вы можете разглядеть его еще лучше: у него густые рыжие волосы, маленькие глазки и кривые желтые зубы. Точнее описать Вы пока не можете.

– Ты кто такой? – спрашивает он Вас.

– Я пришел из поселка, – говорите Вы, несколько смутившись. – Я тут... путешествую.

ГНОМ хитро прищуривает маленькие глазки:

– Господин... Я бедный маленький гном, у меня нет родных... Нет ли у господина небольшого количества денег? Скажем, двадцати долларов?..

Если отдадите ГНОМУ двадцать долларов, идите на **247**, если не хотите отдавать деньги или их у Вас нет, – на 65. Если нападете на ГНОМА – **145**.

37

Скорость Вам удается развить очень высокую. Даже, пожалуй, слишком высокую. Отталкиваться больше не приходятся, ведь рельсы и без того имеют сильный наклон. Оглашая узкий проход шахты громким лязгом, тележка несется вперед. В такой сумасшедшей гонке проходит почти полчаса, показавшиеся Вам вечностью. Несколько раз Вам казалось, что на рельсах и около них лежат какие-то странные черные червяки. Один раз, кажется, колесо тележки даже разрезало одного такого, лежавшего прямо на рельсах, но Вы не уверены. Проход вскоре начинает расширяться. Появляются новые ответвления разного диаметра и на разной высоте, но все они никогда не были исследованы, ведь рельсы пролегают тут. Некоторые из боковых коридоров достаточно большого размера, некоторые заканчиваются обширными залами, усеянными скоплениями светящихся сталактитов. Пару раз Вам кажется, что в боковых коридорах мелькают длинные ломкие тени, а один раз померещилось вообще нечто невообразимое: как будто от известковой стены метрах в десяти перед Вами отделяется нечто непомерно огромное, размером, наверное, с целый дом, и прячется в один из боковых проходов.

В остальном ничего необычного не происходит, а быстрая езда даже начинает Вам нравиться. Холодный ветер, местами даже с туманом, упруго хлещет в лицо, отчего ресницы заворачиваются в глаза, а при вдохе в нос летит всякая дрянь. Через некоторое время будоражащая гонка подходит к концу. Рельсы резко меняют угол наклона, и теперь тележке приходится забираться в горку, правда, инерции у нее предостаточно. Потом рельсы становятся ровными. Тележка едва тащится по ним, а после нескольких извилистых поворотов и совсем останавливается. В этом месте тоннеля светящихся минералов на стенах достаточно много, чтобы Вы могли разглядеть, что рельсы под большим углом поднимаются вверх. Затащить тележку туда нет никакой возможности, равно как и переть ее обратно. Придется вылезать и остаток пути идти пешком.

Идите на **185**.

38

Вы поднимаетесь наверх по скрипучей лестнице и вновь оказываетесь на вершине маяка. Теперь при свете восходящего вдалеке солнца все видно гораздо лучше. Есть у Вас бинокль? Если есть, сразу идите на (**205**), если нет - читайте дальше.

Как и прежде, высота завораживает Вас. Хорошенько еще раз все оглядев, Вы делаете такие выводы: на севере острова – побережье и маленькая деревушка; на юге – Ваш родной поселок и химический завод; на востоке – скалы и город Сан-Давид; а в центре и на западе – сплошное море песка и барханов, из которого редкими черными точками выступают невысокие скалы, небольшие постройки и облезлые кусты.

Еще немного полюбовавшись, Вы спускаетесь по лестнице и выходите из маяка. Идите на (**156**).

39

Сегодня явно Ваш день, раз Вам удалось вслепую победить двух врагов! Прибавьте 2 к уровню своей УДАЧИ! Но в темноте Вы даже не можете их толком осмотреть, поэтому приходится возвращаться обратно. На сей раз Вы правильно выбираете путь. Идите на **270**.

40

Когда Вы достигаете маяка, вокруг уже заметно стемнело. Кроме стихающих вдали криков чаек и шума прибоя внизу, других звуков не слышно. Маяк стоит на краю высокого обрыва над морем, а дорога вдоль побережья упирается в беспорядочное нагромождение скал.

Близится ночь, Вам нужно найти, где переночевать. Если зайдете в маяк, в надежде найти там укрытие, идите на **193**. Если же, несмотря на поздний час, решите осмотреть зеленоватые нависающие над морем скалы, отправляйтесь на **348**.

41

Вы идете туда, куда по логике вещей должна вести дорога (резкий поворот выглядит слишком подозрительно). Идти легко, и жаркое солнце не отнимает, а наоборот придает вам сил. Вы чувствуете, что в Вас на самом деле есть сила большая, чем вы всегда думали. Или сил Вам придает что-то иное?

К слову, дорога так и не появилась. Вы сомневаетесь было в правильности своего решения и начинаете думать, не следовало ли повернуть на северо-восток, но чувствуете, что должны продолжать следовать на юг.

Наконец перед вами двухэтажное здание то ли из металла, то ли из камня. Дверь первого этажа закрыта металлическими пластинами, а к окну второго ведут странные зубья, торчащие из земли. Попытаетесь открыть заколоченную дверь (**106**), полезете по зубьям (**100**) или обойдете здание вокруг (**216**)?

42

Наконец все нападавшие мертвы, а выжившие солдаты благодарят Вас за неоценимую помощь и убегают к городским воротам, чтобы помочь охранникам города сдержать натиск наемников.

Вы уже было собрались последовать их примеру, но вдруг слышите странный шум в доме мэра. Вас терзают сомнения, что сейчас важнее: проверить, не случилось ли чего там, или, не теряя времени, бежать к воротам? Наконец, Вы решаете быстро проверить дом и, если все в порядке, скорее бежать к воротам.

Когда Вы распахиваете дверь и входите в богато украшенное двухэтажное

строение, Ваши опасения начинают подтверждаться. Мебель перевернута, на полу огромные грязные следы. Вы вбегаете в следующую комнату и видите страшную картину: южная стена дома почти полностью выломана, посреди комнаты на полу лежит избитый, но все еще живой мэр, а рядом с ним в боевой стойке стоят двое Ваших солдат. Но поражает Вас, конечно, не это, а жуткое существо, нависшее над мэром: ростом оно около двух с половиной метров, и одето в огромных размеров одежду простого наемника. Кожа его темно-зеленого цвета, телосложение похоже на человеческое, разве что голова у чудовища змеиная, из спины растет длинный шипастый хвост, а мускулы на руках и ногах толщиной с тело взрослого человека. В четырехпалых руках монстр сжимает что-то наподобие полуметрового стального крюка или серпа. В углу комнаты стоит наемник, вооруженный в отличие от других не длинным ножом, а кожаным кнутом с тяжелым металлическим набалдашником на конце.

– Смотри, Джимми, – обращается он к чудовищу, – к нам еще один гость! Ладно, ребята, вы нам не нужны, нам нужен только мэр. Если Вы сейчас же уберете отсюда свои задницы, мы не будем вас трогать.

Но ни Вы, ни один из солдат не двигаются с места.

– Итак, я предлагал Вам мирное решение, но вы, кретины, кажется не поняли меня. Ну что ж, Джимми, придется расправиться с ними!

Монстр издает громкое довольное рычание и медленно поднимает свой крюк… Идите на **298**.

43

Если у Вас есть одна из следующих жидкостей, можете дать ее МУСОРЩИКУ:
Колба с синей жидкостью – **84**,
Колба с зеленой жидкостью – **196**,
Колба с красной жидкостью – **221**.

Если у Вас нет ни одной из этих колб или Вы не хотите их тратить, идите на **17**, чтобы напасть на мутанта, или на **251**, чтобы убежать от него дорогой на север.



44

Битва с жителем пустыни обещает быть не из легких:

РЕЙДЕР
ЛОВКОСТЬ 10
СИЛА 10

Если Вам удалось одолеть его, то **181**.

45

Легкая на первый взгляд задача – порыться в ящиках – теперь не кажется Вам такой уж простой, ведь на то, чтобы найти тут хоть что-нибудь, уйдет уйма времени. Ящики, тряпки, какие-то сосуды и прочая дребедень сваливалась сюда без всякого порядка, и найти что-нибудь в этой помойке не представляется возможным.

Если оставите это занятие и пойдете к проходной – **153**, если решите осмотреть сначала белую дверь – **244**.

46

Вы оказываетесь в огромном подземном зале. Он уходит куда-то во тьму, куда не пробивается даже синий свет минерала. Кое-где свод поддерживается естественными колоннами, в некоторых местах Вы замечаете покосившиеся деревянные штольни. Пол почти полностью закрыт досками, отчего он кажется идеально гладким и ровным. Из дальнего восточного конца зала доносятся странные, быстрые и отрывистые шорохи, как будто кто-то царапает деревянный пол огромными спицами. Где-то на юге Вы замечаете еще один проход, из которого никаких звуков не доносится. Итак, отправитесь на восток (**144**) или на юг (**230**)?

47

Переборов в себе любопытство, вы остаетесь сидеть. Через несколько минут сквозь всхлипывания вы различаете и женский голос: «Он на острове. Но вам туда никогда...» Тут мужской голос приказывает ей заткнуться и что-то говорит на незнакомом вам языке. Потом все смолкает.

Вдруг дверь резко открывается внутрь, и Вы получаете сильный удар ногой в лицо! Отнимите 4 от своей СИЛЫ. Вы быстро встаете. Теперь уже отвертеться от драки Вам не удастся. На Вас кидаются двое одетых в какие-то лохмотья и вооруженных кинжалом и ножом парней. Готовьтесь к бою!

Идите на **107**.

48

После нескольких минут бесцельного пинания кустов ногами Вы вдруг обнаруживаете нечто весьма интересное: это полуприкрытый кустарником и почти занесенный песком вход в овальной формы проход под берегом, видимо, в пещеру. Ход всего в метр высотой и столько же шириной, к тому же оттуда исходит подозрительное зловоние. Все же решитесь забраться туда (**314**) или спуститесь к берегу (**243**)?

49

На секунду замешкавшись, Вы поворачиваетесь к вожаку ГОЛЕМОВ спиной. Но, не сделав и пары шагов, падаете на землю, сбитый тяжелой дубиной, пущенной им вдогонку. Сломанная ключица лишь ягодки, по сравнению с тем, что Вам предстоит пережить. Костер, разведенный доселе для обогрева сидящих вокруг него, принимает в свои объятия новую жертву, которую они, несомненно, съедят, хорошенько прожарив на красно-желтых языках пламени. Возможно, Вы еще будете живы, когда вожак велит двум ГОЛЕМАМ снять вас с огня и начнет разделывать, давая каждому из здесь сидящих по большому куску человеческого мяса…

На этом Ваше приключение окончено…

50

Вы на первом этаже завода. Тут есть: кабинка дежурного – **153**, склад из ящиков – **45**, белая дверь – **244**. Если хотите вылезти через форточку наружу – **99**.

51

Темнота ангара одновременно настораживает и манит. «Вот бы сейчас фонарик,» – думаете Вы.

Все больше и больше углубляясь в коридоры ящиков, Вы ощущаете неприятное чувство, будто за Вами наблюдают. Но каждый раз, оборачиваясь, Вы видите одну и ту же картину: бесконечные ряды ящиков и контейнеров. Чувство, не раз спасавшее Вам жизнь, вряд ли может подвести, но как застать «незримого охотника» врасплох?

Попробовать скрыться в темном нагромождении ящиков справа – **11**?

Забраться в один из контейнеров и наблюдать оттуда за происходящим – **240**?

Или же, затаив дыхание, лечь на пол, надеясь на темноту внутри помещения – **170**?

52

Вы окунаете ладони в воду и моете лицо и руки. Сначала все нормально, но уже спустя пять минут у Вас начинается сильная головная боль. Она все сильнее и сильнее, Вы приваливаетесь к песчаному берегу и хватаетесь за виски. Ваши руки, грудь и спина покрываются отвратительной желтой сыпью, а к горлу подкатываются волны рвоты. Спустя полчаса Вас начинает бить жестокая лихорадка, силы Вас покидают, и Вы теряете сознание…

…Вы входите в огромный темный зал, и вдруг загорается свет. «Да будет свет,» – доносится до Вас металлический голос из глубины зала. Это огромная лабора-

тория, уставленная разными приборами. В нее входит еще один человек, одетый в черную одежду. Не замечая Вас, он проходит вглубь зала и нажимает какую-то кнопку, и в тот же миг где-то далеко слышится чудовищной силы взрыв – и тысячи миллионов голосов начинают кричать от боли. Вы слышите каждого из них, они кричат прямо Вам в уши: «Ты, ты один виноват во всем!» – кричат они. Человек в черном смеется и уходит. Вы зажимаете уши, падаете, корчитесь на полу, но голоса все сильнее и сильнее...

... Когда Вы приходите в себя, голова все еще болит, но сыпь уже сошла. Вы с трудом встаете и, преодолевая головокружение, делаете несколько шагов. «Черт бы побрал эту воду!» – говорите Вы и снова падаете. Отнимите 2 от своей СИЛЫ. Вам еще надо отдохнуть.

Спустя час все проходит, и Вы расстроено плететесь дальше – **160**.

53

Смотритель мертв. Можете поздравить себя с победой, но обыскав его, Вы понимаете, что его оружие уже давно непригодно, он лишь пугал Вас! Тем не менее, Вы находите у него некоторые не менее интересные вещи, а именно: 40 ДОЛЛАРОВ и небольшой прямоугольный кусок желтоватого металла с маленьким отверстием с краю, предназначенным очевидно для того, чтобы вдеть в него нитку и носить на шее. Если хотите, можете взять эти находки с собой, записав их в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

Ваши веки вскоре начинают непреодолимо смыкаться, идите на **320**.

54

В какой то момент Ваш разум напрочь отключается, и лишь выработанная в результате постоянных тренировок в лагере МакГрида железная воля позволяет Вам чуть ли не на четвереньках преодолеть оставшуюся пару миль, отделяющую Вас от города. Но, несмотря на это, отнимите еще 2 от СИЛЫ. Если Вы все еще живы, идите на **122**.

55

Переход кажется пыткой. Каждое движение отнимает чудовищное количество энергии. Все до единой мышцы напряжены. На руках четко обозначены жилы. Под конец из глаз текут слезы. Вы понимаете, что сейчас уж точно грохнетесь, но тут, к счастью, подходите к середине моста, туда, где находится единственная штольня, уходящая вниз, на дно подземной реки, и единственная грубая поперечная балка, на которую можно сесть. Вы отлично помните, как сестра этой штольни несколько минут назад обрушилась на дно расщелины. Оставшаяся угрожающе покачивается, заставляя Вас торопиться. Вы вытираете слезы, изгоняете из сознания все мысли и

снова идете. Этот пролет оказывается в несколько раз тяжелее предыдущего, ибо тогда Ваше сердце билось совсем не так сильно, еще не чувствуя близости свободы.

Все-таки шахта преподносит Вам прощальный подарок. Когда до конца остается метра три, единственная штольня обрывается, и, обретая свободу полета, с хрустом отправляется на дно. Лишенные опоры рельсы провисают и распадаются на две части ровно посередине. С каждого берега, держась лишь на горизонтальных стальных штырях, болтается по четыре рельсы. Понимая, что рельсы прогибаются (что вполне ожидаемо), Вы спешите вперед, чего точно не решились бы сделать в другое время. Вы передвигаетесь большими шагами и успеваете лишь два раза оттолкнуться от твердой опоры. Оставшиеся полметра Вы летите над пустотой, по дуге обрушиваясь вниз, но в последний момент пальцы намертво впиваются в стальные штыри. Задыхаясь от боли, страха и упрямства, Вы карабкаетесь на берег, тут же вскакиваете на ноги и смотрите вниз. Все потерялось в сплошной пыльной мгле, лишь эхо гуляет по стенам.

На коленях Вы подползаете к краю обрыва. Вонь усиливается в разы, удушливая пыль взметается из глубины расселины и почти достигает Вас, куски породы, рельсы и щепки время от времени отрываются от моста и отправляются в бездну. С трудом встав на корточки, Вы от души плюете в разлом, и, мелко дрожа, направляетесь к свету.

Идите на **324**.

56

Прошагав всего несколько сотен шагов, Вы уже чувствуете себя изрядно изжаренным на этом солнцепеке, но впереди можно различить пост охраны, возле которого толпится много людей.

– Людно сегодня здесь, что-то случилось? – спрашиваете Вы одного из охранников, подойдя к посту.

– О, ты вовремя! Губернатор назначил тебя начальником охраны каравана, надо же! В последнее время сопровождать караван стало довольно опасным делом – набеги разбойников участились, поговаривают даже, что у них каким-то образом появились карты движений наших караванов. Ну ладно, ближе к делу: тебе поручена охрана нашего посла, он где-то здесь, поищи в толпе.

Итак, что Вы хотите сделать?

Поискать посла в толпе – **21**.

Обсудить последние новости с другими охранниками – **5**.

57

Вы решаете зайти в первую комнату. Хотя Вы прочли надпись несколько раз, понимаете только «ДОКТОР» и «ДЭВИД БОР». Вы слышали о нем у себя в городе, там говорили, что он был выдающимся ученым в Старом Мире. То ли он сам, то ли его отец работал вместе с Юрием Соболевым, великим продолжателем идей Тес-

ла. Поговаривали, что именно его опыты по изменению электромагнитного поля каким-то образом сыграли значимую роль в Катастрофе.

Зайдя в комнату, Вы видите рабочий стол Доктора Бора. Чтобы осмотреть стол, пойдите на **233**, полку с книгами – на **147**, стеллаж с папками для бумаг – **222** или дверь, ведущую скорей всего в лаборантскую, – **136**. Если не хотите тратить на это время, идите на **214**.

58

Улица торгашей оказалась самым богатым местом, виденным Вами. Вас поражают даже не стальные двери домов и охрана у некоторых из них и даже не наличие рядом с некоторыми домами колодцев с чистой водой, а то, что пара особняков… трехэтажны! Никогда Вы еще не видели таких построек, во время прошлого посещения поселка их точно не было. Вам вспоминаются рассказы старика Харрисона, старожила Блэк Дезерта.

– В Старом Мире были очень высокие дома. Такие высокие, что вам, ребята, и представить себе невозможно! Людей было так много, что на земле они просто не помещались! Представьте, как если бы сотня человек набилась в одну хижину. Вот такое столпотворение было везде. Тогда люди решили строить дома в несколько ярусов. Но все дерево к тому времени уже закончилось, и дома строились из стекла и стали. Дома были двух-, трех-, четырех- и даже пятиэтажные! А были дома, в которых и по семь-восемь этажей, такие назывались «Небоскребами». Поговаривают, что и десятиэтажные дома были, но это, конечно, только сказки… – говорил он, развалившись в гамаке в окружение местной ребятни, среди которой были и Вы.

Трехэтажные дома поражали воображение. Как бы Вы хотели пожить здесь хоть недельку! Но делать нечего, придется возвращаться на площадь, идите на **220**.

59

С трудом поднявшись, Вы бредете дальше. У вас перед глазами двоится, а потом и вовсе начинаются небольшие галлюцинации. Вы не можете понять, где верх, а где низ… Наконец, падаете ничком на песок, судорожно глотая слюну… Отнимите 4 от своей СИЛЫ!

На какое-то время Вы предаетесь жуткому тревожному сну. Может быть, прошло полчаса, а может, и все десять, но, когда Вы просыпаетесь, солнце все так же печет. Вы чувствуете, что если чего-нибудь не выпьете, то просто умрете через пару часов.

Есть у вас колба с синим веществом? Если да, идите на **163**, если нет – на **256**.

60

Солнце уже клонится в пылающему горизонту, когда впереди показывается высокая деревянная ограда Сан-Давида. Она представляет собой грубо вытесанные трехметровые колья, вбитые в землю. Даже издали завидев город, все прио-

бодряются. Люди шагают вперед с новыми силами, а лошади и подавно чуть не пускаются галопом. У стен города дремлют двое охранников, бегают и кричат дети, женщины ловят недовольно кудахчущих кур, то и дело выбегающих за ворота… Вам это зрелище кажется идиллией. Жизнь в Сан-Давиде несравненно богаче и веселей, чем в Вашем поселке.

Завидев вдали караван, охранники мигом оживляются. Вскоре к воротам собирается почти весь город. Вперед выходит высокий полный лысоватый старик, очевидно местный глава. Посол соскакивает с лошади и направляется к представителю города. Жители шумно и радостно приветствуют прибывших, а посол в это время излагает ситуацию с оборванной телефонной линией. Как Вы потом узнаете, она была перерезана и даже местами сожжена, поэтому восстановить телефонное сообщение возможности больше не представлялось.

А тем временем на пустыню опускалась долгожданная ночь, и все Ваши товарищи разбрелись по городу: кто в трактир, кто к своим друзьям и родственникам. Что будете делать Вы?

Пойдете в трактир (**280**) или подниметесь на городскую стену (**93**)?

61

Вы настороженно прислушиваетесь, затем выходите на середину комнаты и спускаетесь по хлипкой деревянной лестнице. Внутри непроглядная темень, а откуда-то из недр подвала пробивается жуткий смрад. На ощупь двигаясь вперед, Вы через пару минут понимаете, что влево уходит еще один боковой коридор. Там, по крайней мере, не так жутко воняет тухлым мясом… Немного покрутившись на месте и сунувшись было в этот коридор, а затем передумав, Вы поскальзываетесь в луже грязи и падаете на спину. И лишь только встав, Вы понимаете, что заблудились. На ощупь и по запаху Вы не можете различить коридоры, не говоря уж о том, чтобы разглядеть направление. Проклиная чертову ферму и чертов подвал, Вы решаете, что ничего не остается, как идти наугад.

Киньте одну кость, и проверьте результат броска: если выпало 1 или 2, идите на **113**; если 3 или 4, откройте параграф **270**; если же 5 или 6, переходите на **186**.

62

Вы выдергиваете кольцо и в тот же момент слышите где-то далеко оглушительный взрыв. А потом вокруг Вас сжимается непроглядная тьма.

На этом Ваше приключение окончено…

63

Вы достаете из кармана длинный ключ, и он легко входит в скважину. Повернув его три раза, Вы с восхищением наблюдаете, как дверца сейфа открывается!

Внутри Вы находите 200 ДОЛЛАРОВ и какие-то БУМАГИ. Вам они ничего не говорят, но раз они лежат в сейфе, то они, наверное, очень важные. Если хотите, можно взять все это с собой (в таком случае сделайте соответствующие пометки в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА и помните, что не можете нести больше пяти предметов одновременно), документы и деньги места не займут. Обрадованный такой находкой, Вы идете дальше. В комнате делать больше нечего, поэтому идите в соседнюю (**214**) или выходите из коридора (**50**).

64

Очнувшись от ноющей боли, исходящей от спины и головы, и, обнаружив, что рана на голове до сих пор кровоточит (отнимите 8 от Вашей СИЛЫ), Вы открываете глаза. Кромешная тьма, царящая вокруг, заставляет моментально забыть о боли. Вас охватывает паника. Вытянув вперед руки, Вы нащупываете лестницу и немедленно начинаете подъем, пока не упираетесь головою в металлический люк. Попытка открыть его не увенчалась успехом, и Вы снова спускаетесь вниз. Глаза мало-помалу привыкают к темноте. Беглый взгляд выделяет несколько объектов, с которых можно начать поиск лома или куска арматуры, с помощью которых можно попробовать выбраться из этой ловушки. Можно в первую очередь осмотреть груду хлама, сваленного в углу помещения (**127**), прощупать руками пол от стены до стены (**79**) или же попробовать повнимательнее исследовать стены и прикрученные к ним полки (**6**).

65

– Жаль, – говорит ГНОМ, – тогда… тогда пусть господин уходит! Урри больше не хочет разговаривать!

Уйдете и, выйдя из дома, пойдете во двор (**140**), или нападете на ГНОМА (**145**)?

66

Наконец и второй бандит безжизненно падает на пол. Пытаясь отдышаться после драки, Вы в изнеможении приваливаетесь к стене, напрочь позабыв про женщину, все еще привязанную к стулу. «Да освободите же меня!» – восклицает, наконец, она. Вы смущенно подходите к стулу и перерезаете путы своим ножом. Она встает, растирая затекшие запястья и спину…

Тем временем, Вы обыскиваете поверженных врагов. У того, что с кинжалом, Вы находите в кармане записку, написанную так неаккуратно, что у Вас не получается разобрать ни единого слова. У второго в кармане лежит кожаный кошель, в котором Вы обнаруживаете 30 ДОЛЛАРОВ. Можете взять ЗАПИСКУ и деньги, сделав соответствующие пометки в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

Тем временем женщина хочет что-то сказать Вам. Идите на **227**.

67

Проход становится все уже и уже, и уже через сотню метров Вам приходится приседать на корточки, чтобы не удариться головой об потолок пещеры.

Но неожиданно проход выводит Вас в небольшой зал, созданный искусственно рабочими-старателями.

Пришло время отдохнуть и осмотреться – **317**.

68

Спустя несколько минут блужданий среди остроконечных пиков, созданных природой задолго до появления здесь первого человека, Вы обнаруживаете странное сооружение. К слову сказать, это вовсе и не сооружение, а скорее вход, углубление, ведущее в глубину скалистой породы. Разбросанные в изобилии лопаты и тачки недвусмысленно намекают на то, что перед Вами старая заброшенная шахта. Штольни, наверняка заброшенные, а кое-где и засыпанные, манят своей неизвестностью. Пройдя под аркообразный свод, Вы обнаруживаете, что порода, а именно в ней прорублены проходы, излучает приятный голубоватый свет. Это намного облегчает задачу – не нужно искать факел или фонарь.

Перед Вами два ответвления заброшенной шахты:

Хотите исследовать правое, из которого доносятся тихие скрипы (**318**), или же предпочтете узнать, какие тайны скрывает в себе левое, из которого веет глубинным холодом (**96**)?

69

Вам повезло, потому что этой ночью из Сан-Давида в Нессмар отправляется небольшой караван с первой волной беженцев. Стражи напрочь отказались охранять их в пути, называя трусами и предателями. Но, несмотря на это, около двадцати человек, по большей части пеших, отправляются в северный порт. Решив не упускать прекрасную возможность, Вы присоединяетесь к ним якобы в качестве охранника. Но, к счастью, охранять ни от кого не пришлось, и с рассветом скромный караван достигает дороги между Блэк Дезертом и Нессмаром, откуда до северной деревни всего несколько часов.

Поблагодарив Вас за поддержку, беженцы отправляются дальше, а Вы остаетесь один на пустынной дороге. Идите на **86**.

70

Не успеваете Вы и получаса пройти по пустыне в направлении завода, как со всей ясностью понимаете, что рискуете получить как минимум солнечный удар…

На этом солнцепеке пот катит с Вас градом и единственная Ваша мечта – это глоток холодной воды или хотя бы небольшая тень...

Через некоторое время Вы замечаете справа от себя около свалки автомобилей большое облако песка, это не что иное, как очередная песчаная буря. Вы начинаете инстинктивно выискивать глазами хоть какое-то укрытие, но вскоре понимаете, что Вам буря не угрожает и немного приободрившись, идете дальше.

Преодолев километр пути, Вы подходите к кирпичной стене завода. Он заброшен давным давно, и его северная стена полностью заметена песком. От жары и времени желтая краска слезла с его стен, обнажив неприглядный растрескавшийся кирпич. Завод двухэтажный, из его крыши торчат три толстые жестяные трубы. Тяжелые ворота закрыты, но Вы замечаете невысоко от земли разбитое окно.

Если Вы решаете исследовать завод, Вам на **189**. Также Вы можете пойти по дороге на север, минуя завод. В таком случае Вам на **86**.

71

Здесь есть несколько грубых деревянных домов, в которых живут если не «оборванцы» (как называли заморские купцы тех, у кого не было денег или желания покупать их товары, таких людей они до глубины души презирали), то люди небогатые. Улица эта – самая длинная из трех, между тем ничего примечательного на ней Вы не находите, за исключением того, что около одного дома по-хозяйски разлеглась облезлая старая собака. Вам эти животные в диковинку и вызывают нездоровый интерес, но подходить Вы все же не решаетесь. Полюбовавшись некоторое время на собаку, Вы отправляетесь обратно на площадь, чтобы выбрать более интересное направление. Идите на **220**.

72

Невероятно, но пуля снова взорвалась в дуле у наемника! Осматривать на наемниках нечего, в кровавой каше нет ничего интересного для вас. Вы не делаете ни шага пути, Вам срочно требуется отдых. Опыты с дверью проводить бессмысленно, так что можете попробовать подняться по зубьям на **100**.

73

Оглядев свалку, Вы не обнаруживаете никаких признаков МУСОРЩИКА. Вздохнув с облегчением, Вы продолжаете свой путь на юг (**86**) или на север (**35**).

74

Оба противника мертвы, и после получасового отдыха Вы продолжаете свой путь – **223**.

75

Математика и логика в Вашей жизни занимали не последнее место, и Вы без труда разрешаете эту головоломку, набрав на механизме число 70. Проходит не более 15 секунд, как вы слышите непонятное жужжание и глухой скрежет пневмомеханизма, отпирающего эту массивную дверь. Вниз ведут аккуратно сваренные из металлических реек ступеньки, и Вы не спеша начинаете спуск. Оказавшись в небольшой комнатке, справа от себя Вы обнаруживаете рубильник и выключатель, которые аккуратно расположились рядом с полками и вешалками. Рубильник благополучно закрывает за Вами дверь, дабы в это помещение не проник никто снаружи и не помешал Вашему осмотру, тогда как выключатель зажигает тусклый свет одновременно с возникновением тихого жужжания генератора. Еще в детстве Вы слышали про такие лампочки – света они давали мало, зато служили годами, экономя бензин в генераторе. Кстати говоря, откуда здесь бензин? Хотя, судя по тому, что это помещение имеет вид хорошо убранной и давно обжитой комнаты, несложно догадаться, что когда-то здесь жили люди. Гулом отзываются неспешно работающие воздушные фильтры, и в комнату проникает обогащенный кислородом воздух. Вдыхая полной грудью так, что кружится голова, вы присаживаетесь на стоящий неподалеку деревянный стул. Что ж, пришла пора осмотреть комнату.

Начнете с обысков карманов одежды, висящей на вешалках (**321**), осмотрите ящики и документы, небрежно разбросанные по столу (**159**), или приляжете на кровать и попытаетесь немного поспать (**33**)?

76

Вы направляетесь к Вальтер Хиллу. Эта ферма состоит из главного здания в один этаж и бесчисленного множества разномастных развалившихся сараев и загонов. Осматривать эту рухлядь Вас вовсе не тянет, поэтому можете зайти в основное здание (**167**) или подойти к расположенному возле него колодцу (**288**). Если развернетесь и пойдете в Гринрок, идите на **260**. Если Вы уже хотите вернуться, идите на **329**.

77

Вы поднимаетесь по полусгнившей лестнице, и Вас не покидает ощущение какой-то странной тревоги. На втором этаже много окон, поэтому там более-менее светло, и Вы видите две комнаты. В одной из них стоит нечто, по очертаниям напоминающие кровать, а в другой какое-то странное нагромождение досок и тряпок. Вам все время кажется, что за вами наблюдают. Итак, что будете делать? Спуститесь и пойдете к платяному шкафу (**191**), выйдете из дома (**278**), пойдете в комнату с кроватью (**124**) или в комнату с досками (**88**)?

78

Вы поворачиваете и идете вдоль узкого края пятиметрового обрыва, у основания которого безмятежно плещется море. Солнце, которое висит теперь у Вас за спиной, отражается от зеленоватой воды, придавая ей нездоровый синий оттенок. Вы замечаете, что дорога на восток понемногу поднимается вверх; на вершине холма стоит высокая белая башня, она, кажется, называется «маяк». Но до нее еще пара часов пути, а Вы замечаете, наконец, достаточно пологий спуск к воде. Хотите спуститься (**243**), пойти на восток к маяку (**92**) или на запад вглубь острова (**148**)?

79

Отойдя к стене, Вы начинаете сантиметр за сантиметром прощупывать пол. Такое ощущение, что песок не выметался отсюда с момента строительства помещения, поэтому Вам приходится погружать в него всю ладонь и просеивать в надежде найти хоть что-то, что позволило бы Вам выбраться отсюда.

Воздуха хватит максимум на двое суток, и скорее всего это помещение как-то вентилируется, но выключателей и рубильников при первоначальном осмотре Вы так и не обнаружили.

После нескольких минут просеивания, Ваши пальцы нащупывают что-то твердое и шевелящееся, но осознание приходит слишком поздно. Жгучая боль пронзает ладонь у основания большого пальца, руку начинает постепенно парализовать, по мышцам проходит немая судорога. Безусловно, это был скорпион. В поселении Вы с ними встречались, пожалуй, чаще, чем с койотами и варанами, повсеместно распространившимися в благоприятном для них климате. Но яд скорпиона не опаснее укуса москита, когда под рукою есть противоядие. Охрана торговых караванов, охотники за головами, да и все служащие правопорядка имеют при себе пару шприцев с антидотом, но как же безрассудно отправляться в дальний путь, не захватив с собою противоядие. Хотя, если Вы все-таки нашли его в дороге, то немедленно примените, иначе смерть наступит намного раньше, чем закончится воздух…

На этом Ваше приключение окончено!..

80

Не спеша, всем видом демонстрируя свое превосходство, Вы подходите к РЕЙДЕРУ и, заглянув в его глаза, видите в них страх. Неподдельный страх человека, лежащего в изнеможении перед лицом смерти. Скорее всего, это жажда крови, а как еще назовешь то чувство, которое толкало Вас на этот поступок – в руке, как бы сам собой, возникает нож, который Вы по самую рукоятку вонзаете ему в ногу. Раздается крик, который Вы моментально приглушаете сильным ударом ку-

лака в лицо, по разбитому носу течет кровь, а из глаз выступают слезы. Как только Вы вынимаете нож, бандит валится на песок, ткань его джинсов пропитывается кровью, а открытая рана напоминает треснувшую землю. Почему-то Вам хочется мести, отплатить сполна этому человеку за всех тех, кто грабит и убивает невинных жителей, кто поджидает торговые караваны, кто крадет детей – отомстить за всех одному человеку, раздавить его, причинить такую боль, которая стала бы равносильной страданиям тех, кто от него пострадал.

РЕЙДЕР поднимает непораженной рукой нож и с силой вгоняет себе в шею, не дав осуществиться Вашим жестоким фантазиям. Изрезанное тело вызывает лишь приступы тошноты, и резко развернувшись, Вы стараетесь поскорее удалиться прочь. Впредь Вам, наверное, следует держать себя в руках – грань между хищником и жертвой настолько тонка, что можно потерять рассудок – **315**.

81

Несколько быстрых движений, и вот Вы у выхода из проема. Рывком левой руки Вы хватаете РЕЙДЕРА за ногу, опрокидываете его в помещение и, не давая прийти в себя, нападаете на ошарашенного охотника пустыни:

РЕЙДЕР
ЛОВКОСТЬ 10
СИЛА 10

Если вы победили, то (**108**).

82

Минут десять Вы неподвижно лежите на узкой площадке над бездной и уже не можете ни о чем думать. Вам ничего не хочется, шахта словно высасывает из Вас все чувства. Вдруг до Вас доносятся быстрые и ритмичные взмахи крыльев. Это заставляет Вас мигом вскочить на ноги и обнажить нож. Вскоре на краю площадки показывается странное существо.

Вы уже видели таких: небольшие черные кожистые твари. У них тупые свиные рыла и сильные крылья, а их дурная слава состоит в том, что они пьют кровь. Пару раз в Блэк Дезерте на утро находили людей, укушенных ими (тварей в поселке называли то ли Парящими Мышами, то ли Летучими Крысами, а то и просто вампирами), у укушенных были обычно две аккуратных маленьких ранки на шее, чуть ниже кадыка. Так случалось, если Черная Крыса была одна, человека мутило, ведь тварь могла выпить до двухсот миллиграмм крови, затем все проходило, кровь быстро восстанавливалась. Другое дело, когда однажды на старика Гордона напало около десятка вампиров. Среди ночи они появились в деревне, и, старательно облетая другие строения, понеслись к дому бедного Лидмена… В общем, утром Армия Блэк Дезерта нашла аккуратный мешок с костями.

Все эти воспоминания посетили Вас в одно мгновение, жестоко изгнанные реальностью, в которой на краю обрыва вырисовывались контуры черного существа… Идите на **213**.

83

Лев удрученно кивает. «К сожалению, свалки привлекают множество всяких тварей, и эта – не исключение, – говорит он, и Вы решаете умолчать о том, что наряду с мерзкими тварями свалка привлекла так же Вас и обоих братьев. – Мы видели тут несколько мусорщиков, хотя есть им здесь особо нечего, они все равно ошиваются, хотя на людей редко нападают. Кроме них, тут водятся гигантские москиты, на которых лучше не нарываться, а иногда попадаются какие-то странные люди, поросшие серой шерстью. Эти не любят, когда их замечают, и сразу куда-то прячутся, хотя, признаться, и не нападают на нас с братом. Несколько дней назад на этом же месте, когда мы работали, один из них сидел на крыше автобуса и смотрел на нас. Мы сделали вид, что не замечаем, и он вскоре ушел… Ты наверно не сильно удивишься, если скажу, что здесь, как и везде, нужно постоянно быть начеку, и тогда, возможно, с тобой ничего не случится».

Попрощавшись с братьями, Вы направляетесь дальше вдоль свалки. Переходите на **332**.

84

Вы кидаете мутанту синюю колбу, и тот ловко ловит ее тремя своими длинными пальцами. Затем он сбивает с нее затычку и, не сводя с Вас подозрительного взгляда, одним глотком выпивает. Несколько мгновений ничего не происходит, потом монстр довольно хрюкает и уходит обратно в гору мусора.

Переведя дух и поблагодарив судьбу, Вы спешно идете дальше. Идите на **35**.

85

На выходе из дома Вас поджидает сюрприз — РЕЙДЕР, вероятнее всего выследивший Вас, когда Вы подходили к этой заброшенной ферме. В руке он вертит большой кузнечный молот, недвусмысленно намекая на дальнейший исход событий. Человек этот хоть и невысок, но, судя по телосложению, силой обладает недюжинной и управляется с молотом, как с теннисной ракеткой. Несмотря на то, что в его действиях чувствуется агрессия, нападать он не торопится, и это обещает некоторые шансы на мирное решение конфликта.

Решение нужно принимать скорее:

Спросите как ни в чем не бывало о хозяине этого дома – **310**?

Предложите мирное решение конфликта – **101**?

Или попробуете пригрозить ему ножом, давая понять, что Вы – не легкая добыча – **250**.

86

Солнце нещадно печет, а Вы все идете по горячему песку. Спустя полтора часа Вы подходите к развилке. Тут Вы с удивлением замечаете неизвестно кем и когда сооруженный указательный столб. Тем не менее, солнце все печет и Вам предстоит скорее делать свой выбор. Итак:

На юг – завод (**99**),
На запад – заброшенная ферма (**203**),
На восток – город Сан-Давид (**225**),
На север – деревня Нессмар (**236**).

87

Стараясь не поворачиваться к твари спиной, Вы влезаете обратно в узкий проход, пятитесь назад и успокаиваетесь только тогда, когда свод пещеры остается позади. Отдышавшись, Вы идете на берег. Идите на **243**.

88

Вы подходите к двери в комнату с досками, как вдруг до Вас доходит, что это вовсе не доски, а некое подобие шалаша. Сделав это открытие, Вы быстро тянете руку к кинжалу. Он вас несколько успокаивает, и Вы спрашиваете:

– Есть здесь кто? Эй!

Слышится какая-то возня, затем очень тихий и писклявый голос отвечает: «Я!»

– Кто – я? – спрашиваете Вы.

– Гном, – отвечает голос.

– А что такое «Гном»? – спрашиваете Вы в недоумении, и вместо ответа из-за груды досок выходит какое-то существо ростом с десятилетнего ребенка, но с длинной рыжей бородой, одетое в длинную кожаную куртку и такие же штаны. В коротких руках оно сжимает длинный кинжал. Если нападете на ГНОМА, идите на **145**; если не станете и посмотрите, что будет дальше – на **36**.

89

Решив осмотреть зал, Вы начинаете медленно обходить его, заглядывая в каждый уголок. На крышке одной из бочек лежит кусок синего минерала. Вы берете его в руки и начинаете ковырять: он холоден и на удивление рассыпчат. Когда Вы смотрите после этого на свои руки, то видите, что они слабо светятся.

Вдруг кто-то кладет руку Вам на плечо. Это слепой. Как при своей слепоте он Вас обнаружил да еще и положил руку именно на плечо, остается загадкой. Но надо отдать должное и Вам, Вы не очень испугались.

– Ну, не стой на моей земле! Уходи!

Вы вздрагиваете. Он смотрит Вам прямо в глаза.

– Куда? – спрашиваете Вы внезапно охрипшим голосом.

– Куда?! Откуда я знаю, куда! Я что, выхожу куда-то, по-твоему? Тут есть еще один проход. Туда еще пошел тот, первый.

– Какой первый? – удивляетесь Вы.

– Да был тут один. Лет… двадцать тому назад. Назвался Диггером. Я, видишь ли, все помню. Все, теперь проваливай! Если захочешь есть, пожри пещерных червей!

С этими словами он хохочет. Хохот его напоминает сухие раскаты грома. Вы пятитесь, а затем, развернувшись в коридор, на который указал слепец, переходите на бег. Когда хохот растаял в темноте, Вы останавливаетесь, чтобы отдышаться. Постепенно самообладание возвращается к Вам. Даже немного стыдно, что Вы испугались какого-то слепца.

Идите на **142**.

90

Осторожно держась за перила, Вы поднимаетесь. Подойдя к старой алюминиевой двери на втором этаже, Вы вдруг с огромным удивлением замечаете, что она чуть приоткрыта! Приоткрыв ее еще немного, вы проскальзываете внутрь и видите полутемный коридор из нескольких комнат. Всего их около десятка и каждая имеет свою бумажку с буквами. С еще большим удивлением вы слышите какой-то шум за одной из дверей. Как Вы понимаете из таблички на ней, там что-то хранится, хотя, может быть, Вы и ошибаетесь.

Если хотите зайти туда и посмотреть, что там творится, идите на **22**. Если хотите осторожно подкрасться и послушать – **157**.

91

С чудовищной скоростью скверна расползается по Вашему лицу и шее. Вы с диким криком рвете на себе одежду и с ужасом видите, что язвы распространились уже почти по всему Вашему телу, и из лопнувших язв сильными фонтанами хлещет кровь и гной… Потом они начинают разрываться в Вашем горле и груди и выплескиваются изо рта. Боль просто нестерпимая, а скверна добирается до сердца, оно бьется все медленнее и медленнее, потом один Ваш глаз перестает видеть, левая рука от насквозь разъевших ее язв просто отваливается и падает на песок… Мир заволакивает зловонная тьма. Ваш рот наполнен гноем. Вы не можете даже кричать, Ваша плоть разваливается на десятки кусков, и Вы ничком падаете в темную воду.

На этом Ваше приключение окончено…

92

В гору подниматься Вам предстоит около получаса, поэтому, чтобы скрасить скучную прогулку, Вы любуетесь окрестностями: пожалуй, предзакатные часы в Новом Мире – самое красивое время суток. Небо – это одно из того немногого, что не меняется в зависимости от того, что происходит на земле.

Солнце уже клонится к воде, окрашивая ее в кровавый цвет, а температура продолжает понижаться. Около побережья кружат редкие теперь чайки с зеленым опереньем и то и дело оглашают округу своими пронзительными скрипучими криками. Море всегда нагоняло на Вас неясную тревогу, а сейчас это чувство только усиливается. Тревога и страх – обычное состояние человека в Новом Мире...

Как бы то ни было, примерно полпути к маяку Вы замечаете немного южнее узкую асфальтовую дорожку вглубь острова, которая ведет к какому-то полуразрушенному строению.

Пойдете прямо (**40**) или свернете на юг (**224**)?

93

С вершины стены открывается прекрасный вид на закат и пустыню, которая вдруг впервые кажется Вам красивой. К Вам подходит один из охранников Сан-Давида, дежурящий на стене.

– Вы ведь из каравана? – спрашивает он. Это молодой парень лет на вид не больше восемнадцати.

– Да. Мне нечего делать, а в обратный путь мы отправимся только через несколько дней, нужно отдохнуть от перехода. Мне очень нравится ваш город. Наверное, когда я вернусь, то уволюсь со своей службы и навсегда перееду сюда.

Полчаса вы беседуете о Новом и Старом мире, о жизни на острове и на далеких материках. Охранник рассказывает, что жители поселка никогда бы не переехали жить в Лигу, и не только из-за снега. Одним из немногих преимуществ Нового мира является то, что он дал людям полную свободу, уравняв их в правах. И хотя полная анархия далеко не всем шла на пользу, к прежней власти возвращаться желания не было. В Лиге жили, возможно, и лучше, но там царила страшная диктатура.

По пустыне то и дело мечутся странные тени. Охранник говорит Вам, что это, скорее всего, шакалы высматривают, не убежала ли какая-нибудь курица от стен, и советует идти в трактир, а он сам присоединится к Вам позже, когда закончится его смена. Вы решаете последовать его совету. Идите на **280**.

94

– Скажи мне, где можно найти чистую воду, – говорите Вы.

– В соседнем дворе есть колодец. Там вода чистая, ее можно пить. Но господин никогда не должен пить воду из моря! Из рек тоже лучше не пить.

Больше ГНОМ говорить не хочет. Вам ничего не остается, как спуститься вниз. Идите на **27**.

95

– Самое интересное, что есть в этом мире – это осмотреть остров с вершины моего маяка. Клянусь, это самое лучшее, что ты сможешь увидеть! Ну что ж, располагайся и чувствуй себя как дома, сынок, а мне пора.

Он прощается с Вами, а Вы можете, следуя его совету, подняться на маяк (**239**) или сразу же улечься на старую кровать на (**320**).

96

Извилистый тоннель ведет Вас в западном направлении. Становится заметно холоднее, и при каждом выдохе из Ваших ноздрей вырывается белая струйка пара. Над Вашей головой и по бокам пещеры то вспыхивают синим цветом, то вдруг тускнеют голубые сталактиты. Возвращаться обратно в скалы прямо в объятия ГОЛЕМОВ Вам не хочется, поэтому волей-неволей придется поискать, есть ли у этой шахты другие выходы.

Через десять минут Вы подходите к бесконечно глубокой пропасти, уходящей куда-то вглубь земли, на краю которой примостилось некое хитроумное устройство. Оно представляет собой небольшую площадку, закрепленную на вертикальных рельсах. Сверху Вы видите лебедку, которая, очевидно, должна опускать площадку в пропасть. Вся конструкция сильно проржавела, простояв в сыром подземелье эти семь десятилетий, и за прочность каната Вы бы не поручились. Рядом с подъемником Вы также находите простую деревянную лестницу. В обманчивом сиянии неизвестного Вам голубого минерала Вы можете разглядеть пролетов шесть, а ниже все поглощает тьма, из которой то и дело доносятся странные шорохи и зловещая мерная капель. Возвращаться назад было бы опасно и глупо, и Вам придется спуститься. Придется, так или иначе. Преодолев страх глубины, высоты и темноты одновременно…

Вы решаете скорей выбрать, как будете спускаться, пока хоть какая-то воля в Вас осталась. Стоит прождать еще пять минут, и Вы уже не решитесь спуститься в темную пропасть. Утешением Вам может послужить то, что шахтеры Старого Мира проделывали это каждый день… Итак, что решите? Спуститесь по лестнице (это самый безопасный, но и самый долгий способ) – в таком случае идите на **143**, попробуете встать на площадку и привести в движение подъемник – **209**, или, не доверяя странному устройству, сначала проверите, как оно работает, не вставая на площадку (**29**)?

97

Буря успокаивается, и песок под ногами становится необычайно мягок и зыбуч, но Вам, человеку, привыкшему к нему и не представляющему эту планету другой, идти по нему не становится менее удобно.

Неподалеку находится старая заброшенная ферма, тогда как с правой стороны дорога уводит вглубь пустыни.

Если решите отправиться в сторону фермы, то **2**.

Если же Ваш путь лежит в пустыню, то **86**.

98

Решив, что Ваше спасенье теперь кроется лишь в Ваших же ногах, Вы мчитесь в восточный проход с удивительной для себя скоростью. Но тварям ничего не стоит догнать Вас и опередить. Они изучают Вас, пока не решаясь напасть. Они словно стараются определить степень Вашей для них опасности и… питательности. Стараясь ни о чем не думать, Вы бежите дальше, цепляясь за неизвестно откуда взявшиеся на такой глубине корни (или не корни?!) и то и дело падая в липкую грязь.

Наконец многоножкам наскучивает эта беготня. В один миг они ссыпаются отовсюду: со стен, потолка, пола, сзади и спереди. Они облепляют Вас толстым слоем. Тысячи хитиновых спиц и десятки усиков колют Ваше тело. Ваш хриплый крик тонет в сумерках шахты…

На этом Ваше приключение окончено!..

99

Вы находитесь около входа в заброшенный химический завод. Если хотите залезть внутрь через окно сбоку от ворот, идите на **28**. Если обойдете завод с юга, идите на **242**. Если пойдете на юго-восток, где готовится к походу караван, идите на **225**. Если хотите пойти по дорожке на север, идите на **86**.

100

Вы лезете вверх по зубьям. Тяжело цепляться за твердое железо ослабшей рукой. Вы преодолеваете половину пути, но тут вторая рука окончательно отрубается. Вы не в силах удержаться, и, положившись на судьбу, падаете вниз. Возможно, будь Вы в нормальном состоянии, падение не принесло бы ничего смертельного, но осколки пули в теле дают о себе знать. Вы ломаете ноги, ударяетесь головой о зубья и превращаетесь в бесполезный мешок костей.

На этом Ваше приключение окончено!..

101

Убрав руки за спину и всем своим видом показывая, что Вы готовы к мирному решению любых вопросов, наблюдая за тем, как РЕЙДЕР опускает свой молот, Вы немного расслабляетесь. А зря.

– Убивать тебя мне нету смысла, богатым ты не выглядишь, оружие и одежда твои мне не нужны, но и отпускать тебя как-то опасно. Сегодня я на тебя охочусь, завтра ты мне к горлу нож приставишь. Как мне быть, что скажешь? – РЕЙДЕРА вопросительно смотрит на Вас.

Скажете, что обладаете информацией, которая будет ему интересна и которой Вы готовы поделиться в обмен на предложение разойтись по-мирному (**175**), отдадите ему свое оружие и все, что несете с собой (**9**), или, воспользовавшись расслабленностью РЕЙДЕРА, внезапно нападете (**44**)?

102

Вы подходите к шатру и рассматриваете людей и их товары. Может быть, за время своих скитаний Вы получили некоторое количество денег? В таком случае Вы можете приобрести что-нибудь за обозначенную сумму:

Товар:	Цена	Описание:
1 порция еды	**40$**	Восстановит **2** единицы **СИЛЫ**.
Полная фляга	**50$**	Можете наполнить свою флягу доверху, если она у Вас есть.
Боевая куртка	**500$**	Повышает начальное значение **ЛОВКОСТИ** на **1**.
Стилет Охранника	**100$**	Позволяет взламывать некоторые замки.
Камень-оберег	**420$**	Повышает начальное значение **УДАЧИ** на **1**.

Другие товары Вас не сильно интересуют, но и сами беглецы не прочь запастись в дороги чем-нибудь, и они могут купить у Вас некоторые предметы, если они, конечно, у Вас есть, по следующим ценам:

Бинокль	100$
Стилет	50$
1 порция еды	25$
Колба с жидкостью любого цвета	25$
Отравленный кинжал	100$
Простой кинжал	50$

Отметьте изменения в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, если они появятся, и идите на **308**.

103

Вы ложитесь на сломанную и продавленную кровать и пытаетесь уснуть. Но ни через полчаса, ни через час сон к Вам не приходит: то ли из-за постоянного сильного запаха пыли, то ли из-за каких-то подозрительных шорохов в соседней комнате. В конце концов, Вы бросаете эту затею и встаете с кровати. Вам все время не дают покоя эти шорохи в соседней комнате, и Вы решаете сходить проверить, что это там такое.

Идите на **88**.

104

Последние силы покидают Вас. Вы вспоминаете лицо своей матери... Но не можете вспомнить. Ее образ медленно ускользает от Вас, вместо этого Вы видите какого-то старика. Вы подбегаете и просите у него глоток воды, но он лишь смотрит и молчит. Сделав еще пару шагов, Вы падаете перед ним. «Ты подвел меня!» – говорит он и уходит. Вы пытаетесь встать и догнать его, но ноги Вас не слушаются. Сделав еще один отчаянный вздох, Вы вновь падаете.

На этом Ваше приключение окончено!..

105

Через микросекунду после щелчка Вы слышите взрыв. Вы оборачиваетесь и видите человека. Вернее, вы видите ужасное кровавое месиво. Оно издыхает на ваших глазах... Видимо, он хотел выстрелить в Вас, но его оружие отказало, и пуля взорвалась в дуле. Взорвалась? Взрывные пули?

Пока Вы обдумываете все это, к Вам вбегает второй человек с ножом и наносит первый решительный удар Вам в грудь (отнимите 3 от своей СИЛЫ).

Есть ли надежда? Неужели вам суждено погибнуть на 248?

106

Вы походите к металлической двери, пару раз дергаете ее, но открыть ее привычным способом нет никакой возможности.

Исследуете дверь внимательнее (**323**), полезете по зубьям (**100**) или обойдете дом по кругу (**216**)?

107

Придется расправиться с негодяями:

ПЕРВЫЙ БАНДИТ
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 6

ВТОРОЙ БАНДИТ
ЛОВКОСТЬ 6
СИЛА 8

Если Вам удалось победить, идите на **66**.

108

Осмотр мертвого тела показал, что карманы его камуфлированной куртки, также как и карманы джинсов, пусты. Брать нож РЕЙДЕРА не имеет смысла – Ваше оружие значительно лучше сбалансировано, да и следы времени оставили на нем неизгладимые выбоины. Пришло время покинуть этот схрон, так и не унеся с собой ничего (**315**).

109

Сражение со зверем обещает быть тяжелым:

ГЕПАРД
ЛОВКОСТЬ 10
СИЛА 7

Если Вы победили, то **328**.

110

– Так, говорите, это было в кармане у одного из тех негодяев? – говорит Джин Соболева, с интересом разворачивая записку. – Хм, очень неаккуратно написано… Ну вот, слушайте:

«Приказ №1793 от 06.06.1089.

Командиру 4 отряда полковнику Аутлуку и командиру 6 отряда полковнику Экселу. Особое поручение: по нашим данным на острове Нью Сомерсет может находиться опасная преступница Джин Соболева. Она может располагать сведениями о местонахождении объекта № 19 «Юрий Соболев». При поимке действовать…»

– Дальше бумага порвана… Но кто, кто мог отдать такой приказ? – с Вашего разрешения Джин забирает записку себе, чтобы потом изучить и показать Соболеву. Вычеркните записку в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА и возвращайтесь на **327**.

111

Дорога к дюнам занимает не более часа. Но чем ближе Вы приближаетесь к барханам, тем чаще обнаруживаете следы, оставленные неким животным и, похоже, не одним. Песчаная буря закончилась не так давно, так что с уверенностью можно сказать, что это свежие следы и ничего хорошего они не предвещают.

По мере пути барханы становятся все больше и выше, а жара, донимающая Вас всю дорогу, даже не и думает спадать.

Остановитесь и отдохнете, чтобы перевести силы, или же отправитесь дальше, не рискуя сбавлять темп?

Если первое, то **3**.

Если второе, то **334**.

112

Не в силах дальше слушать это, Вы врываетесь в комнату. Вдоль ее стен стоят книжные шкафы, на полу рассыпаны бумаги, а посредине комнаты на стуле сидит связанная веревками молодая женщина. Тут же Вы видите и двух мужчин: тот, что говорил с женщиной, стоит над ней, сжимая в руке большой украшенный резьбой кинжал, а второй, видимо, Пауэр Поинт, стоит к Вам спиной, и в руке у него нож. Вам ничего не остается, как без раздумий броситься в битву. Идите на **107**.

113

Вы идете около десяти минут, делая всего пару шагов в минуту, и вскоре понимаете, что приближаетесь к источнику самого жуткого смрада. Вы уже собираетесь развернуться и вернуться на предыдущую развилку, как вдруг чья-то сильная рука хватает Вас за шиворот. От неожиданности Вы вздрагиваете, а в следующий миг уже оказываетесь на полу и отчетливо слышите над собой чье-то хриплое дыхание. Вы собираетесь встать, все еще не видя ни зги, как Вашу левую руку пронзает нечеловеческая боль! Отнимите 4 от своей СИЛЫ! Потянувшись к руке, Вы с ужасом понимаете, что ее чуть ниже локтя пригвоздили к земле чем-то вроде копья. Не в силах выносить эту боль, Вы дико орете, и этот звук десятикратно усиливается в стенах подвала. Через несколько секунд копье выдергивают из Вашей руки, и Вы со стонами скорчиваетесь на полу…

В следующее мгновение копье пронзает вашу грудь, ломая ребра и вонзаясь в самое сердце. Ваш последний дикий крик прерывается бульканьем от нахлынувшей крови. Последнее, что Вы видите, – лицо склонившегося над Вами убийцы: это замотанная в тряпье морда с желтыми глазами. После этого ОХОТНИК выдергивает острие копья из Вашего сердца, и Вы проваливаетесь во тьму.

На этом Ваше приключение окончено!..

114

...Вы идете в лес по какому-то поручению, как вдруг обнаруживаете в траве кожаный мешочек. Его содержимым оказывается горсть добротного золота! В приподнятом состоянии духа Вы мчитесь в деревню, чтобы передать все деньги селянам. Сегодня будет пир...

...Просыпаетесь Вы в прекрасном самочувствии: посвежевшее тело полно энергии, мысли о конце света и безысходности всего происходящего куда-то исчезли, а все прошлые злоключения кажутся давно прошедшим и напрочь забытым сном. Восстановите до начального значения свою СИЛУ и прибавьте 2 к УДАЧЕ.

Дверь в комнату закрыта... Стоп, разве вчера Вы закрывали ее?.. Тут Вы вспоминаете про то, что хотели вновь оглядеть окрестности с вершины маяка.

Хотите подняться (**38**) или дверь насторожила Вас, и Вы, не теряя даром времени, спуститесь вниз (**156**)?

115

Повернув механизм на двадцать оборотов, раздается щелчок и в двух-трех метрах от двери отодвигается створка люка, припорошенная песком. Но внутренний голос и интуиция, не раз спасавшая Вашу шкуру, всячески советуют не лезть в образовавшийся проем. Всегда можно попробовать вернуться к остальным механизмам и открыть другую дверь (**7**), либо рискнуть и исследовать открывшийся проем (**300**), либо, не тратя время, отправиться в дорогу (**349**).

116

Лужа зеленая, но это не тот ядовито-зеленый часто встречающийся в этом мире цвет, а редкий светлый, ярко-зеленый. Пузыри забавно, по-доброму булькают и переливаются оттенками ярких цветов, и Вы вспоминаете детство, игры на траве, прогулки вокруг деревни... И тогда в это далекое (но в Вашем сердце – до боли близкое) время Вы понимали, что мир не таков, каким он должен быть, чувствовали ту тяжесть, то ощущение вечного уныния, которое овладевает всеми в этом печальном веке, которое омрачает самые искренние улыбки. Но в то время Вы чаще мечтали, представляли себе удивительные картины, которые вновь встают перед Вами – в ласковом переливании пузырьков...

Запах свежий, горьковатый... Зрелище завораживает. Быть может, опустить руку в приветливую лужу? В случае опасности Вы всегда успеете отдернуть ее. Так что смело экспериментируйте на 176. Можете провести еще менее рискованный опыт и бросить любой имеющийся у Вас предмет в лужу – **277** (не рискуйте ценными вещами, но, возможно, у Вас есть явно бесполезный хлам?).

Если Вы не доверяете булькающему зеленому веществу, отправляйтесь на юг, куда вела дорога до поворота (**41**), либо на восток, куда дорога поворачивает в последний момент (**188**).

117

Ваш ответ его полностью удовлетворяет. Отойдя, он прислоняется к стене и что-то шепчет себе под нос:

– Светит… Так я и думал. Оно опять все им простило. А что, что они сделали с миром? Скоро все умрут, а оно будет светить… И тогда я выйду отсюда. Один… Да, пусть один. Пусть оно светит только для меня…

Вспомнив о Вас, слепец хрипло говорит:

– Я живу здесь и говорю с Землей. Знаешь, что она сказала? Ей больно. Из нее течет кровь. Я залечил несколько ран, но она все равно стонет. Вы там на поверхности убиваете друг друга, а ей больно. Тут, куда никто до сих пор не спускался. А ты иди и тоже убивай. Если убить всех, то зло точно исчезнет… Я так думаю. Проваливай. Уходи, я сказал!

Вы пятитесь, пока не достигаете прохода. Слепец вскоре тонет во мраке, и до Вас доносится лишь его хриплое дыхание. Не поняв почти ничего из того, что сказал сумасшедший, Вы проходите по мостку над пропастью и оказываетесь в одном из забоев шахты.

Переходите на **319**.

118

Вы лучезарно улыбаетесь, убираете нож в ножны, поднимаете руки и без лишних движений начинаете отодвигаться к краю уступа. Дикари смотрят на Вас серьезно и неподвижно, на их рельефных смуглых лицах лежит тень.

Вскоре Вы спускаетесь и переводите дух. Погони нет, да и уступ опустел. Настроение у Вас как-то сразу ухудшилось. Делать тут больше нечего, и Вы плететесь к краю плато в надежде спуститься вниз. Идите на **262**.

119

Подойдя к распростертому перед Вами зловонному телу чудища, Вы осматриваете его. Те скромные лохмотья, в которые он замотан, разумеется, не могут послужить Вам одеждой. Ваше внимание привлекает вовсе не это, а случайно обнаруженная Вами небольшая стрела – ДРОТИК, прицепленный к его поясу. На ее конце какое-то зеленоватое вязкое вещество – очевидно, яд. Можете обмотать стрелку тряпкой, чтоб не пораниться и положить в карман. (В таком случае сделайте соответствующие пометки в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, стрелка маленькая и не займет места в кармане.)

Теперь Вы можете продолжить свой путь, идите на **35**.

120

Трясущимися руками Вы снимаете флягу с пояса и сбиваете пробку. Вы жадно выпиваете половину содержимого фляги и чувствуете, как живительная влага разливается по Вашему телу, придавая новые силы и прогоняя усталость. Пожалуй, Вы еще никогда так не ценили воду! Поднявшись с песка и отыскав отлетевшую пробку, Вы быстро продолжаете путь.

Идите на **204**.

121

Внезапно Вы вспоминаете, что где-то тут живет девушка, которую Вы спасли от наемников на заводе. Кажется, ее зовут Джин. Не успеваете Вы спросить про нее, как вдруг она сама замечает Вас, выглянув из окна одного из домов, не самого богатого, но ухоженного. Вас эта ухоженность почему то раздражает, но, тем не менее, стоило бы зайти в гости.

Внутри жилище Джин Бор оказывается совсем не таким, каким казалось снаружи. Все оно завалено листами желтой бумаги с какими-то непонятными схемами и записями и заставлено странными приборами. На столе Вы даже замечаете несколько метательных ножей и начинаете думать, что эта Джин не так проста, как кажется.

– Ты ведь внучка Дэвида Бора? – спрашиваете Вы, чтобы начать разговор.

На вид внучке великого ученого лет двадцать, лицо ее, как и одежда, самое заурядное, абсолютно не запоминающееся.

– Да, но больше я горжусь своим русским дедом, Соболевым. Знаете такого?

Конечно же, Вы знаете Соболева, но вот только еще не разобрались, какую роль он сыграл, плохую или хорошую. Одни говорят, что по большей части именно он повинен в катастрофе, другие – что он служил Старому Миру верой и правдой, своими изобретениями пытаясь эту самую надвигающуюся катастрофу предотвратить. Поэтому, чтобы не обидеть его внучку, Вы осторожно киваете, подтверждая, что слышали о таком. Увлекшись, Джин рассказывает Вам об изобретениях ее дедов и отца, которые, оказывается, все поголовно были великими учеными.

– У меня к тебе только два вопроса, – говорите Вы, выслушав ее. – Первый, почему ты живешь не где-нибудь в Лиге или Сибири, где теперь, говорят, тоже есть сильное государство, а здесь, на одном из умирающих островов Отчужденных? А второй – что ты все-таки делала тогда на заводе?

Тут она надолго задумывается.

– Я думаю, если ты спас меня от тех негодяев, то я могу тебе доверять? То, что я сейчас тебе скажу, должно остаться тайной, хорошо?

Вы серьезно киваете.

– Так вот, как это не странно прозвучит, один из моих знаменитых родственников еще жив»

– Что?! Кто? Бор или Соболев? – восклицаете Вы в недоумении. – Как могли люди, которым на момент катастрофы уже было не пять лет, прожить еще семьдесят?

– Юрий Соболев. Я даже точно не знаю, сколько ему лет. Но за сотню точно перевалило. Вы понимаете, за сотню! В Новом Мире люди редко доживают до сорока! Я подозреваю, что он пьет что-то… Но сам он это отрицает, говорит, что просто такой у него крепкий организм.

– А где он сейчас?

– На Острове Железных Скал. Наемники и Лига каким-то образом прознали, что он там, и охотятся за ним, но, к счастью, его укрытие так хорошо спрятано, что они вряд ли когда-нибудь найдут его. Я иногда навещаю его, примерно два раза в год, и он дает мне новые указания.

– Какие еще указания? – спрашиваете Вы.

– Тут такое дело… Кажется, он знает, кто повинен в катастрофе и как предотвратить все эти природные катаклизмы, которые творятся сейчас. Поэтому я и ходила на завод, он поручил мне найти кое-что в вещах Дэвида. С наемниками я столкнулась чисто случайно, а они вдруг узнали меня и даже назвали по имени, хотя тут я скрываюсь под чужим именем, и вообще никто не знает, что я тут живу. Очень странно… Вторым его заданием было собрать информацию о какой-то то ли вещи, то ли организации под названием Проект 1. Но пока я так ничего и не нашла.

Поговорив еще немного, Вы благодарите Джин и собираетесь уходить. Если хотите выйти на площадь, идите на **220**, если же решите еще задержаться, отправляйтесь на **327**.

122

Вам чертовски повезло, что Вы вообще смогли добраться до города один.

Со времен Вашего последнего посещения в Сан-Давиде произошли разительные изменения. Не слышно детского смеха, охранники при входе не улыбаются Вам, а лишь хмуро кивают, даже все куры куда-то подевались. В городе настали тяжелые времена. Около трети домов сожжено, стены во многих местах проломаны. Это место стало для Вас гораздо менее симпатично, теперь Сан-Давид выглядит даже хуже, чем Ваш родной поселок до прихода МакГрида-старшего.

Идите на **308**.

123

На стене Вы встречаете того самого стража, с которым познакомились во время своего первого путешествия в город. Он лишился своего арбалета и теперь вооружен копьем, сильно прихрамывает на одну ногу (был ранен арбалетным болтом, выпущенным почти в упор, что попал ему чуть ниже колена – такая рана заживет, но не скоро, очень не скоро). Некоторые изменения произошли и с его лицом: в его улыбку и глаза закралась странная, неутолимая грусть. Он встречает Вас радушно, как старого друга. Видимо, друзей в самом городе у него нет. Страж рассказывает Вам про жителей, собирающихся бежать в Лигу, надеясь найти там спасение. Спасение!… Да две трети из них погибнут еще по дороге, остальных сломит диктатура.

Вы обходите город по стене и замечаете на востоке у самой кромки воды множество трупов, наваленных небрежно, как мешки с песком. Там смешались и наемники, и стражи, и простолюдины. Вы стараетесь не всматриваться в лица убитых, чтобы случайно не заметить среди них Гарри. Сначала Вам непонятно, зачем эта куча мертвых тел свалена в двух метрах от зеленоватой, слегка пузырящейся воды, но когда один из стражей, стоящих на берегу возле трупов, берет длинный деревянный шест и сталкивает какого-то мертвого наемника в воду, до Вас начинает доходить… Чуть коснувшись воды, безвольное тело начинает растворяться в ней, как растворяется на отдельные песчинки брошенный в кружку комок песка. Вода, доселе спокойная, вдруг яростно начинает разрывать тело, и Вам кажется, что она переваривает его. Вам становится жутко, и Вы, не говоря больше ни с кем, спускаетесь вниз.

Идите на **308**.

124

Вы заходите в комнату с кроватью. Хотите прилечь и поспать? Если хотите, идите на **103**, если нет – можете зайти в соседнюю комнату (**88**), подойти к шкафу на первом этаже (**191**) или же выйти из дома (**278**)?

125

Вы достаете ключи и пытаетесь открыть ящик. Ваши пальцы, непривыкшие к такой мелкой работе, долго возятся, но вот, наконец, один из ключей легко входит в скважину. Вы два раза поворачиваете его – и ящик открывается! Открыв его, Вы видите небольшую кожаную сумочку. Кажется, раньше такие назывались бумажник, или денежник, Вы точно не помните. В любом случае, Вы ее открываете и оттуда выпадают ЖЕЛТЫЙ ДЛИННЫЙ КЛЮЧ, 50 ДОЛЛАРОВ и еще несколько непонятных БУМАЖЕК. Вы можете взять эти предметы, они маленькие и не займут места (в таком случае сделайте соответствующие пометки в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА). Не найдя больше ничего интересного, Вы отходите от стола. Теперь Вы можете подойти к сейфу (**24**), зайти в соседнюю комнату (**214**) или выйти из коридора (**50**).

126

Как Вы будете двигаться через свалку? Хотите лезть по крышам машин в надежде раздобыть по дороге что-нибудь полезное (**295**) или обойдете залежи металла стороной (**207**)?

127

Доски, ножки стульев и кроватей, осколки стекла и арматура были свалены в угол прежним обитателем этого жилища. Хорошенько покопавшись во всем этом хламе, Вы так и не обнаруживаете ничего подходящего, чем можно было бы отпереть люк. Выбираться нужно как можно скорее, т.к. воздух с каждым вздохом оставляет вам все меньше и меньше шансов выжить.

Ощупаете пол (**79**) или же попробуете исследовать прикрученные к стене полки (**6**)?

128

Начали Вы с сундуков, и в первом же из них Вы находите книгу с изображениями оружия времен Старого света. Желание откинуть ее сменилось любопытством, а когда Вы обнаруживаете, что текста в ней совсем немного и вовсе радуетесь находке. Три с лишним часа уходит на полное изучение. Оказалось, что это пособие по ведению эффективной стрельбы из укрытий. Принципы и опыт целых поколений был заложен в иллюстрированное пособие, размещенное на четырехстах страницах. Оказывается, правильно выбранная позиция с лихвой компенсирует опыт и ловкость в обращении с оружием, а двухчасовая тренировка и отработка некоторых принципов с «воображаемым противником» и вовсе закрепили бы полученные знания.

Теперь Вы овладели новым НАВЫКОМ «Стрельба из укрытия». Теперь каждый раз, когда Вы попадете в ПЕРЕСТРЕЛКУ, вместо одного выстрела за раунд Вы сможете выстрелить дважды, причем второй выстрел останется безответным.

Солнце нещадно печет, и Вы, не теряя времени даром, продолжаете осматривать бухту – **258**.

129

Сознание заволакивает… Ваше тело дергается из стороны в сторону, Вас трясет… Толчок – и сознание отключается… Что стало с Вашим телом – неизвестно…

На этом Ваше приключение окончено!..

130

– Вас прислал МакГрид, я так понимаю? – спрашивает посол, когда люди и лошади двигаются с места, а вся процессия медленно начинает движение в Сан-Давид по объездной дороге.

– Да, – отвечаете Вы, – точно, я назначен начальником охраны каравана, и мы с этими шестерыми солдатами будем охранять Вас в течение всего путешествия.

По какому пути пойдет караван?

– Как Вы знаете, есть две дороги в Сан-Давид: первая вдоль побережья, между двух длинных, но не высоких скал. Вторая же сворачивает вглубь острова и выходит в город с запада. Предполагается, что караван пойдет между скал.

– Но ведь бандиты и наемники часто устраивают там засады, – говорите Вы, немного подумав. – Если караван зайдет в этот узкий проход, то в случае нападения у нас практически не будет шанса спастись. В нашем случае идти по первому пути, по меньшей мере, не разумно. Наша миссия слишком важна, чтобы погибнуть из-за какой-то глупости!

– Постойте, но на открытых просторах пустыни нападения можно ожидать с еще большей вероятностью! Впрочем, я лишь посол, а Ваше дело – заботиться о нашей безопасности. Можете повести караван по самому безопасному, по Вашему мнению, пути, только решайте сейчас, пока мы еще не прошли поворот.

Итак, какой путь Вы выберете?

По пустыне – **326**,

Между скал – **218**?

131

Присев на корточки, Вы осматриваете зеленоватую, немного мутную воду. Хотите умыться (**52**), попить (**274**) или отойдете от воды и пойдете по узкой кромке на запад (**160**)?

132

– Я бы хотел найти оружие получше.

ГНОМ хитро прищуривается:

– Урри думает, что господину не мешало бы сходить на маяк. Там живет друг Урри. Он что-нибудь придумает.

Больше ГНОМ говорить не хочет. Вам ничего не остается, как спуститься вниз.

Идите на **27**.

133

Вскоре Вы понимаете, что выбрали единственно верное решение, потому что как только Вы возвращаетесь к городским воротам, в пустыне разыгрывается жуткая песчаная буря. В одно мгновение огромный столб ветра, подхватывая песок и мелкие камни, появляется из ниоткуда. Небо темнеет, торнадо хаотично мечется по пустыне. Сначала пыльный вихрь кружит на одном месте, затем смещается в сторону скал у южного побережья. Потом его направление вновь резко меняется, и он с чудовищной скоростью огромными прыжками начинает приближаться к городу.

К тому времени Вы уже достигаете стен. Ворота заперты, но прячущиеся в

своей будке стражи, узнав Вас, быстро пропускают в город. Окна в домах закрыты, на улице никого нет. Видимо, жителям уже не раз приходилось сталкиваться с этим видом демонов пустыни. Вы втискиваетесь в будку охраны, и, пока буря бушует в городе и за его стенами, швыряя доски, кусты, песок и мертвых гиен на крыши домов, спокойно пережидаете опасность, болтая с охранниками.

Буря утихает лишь к вечеру, когда солнце уже наполовину исчезло за горизонтом в той стороне, где располагался Блэк Дезерт. Вам чудом удается спастись, за это восстановите свою УДАЧУ на 1! Придется отправиться в путь ночью, идите на **69**.

134

Вернувшись обратно в зал, Вы обнаруживаете небольшое ответвление, скрытое от взора высоким ящиком. Не теряя ни минуты, Вы покидаете ее через этот проход – **230**.

135

Тут Вы вспоминаете все. Вернее то, что сидит в Вас, вступает в контакт с Вашим сознанием…

Моментально поняв, куда полетит вторая пуля, Вы бросаетесь в сторону. Затем часть жидкости выплескивается из Вас (не спрашивайте, откуда и как) и залепляет наемнику глаза. Из Вас выходит сознание существа, присосавшегося к Вам на развилке, и Вы падаете в обморок на (**322**)…

136

Вы входите в дверь в конце комнаты. Это небольшое подсобное помещение, уставленное колбами, пробирками и сосудами самых разных форм и размеров. Разобраться в них Вам, разумеется, не под силу, но Ваше внимание привлекают несколько ярких жидкостей: СИНЯЯ, ТЕМНО-КРАСНАЯ и ЯДОВИТО-ЗЕЛЕНАЯ. Они в бьющихся стеклянных колбах, поэтому хранить их у себя Вы не решаетесь, равно как и выпить. Если хотите, можете взять ОДНО из веществ, заткнуть колбу пробкой и сунуть в карман. (В таком случае, сделайте соответствующие пометки на ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, но помните, что не можете нести больше пяти предметов одновременно.) Делайте выбор и идите на **214**.

137

Вам удается сгруппироваться, и Вы приземляетесь на ноги. Школа Роя Мак-Грида не прошла даром. Помнится, в свободное время он отрабатывал с Вами

некоторые приемы, которые, как он говорил, использовали армейские подразделения Старого Мира. Один из них состоял в том, что при падении с большой высоты необходимо было приземлиться на ноги, и чтобы компенсировать энергию падения, в нужный момент сгруппироваться и совершить кувырок вперед. Это позволяло отделаться несколькими царапинами вместо того, чтобы сломать ногу, а в некоторых случаях – сломать ногу вместо того, чтобы разбиться насмерть.

Поблагодарив судьбу, Вы отряхиваете налипший на штаны песок и идете дальше. Вскоре Вы выходите на знакомую дорогу. Очевидно, сделав круг по пустыне, Вы вернулись обратно, идите на **86**.

138

Вы берете кружку, прицеливаетесь и запускаете ее в голову первому человеку. Не дав второму опомниться, Вы спрыгиваете, выхватываете нож и вонзаете ему в горло с чудовищной силой. Первого Вам удается оглушить ударом рукояти.

Интересного здесь так же мало, как на чердаке. Видимо, люди остановились тут ненадолго, так как еды Вы тут не замечаете. У Вас нет никакого желания осматривать то, что осталось от вооруженных наемников (Вы совершенно уверены, что это были именно наемники).

Под столом находится металлический люк. Вы чувствуете себя усталым, Вам срочно требуется отдых (дает знать о себе ранение), а на жаре Вы долго не выдержите. Так что иного пути, чем открыть люк, Вы просто не видите (**252**).

139

Мост оказывается даже опаснее, чем Вы предполагали. Он похож на решето. Как Вы запоздало догадываетесь, этот мост вообще не предназначен для того, чтобы по нему ходили. По нему должна ездить тележка, а шахтеры – встречать ее уже на другой стороне, где останавливают и доставляют содержимое на поверхность. Поэтому строители и не потрудились сделать мост безопасным для ходьбы. Он представляет собой четыре параллельных рельсы, напрочь лишенные шпал, единственными опорами которых являются три поперечные балки, которые поддерживаются штольнями. То есть Вам предстоит первые двенадцать метров пройти над пропастью, опираясь лишь на две поперечные железки!

Не смотреть вниз не получается. Вы уверенно делаете несколько шагов, теряете равновесие, восстанавливаете его, прочно встаете на ноги и идете дальше. Вы никак не можете решить, идти ли сразу по обеим шпалам, осторожно передвигая ноги, или же встать на одну и, подобно канатоходцу, идти по скользкому куску металла.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если фортуна была благосклонна, 55. Если же нет – **198**.

140

Итак, Вы на ферме Гринрок, точнее, это не одна ферма, а две: Гринрок и Вальтер Хилл; теперь обе они пустуют, как и деревня. Пока у вас нет абсолютно никакого желания возвращаться назад, поэтому Вы можете осмотреть Гринрок (**260**) или Вальтер Хилл (**76**).

141

Остаток пути превращается в нескончаемое мучение. Каждой клеткой своего измученного тела Вы ощущаете смертельное дыхание пустыни. Жара ломает Вас не хуже кувалды РЕЙДЕРА, Ваши внутренности превращаются в месиво из высушенной плоти и песка. Вы падаете на раскаленный песок, но каким-то чудом встаете и идете дальше, затем вновь падаете и со стоном катитесь по нему. Отнимите 4 от уровня своей СИЛЫ.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Если мастерство Вас не подвело, идите на **54**, если Вы дали слабину – **30**.

142

Вы уверенно направляетесь в западный проход. Это, кажется, самая «обжитая» часть шахты. Тут заметно суше, деревянные штольни в некоторых местах заменены стальными несущими столбами, а на потолке кроме голубых сталактитов – неработающие сейчас лампы дневного освещения. Сам коридор не грубой овальной формы, как все предыдущие, а почти ровной прямоугольной. По бокам его в некотором отдалении друг от друга Вам удается разглядеть четкие очертания почти десятка разных дверей. На каждой из них висит табличка с каким-то словом, и ни одно из них Вы не можете разобрать как минимум из-за темноты. Многие двери приоткрыты и, разумеется, никаких замков на них нет. Вы заглядываете в одну из них: вместо ожидаемой комнаты там оказывается длинный и темный проход, соваться в который Вы не решаетесь.

В этом месте к страху примешивается какое-то ощущение пустоты и чудовищного одиночества, поэтому Вы очень радуетесь, когда коридор заканчивается и впереди показывается ярко освещенный сталактитами перпендикулярный ему ход. Этот новый ход напоминает канал со стальным ограждением, только вместо воды в нем стоят несколько тележек, а по дну проложены узкие рельсы. Справа в паре метрах от Вас русло железной дороги упирается в стену, где имеется доступ к тележкам, а слева оно уходит в темноту.

Тележки держатся на маленьких колесах со стальными грязными бортами, достаточно вместительные, чтобы Вы смогли разместиться внутри. Есть ли другой способ продвинуться дальше? Вы не знаете. Можно вернуться в предыдущий зал и попытаться найти новые коридоры, но с другой стороны Вам начинает мучительно

не хватать воздуха. Все-таки на Вас, выросшему на поверхности и не видевшему ничего, кроме поверхности, пагубно действуют эти несколько часов, проведенные в шахте глубоко под землей. Вам очень хочется оказаться на поверхности как можно быстрее. Прикинув, что если Вы находитесь на своеобразном «перевалочном пункте» или, возможно, контрольном пункте, где содержимое тележек проходит проверку, то рельсы могут и вывести на поверхность, туда, куда шахтеры доставляют тележки.

Идите на **291**.

143

Лестница оказывается гнилой и шаткой и держится на стальных штырях, вбитых в породу. Пролет составляет около двух десятков деревянных перекладин, каждая из которых в свою очередь держится лишь на двух больших гвоздях, и количество перекладин в пролете всегда разнится. Многих перекладин не хватает, многие обламываются под Вашими ногами, поэтому каждую приходится сначала осторожно проверять. Время от времени узкие деревянные дощечки под Вашими ногами внезапно с треском подламываются, осыпаясь опилками и отправляясь прямо в бездну по невообразимой траектории. В такие моменты Вы на миг замираете над темным провалом, держась только руками, но всякий раз выкарабкиваетесь.

Площадки расположены на самых больших уступах в породе и дополнительно поддерживаются поперечными балками. Поскольку спуск на один пролет отнимает по меньшей мере минут десять, на каждой площадке Вы долго отдыхаете, переводя дух. Путь Вам освещают странные скопления светящегося минерала, к счастью, все чаще и чаще то тут, то там выступающего из стен.

Через час спуска Вы теряете из виду край обрыва, а дна еще не видно. Ваше сердце бешено бьется, а разум не в состоянии осознать той глубины, над которой Вы находитесь. Сознание сжимается до размеров лестничного пролета. Спустя час Вы достигаете большой площадки и даете себе полчаса на отдых. Дно шахты (или еще не дно?!) теперь очень близко, отправляйтесь на **82**.

144

Когда Вы приближаетесь к проходу на несколько десятков метров, шорохи внезапно стихают. Вас это настораживает еще больше. Затем они слышатся слева от Вас, а еще через секунду – за спиной. Вас окружили! Ощущение, как будто Вы с закрытыми глазами стоите перед толпой людей, все они видят Вас, а Вы не видите ни одного. Вы боитесь сделать лишнее движение и, стараясь не терять самообладание, медленно и осторожно двигаетесь вперед. Несколько раз в темноте в разных местах пещеры и на разном расстоянии Вам мерещатся красные точки. Даже у самого пола, прямо там, куда Вы только что хотели наступить, разок промелькивают два раскаленных уголька и с неимоверной скоростью скрываются где-то в темноте. Вы испуганно отдергиваете ногу…

Наконец, Вы замечаете недалеко у западной сены пещеры большое скопление синих минералов. Если бы Вам удалось добежать туда, то Вы смогли бы разглядеть, с какими тварями столкнулись. Решившись, Вы в несколько больших прыжков преодолеваете расстояние. Наконец, шорохи снова стихают, но Ваше сердце продолжает бешено биться.

Преследователи не заставляют себя долго ждать. Через пару секунд из темноты показывается жуткая тварь: это огромная, почти метровой длины, мясистая многоножка. Бледновато-серое тело ее мерно перекатывается на волнах колышащихся десятисантиметровых лапок, которые издают звук царапающих пол хитиновых спиц. Но больше всего Вас поражают глаза мутировавшего насекомого: две немигающие красные точки, лишенные зрачков и век, которые смотрят на Вас с такой неутолимой ненавистью, что Вам становится еще хуже лишь от одного этого взгляда. Тварь хотя и проворна, но все время запутывается в сотнях своих ног, что с обычного размера многоножками не случается. Вы могли бы убить ее, метнув нож или просто наступив ей на голову тяжелым ботинком и, выхватив нож, отсечь половину тела. Могли бы, если бы тварей не было так много, если бы из тьмы на Вас не смотрели, не мигая, десятки красных огней. Лихорадочно пытаясь вспомнить, что едят обычные многоножки, Вы начинаете отодвигаться в сторону озера.

Что предпримете? Побежите на запад, к озеру (**338**), или на восток, в темный проход (**98**)?

145

Не давая ГНОМУ опомниться, Вы выхватываете оружие и бросаетесь на него. ГНОМ сражается отравленным кинжалом, поэтому при каждом удачном ударе у вас будет отниматься не 2, а 3 пункта СИЛЫ!

ГНОМ	
ЛОВКОСТЬ	7
СИЛА	9

Если убьете его, идите на **211**.

146

Битва Вам предстоит нелегкая, ведь МУРАВЕЙ покрыт толстым панцирем, к тому же его жвало ядовито. Поэтому в каждом раунде боя после определения СИЛЫ УДАРА для Вас и противника, киньте кость еще раз: если выпадает 1, 2, 3, 4 или 5, то ничего не происходит. Если же выпадет 6, сразу же идите на **182**.

МУРАВЕЙ	
ЛОВКОСТЬ	9
СИЛА	10

Если все же Вам удалось убить тварь, идите на **266**.

147

Вы подходите к полке с книгами. Ее размеры внушают вам воистину священный трепет: тут десятки, а может быть и сотни книг. В новом мире все старые труды человечества никому не нужны, и книги это ясно показывают: с момента катастрофы прошло уже около семидесяти лет, сменились три поколения. Первое еще кое-чему обучалось, а уже на второе средства решили не тратить: ну кому требовалось умение читать или писать, если первостепенной заботой было просто выжить? Думая так, Вы берете с полки одну из книг и бессмысленно вертите в руках… Вам не хватило бы и целой жизни, чтобы прочитать все эти книги!.. Далее Вы можете заглянуть на стеллаж с папками для бумаг (**222**), осмотреть стол (**233**) или дверь, ведущую, скорей всего, в лаборантскую (**136**). Если не хотите ничего этого делать, идите на **214**.

148

Пройдя с сотню шагов, Вы набредаете на очередную развилку. Итак, куда направитесь?

На юг, к заводу -296,
На север, к деревне – **344**,
На восток, по узкой тропинке вдоль побережья – **78**.

149

С сиплым тявканьем ГИЕНЫ подкрадываются к Вам. В их глазах стынет ярость и голод.

ПЕРВАЯ ГИЕНА
ЛОВКОСТЬ 6
СИЛА 7

ВТОРАЯ ГИЕНА
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 5

Если вы победили, то **74**.

150

Тропинка петляет и извивается, уводя Вас все дальше и дальше от основной дороги, и вскоре Вы обнаруживаете, что стоите на скалистом плато. Солнце на

три четверти зашло за горизонт, и вечерняя жара сменяется ночной прохладой.

В месте, откуда Вы родом, заведено было рано ложиться спать. Электричество было роскошью даже в больших городах, а дом освещала старая керосиновая лампа.

Останавливаться на ночлег в этом незнакомом месте было бы опасно, да и, если все время двигаться, меньше шансов замерзнуть. Поправив висящий за спиной мешок, Вы устремляетесь в глубину скал – **68**.

151

Вы делаете вид, что убираете нож и разворачиваетесь, чтобы уйти, но в последний момент оборачиваетесь. По Вашему плану, Вы должны были рвануть наискось на врагов и уложить первого из них сильным ударом ножа в глотку, а затем разобраться с остальными. Но дикари, чутко ловящие каждое Ваше движение, опережают Вас. Стоит Вам развернуться, как сразу два самодельных копья вонзаются в Вас. Сила, с которой копья были брошены, почти вдвое превосходит силу, с которой Вы кидаетесь на дикарей, и поэтому Ваше тело отбрасывает назад, и Вы кувырком летите к подножью холма. Это достойная плата за Вашу подлость, ведь дикари не желали Вам зла.

На этом Ваше приключение окончено!..

152

Когда Вы спрашиваете про изобретение братьев, глаза Льва наполняются фанатичным блеском. Он с жаром пускается объяснять Вам его устройство и метод работы, в то время как долговязый Фет упорно молчит, переводя взгляд с Вас на брата. Спустя десять минут Вы уже совсем не рады тому, что вообще спросили про Самоходную Повозку. Из всего объяснения Вы поняли лишь то, что она сможет ехать по песку со скоростью 30-40 километров в час, и что все будут благодарить братьев Райд, и никто больше не назовет их сумасшедшими, а остров Нью-Сомерсет вскоре прославится своими «Самоходными Повозками». Первую из них братья назовут Мария, в честь своей матери, убитой наемниками пятнадцать лет назад. Удивленно присвистнув, Вы вскоре прощаетесь с изобретателями и отправляетесь дальше вдоль свалки. Идите на **332**.

153

Это небольшая каморка с окошком. Вы входите в дверь сбоку. Тут стоит стол, на котором разложены разные непонятные Вам предметы… Все они лежат точно так, как их оставил тут хозяин десятилетия назад. Наверно, после тяжелого рабочего дня он, как всегда, пошел домой, лег спать, а на утро мир изменился так, что смысла возвращаться на свою работу он больше не видел. Все, все в этом мире, на-

чиная с той роковой ночи, теперь охвачено постоянной, странной тревогой. Люди не ходят на работу, они разучились управляться со сложными механизмами, они забыли все то, что их культура накапливала тысячелетиями. «Города», если можно назвать так небольшие скопления хижин, являются теперь лишь маленькими, зыбкими островами мира и порядка в океане хаоса и анархии…

Думая так, Вы замечаете, что подошли к небольшому торчащему из стены рычагу. Вас вдруг очень заинтересовывает, что будет, если опустить его?

Если хотите опустить рычаг, идите на **201**.

Если хотите порыться в лежащих на столе непонятных предметах, на **12**.

154

Неловко извиняясь, Вы проходите мимо парней. Те глядят на Вас с недоумением и разочарованием, но у Вас нет времени задерживаться. Вы идете дальше на север, перейдите на **332**.

155

Дом мэра Вы находите быстро. На широком крыльце двое солдат сражаются с четырьмя наемниками. Кроме того, неподалеку Вы замечаете шесть мертвых тел нападавших и двоих солдат. Не теряя времени, Вы сразу вступаете в битву:

ПЕРВЫЙ СОЛДАТ
ЛОВКОСТЬ 9
СИЛА 10

ВТОРОЙ СОЛДАТ
ЛОВКОСТЬ 10
СИЛА 8

Солдаты сражаются с первыми двумя наемниками, Вам же достаются остальные двое. Чтобы Вам не пришлось высчитывать силу удара каждого из солдат, можете использовать УПРОЩЕННЫЙ ВАРИАНТ БИТВЫ: киньте один кубик: если выпадет ЧЕТНОЕ ЧИСЛО, то солдат ранит своего противника, если же НЕЧЕТНОЕ, то удар нанесет наемник. Для Вас и Ваших противников силу удара рассчитывайте как обычно. Если солдаты, сражающиеся с первыми двумя наемниками, останутся в живых, то сразу же присоединяться к Вам, и Вашим противникам придется блокировать их удары. Если же наемники убьют солдат, то Вам придется сражаться еще и с ними.

ПЕРВЫЙ НАЕМНИК
ЛОВКОСТЬ 8
СИЛА 7

ВТОРОЙ НАЕМНИК
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 7

ТРЕТИЙ НАЕМНИК
ЛОВКОСТЬ 6
СИЛА 8

ГЛАВАРЬ НАЕМНИКОВ
ЛОВКОСТЬ 11
СИЛА 9

Если все наемники мертвы, переходите на **42**.

156

Через пару минут Вы выходите к побережью. Чайки уже снуют над водой, надеясь, что хоть какая-нибудь рыбешка всплывет к поверхности. На груди, лапках и кончиках крыльев некоторых птиц Вы замечаете характерные ожоги, говорящие о том, что они научены горьким опытом встречи с отравленной водой. Вы оглядываетесь и видите на востоке массивные скалы, нависающие над морем. Даже сейчас они кажутся Вам недружелюбными, что уж говорить о том, чтобы пытаться идти туда ночью! Вы всяком случае, Вы можете выбрать, куда пойти: продолжить путь на восток, огибая скалы с южной стороны (**297**), или вернуться на запад к развилке (**148**)?

157

Подкравшись, Вы прикладываете ухо к двери и напряженно вслушиваетесь. Вы определенно слышите несколько голосов. Один без сомнения принадлежит женщине, причем она явно плачет, а другой, грубый и пренебрежительный, – мужчине. Вам удается различить некоторые фразы:

– Где Профессор?

– Я же сказала, я ничего не знаю…

Слышится глухой удар и крик, затем мужской голос спокойно говорит:

– Видишь ли, детка, мы могли бы еще поиграть с тобой, но у нас с Пауэр Поинтом сегодня еще много работы. Давай так, за каждый неудовлетворяющий нас ответ мы будем отрезать тебе по пальчику? Договорились? Ну, вот и славно, ты ведь можешь быть хорошей девочкой, когда хочешь! Итак, первый вопрос: где сейчас находится профессор Соболев?»

Ворветесь в комнату прямо сейчас (**112**) или подождете еще (**47**)?

158

Вы делаете еще всего несколько шагов вдоль свалки, как вдруг из ее центра доносится тихий утробный рык. У Вас в груди екает сердце, и Вы неподвижно замираете, испуганно оглядывая мусор.

Вдруг совсем недалеко, метрах в пяти от Вас, Вы видите такое жуткое существо, что рефлекторно отходите на пару шагов. Это мутант – обитатель свалок и помоек, питающийся отходами. В вашем поселке часто говорили о таких, но лично Вы их не видели никогда. Их называют Пожирателями трупов, или МУСОРЩИКАМИ.

На первый взгляд мутант кажется человекообразным, на его спине несколько уродливых горбов, вместо лица – обтянутый кожей череп с кривыми клыками. У него узкие желтые глаза, пепельного цвета кожа, а на голове – длинные черные волосы.

Мутант начинает кричать и издавать странные булькающие звуки. Вам почему-то кажется, что он хочет что-то сказать: он прыгает, трясет головой и показывает на свой рот. Может он хочет пить? Еды ведь у него достаточно! Вы вспоминаете слова сержанта МакГрида: «Если не можешь чего-то понять, то просто не делай резких движений!»

Если хотите сразу убежать, идите на **251**. Если нападете на мутанта – **17**, если предложите ему попить – **43**.

159

Охапка документов, разбросанных по полу и столу, при ближайшем рассмотрении не награждает Вас сколь-нибудь ценной информацией. Деловая переписка едва разборчивым почерком, вырезки из старых газет, исписанные незнакомыми формулами тетрадные листы. А вот то, что вы обнаруживаете внутри письменного стола, заставляет Вас открыть рот от изумления. Самодельный АРБАЛЕТ, переделанный под стрельбу ружейным патроном – настоящее произведение искусства песчаных мастеров. Впервые Вы увидели такой на плече у одного охранника, который зорко следил за караванами с товарами, курсирующими мимо Вашего поселка. Кажется, всего лишь один патрон этого оружия может похоронить любого. Единственная беда – патронов всего четыре и возможности заменить или добавить в эту конструкцию других не представляется возможным. Зато каждый выстрел гарантированно отнимет 5 СИЛЫ, несмотря ни на какую защиту. К тому же он более практичен в обращении, чем любое другое оружие: его затвор никогда не заклинит, а патроны не отсыреют, да и места в рюкзаке он не займет, так как разместится у вас за спиной.

Больше ничего ценного обнаружить не удается. Отметьте свою, без всякого сомнения, удачную находку в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

Теперь можете перейти к осмотру одежды (конечно, если Вы этого еще не делали) (**321**) или же прилечь отдохнуть на стоящую в углу кровать (**33**).

160

Вы идете налево по узкой кромке песка, всего в метре над водой. Пройдя сквозь голые колючие кусты, Вы выходите на небольшую песчаную площадку, и уступ заканчивается. Больше тут ничего нет. Спуститесь по тропке вниз, туда, где можно добраться до воды (**243**), или решите, что раз уж Вы сюда зашли, то было бы не худо сначала обследовать эту площадку (**48**)?

161

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если она к Вам не благосклонна, то, сорвавшись, Вы больно ударяетесь (отнимите 3 СИЛЫ, но никто не мешает вам попробовать еще раз). Если вам повезло, отправляйтесь на **303**.

162

Стараясь не терять самообладания, Вы остаетесь стоять посреди комнаты. Через минуту дверь открывается и входит одетый в черные штаны, короткий серый плащ и кожаные сапоги старик с шестизарядным револьвером. Завидев Вас, он направляет его дуло в Ваш висок.

– Не двигайся, сынок, – сиплым голосом произносит старик, – я СМОТРИТЕЛЬ МАЯКА, а сейчас я узнаю, кто ты.

Он подходит к Вам и быстро обыскивает. Есть у Вас какое-нибудь оружие, кроме ножа? Если есть, идите на **4**, если нет – на **282**.

163

Вам почему-то кажется, что Вам поможет завалявшаяся у вас в кармане синяя колба. В другое время Вы бы ни за что не стали пить неизвестную жидкость, но сейчас выбора нет, и думать о последствиях Вам не хочется. Выдернув пробку, Вы с жадностью выливаете содержимое себе в горло. На вкус жидкость немного горьковатая, но в следующую секунду Вы чувствуете в теле небывалую легкость! Это какой-то живительный бальзам. Вы встаете с песка. Зрение нормализуется, Вам больше не хочется пить. Восстановите свою СИЛУ до начального значения. В восхищении от целебного эликсира Вы идете дальше. Перейдите на **204**.

164

– Опасаться? Да, пожалуй, много чего! Я слышал, что где-то недалеко от скал располагаются старинные заброшенные шахты. Кажется, это самое страшное ме-

сто на всем острове, ведь далеко не все монстры могут терпеть солнечный свет и ищут холодное сырое укрытие под землей. Говорят, шахты кишат этими жуткими чудищами… Никогда, запомни, никогда не приближайся к заброшенным шахтам! Ну что ж, ладно, располагайся и чувствуй себя как дома, сынок, а мне пора.

Он прощается с Вами, а Вы, следуя его совету, ложитесь на старую кровать. Идите на (**320**)

165

Наконец наемник мертв, но великан Джимми издает чудовищный рык и, отбросив свой крюк, из последних сил прыгает в проем в стене. Вы замечаете, что он подбегает к городской стене и одним огромным прыжком пересекает трехметровую ограду.

Но сейчас это уже не важно. Вы подбегаете к скрючившемуся в углу мэру. Несмотря на то, что все его тело покрыто огромными фиолетовыми синяками, а левая нога сильно вывихнута – он все еще жив!..

В комнату вбегает десяток охранников с криком «Они отступили!». Однако радость постепенно исчезает с их лиц, когда они замечают, что огромный кусок стены выломан, на полу трупы, рядом огромный ржавый крюк, а едва живой мэр сидит в углу. Они наперебой начинают задавать Вам и мэру вопросы, но он приказывает им замолчать и позвать лекаря.

Вы выходите на улицу. Повсюду – трупы нападавших и оборонявшихся, люди тушат пылающие дома. Вы подходите к городским воротам. Проход буквально завален в несколько слоев мертвыми и ранеными. Вы спрашиваете у одного из охранников, что здесь произошло.

– Их было гораздо больше, чем нас, – отвечает тот, – и они начали одолевать. Мы думали, нам конец! Но вдруг они заметили, что по пустыне бежит какое-то существо. Тогда они все, ни слова не говоря, разом побежали за ним куда-то вглубь пустыни. Странно, они отступают, только если понимают, что им не выиграть битву!

Идите на **212**.

166

Уловив закономерность идущих подряд чисел и поменяв их местами, Вы получаете число 161. Именно его Вы выставляете на роликах механизма. Раздается щелчок, и справа от Вас медленно ползет створка, открывая перед Вами темноту необычного углубления. Веет затхлым и спертым воздухом, заставляя закрыть курткой лицо. Спустя минуту Вы замечаете, что в образовавшееся углубление ведет добротно приваренная лестница, скрывающаяся в темноте. По-видимому, это заброшенная шахта или чье-то хорошо замаскированное укрытие. Склонившись над проемом для более детального его изучения, Вы чувствуете сильнейший удар в спину, затем болезненное соприкосновение головы и лестницы, а оказавшись на дне, Вы теряете сознание (**64**).

167

Вы открываете висящую на одной петле дверь. Слабый лунный свет все же позволяет Вам разглядеть царящий внутри хаос. Вы действительно хотите рыться в этом беспорядочном нагромождении диванов, кресел, досок, веток и тряпок? Если да, идите на **13**; если нет, идите на **76**.

168

Постоянно просыпаясь от нестерпимого воя бури и странных шорохов, доносящихся из глубины ангара, Вам все же удается вздремнуть, но проснувшись, Вы ощущаете себя более разбитым, чем до сна, хотя завывания бури, похоже, стихли.

Собрав свои вещи и отряхнувшись от песка, в избытке покрывшего Вас, Вы решаете выйти из ангара и продолжить свой путь – **97**.

169

Стальной парапет довольно узок, каждый шаг по которому дается Вам с трудом. Стараясь не терять самообладания, Вы метр за метром передвигаетесь по нему. В какой-то момент Ваша нога подкашивается, и Вы оказываетесь на грани падения. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если фортуна с Вами, то вы благополучно достигаете суши – **243**, если же Вы провалили проверку, тогда – **206**.

170

Темнота действительно внушает некое доверие, и Вы, стараясь не шуметь и прислушиваясь к тишине, располагаетесь на слегка припорошенном песком полу.

Проходит не более минуты, как внезапная резкая боль пронзает позвоночник, нервная судорога сковывает тело, не давая повернуться и посмотреть напавшему в лицо. Парализующая боль охватывает каждый миллиметр тела, изо рта толчками идет кровь. В следующую секунду сильнейший удар острым предметом протыкает Вашу шею насквозь, бесславно заканчивая Ваш путь в этом Богом забытом ангаре…

На этом Ваше приключение окончено!..

171

В проходе становится все темнее и темнее: по-видимому, старатели достаточно вывезли из этой секции голубой породы. Во многих местах зияют прогалины коричневого камня. Но не проходит и десяти минут ходьбы, как появляются тонкие лучики света, освещающие темноту стены, ведущей за поворот. Источником

света служит завал, которым заканчивается туннель. Валуны, доверху засыпавшие проход, являются прямым доказательством событий, произошедших семьдесят лет назад. Вряд ли что-то иное могло произвести столь масштабный обвал. Таким образом, путь вперед перекрыт, и остается либо вернуться назад, либо как-то разобраться с завалом. Была бы сейчас под рукой динамитная шашка, можно было бы попытаться взорвать каменную насыпь. Если динамита с собою нет, придется возвращаться обратно в зал – **134**.

172

– Ты хочешь поговорить со мной? Хорошо, спрашивай, что тебе нужно, но я отвечу только на один вопрос, у меня нет времени.

Итак, что Вы спросите у СМОТРИТЕЛЯ?

– Что находится в скалах? (**31**)

– Чего надо опасаться в районе побережья? (**164**)

– Как добраться до ближайшего города? (**263**)

Попросите рассказать что-нибудь интересное? (**95**)

Ничего не будете спрашивать и ляжете спать (**320**).

173

Через некоторое время дорожка поворачивает на север. Кусты вновь сменяются сплошным песком. Через пару часов Вы подходите к новому повороту, на этот раз на восток, и понимаете, что просто ходите по кругу. Переходите на **148**.

174

Вы не сопротивляетесь. Старик берет оружие двумя пальцами и держит перед глазами, чуть поворачивая, чтобы осмотреть со всех сторон.

– Ууу… До чего додумались, надо же!.. Ну ладно… – и он так же трепетно кладет оружие обратно. Вы понимаете, что Вас принимают за своего. Идите на **282**.

175

– Интересно, чем это ты меня можешь удивить. Да плевал я на твои слова! – в доказательство слов он делает смачный плевок в Вашу сторону. Когда все доводы исчерпаны единственный выход подскажет нож – **44**.

176

Вы осторожно опускаете пальцы в зеленую жидкость. Она кажется упругой, но текучей, как будто нити воды находятся в тонкой, травяной пленке… Вашу руку окутывает мягкой водой, вы чувствуете новую, свежую силу в пальцах… Бросьте кубик. Если выпадет 1 – идите на **293**, если 2,3, или 4 – вам на 238, а если кубик указал числа 5 или 6, отправляйтесь на **254**.

177

Вы подходите поближе и встаете на колени, чтобы лучше рассмотреть странный предмет. Опознать его цвет и происхождение Вам не удается, но с близкого расстояния он завораживает Вас, приковывая взгляд к своим граням, казавшимся раньше хаотичными, как у всякого камня, но теперь вдруг обретающими некоторый смысл. Вы переводите взгляд на опилки и линии, покрывающие их. Создается странное впечатление того, что эти линии находятся в постоянном движении. По Вашему телу пробегает странный холодок. Итак, что Вы сделаете? Попытаетесь взять предмет с собой (**273**) или оставите все как есть и поскорее уйдете (**285**)?

178

То, что Вы увидите в следующую минуту, надолго останется в Вашей памяти, если конечно удастся остаться в живых.

Прямо перед Вами, не далее чем в метре, стоит на четырех мощных лапах ГЕПАРД. Эти создания, способные развивать невероятную скорость, практически вымерли на континенте, одинокие особи кое-где встречаются, что скорее является исключением из правил. Более приспособленные к тяжелым климатическим условиям койоты и гиены выжили из пищевой цепи прочих хищников. Шкура ГЕПАРДА на рынке стоит целое состояние, из нее шьют теплую и износостойкую одежду, а мясо входит в разряд деликатесов.



Эта особь оказывается медлительной, выдавая своими движениями пожилой возраст. Иначе Вы давно уже были бы перекушены ее острыми клыками. Многочисленные язвы и кровоточащие раны говорят о том, что этот ГАПАРД вышел победителем из многих схваток, но годы берут свое, и он решает покончить свою жизнь в битве, пусть и неравной.

Достав нож, вы готовитесь отразить атаку – **109**.

179

Опасливо оглядываясь, Вы стараетесь тихо и быстро обойти это странное место. Кажется, Ваш визит остался незамеченным. Переходите на **267**.

180

Вы поочередно пробуете все ключи в связке, но ни один так и не подходит. Безрезультатно провозившись почти десять минут, Вы отходите от сейфа. Можете попробовать открыть длинным желтым ключом (**63**), если, конечно, он у Вас есть или пойти на 237, чтобы подойти к компьютеру, на **214**, чтобы зайти в соседнюю комнату или на 50, чтобы выйти из коридора.

181

«Чертовски сильный оказался противник,» – думаете Вы. Взяв в руки молот РЕЙДЕРА и повертев его в руках, Вы оставляете желание захватить его с собой, слишком он тяжел и неудобен. Порывшись в карманах, Вы находите БРИКЕТ ГАЛЕТ, на вид очень даже аппетитных. Похоже, этому продукту не страшны ни сухой воздух, ни жаркий климат. Неспроста галеты – основной рацион армейских подразделений. Можете взять брикет с собой или съесть на месте, при этом он восстановит 8 СИЛЫ, а если раздобудете в дороге воду, то **12**.

Отряхнув руки от песка, Вы решаете продолжить свой путь в сторону показавшихся вдали дюн – **111**.

182

МУРАВЕЙ внезапно бросает свое тело вперед и сжимает свои хитиновые жвалы на Вашем правом запястье. Ваша рука тут же немеет, и оружие выпадает из нее. Вдруг МУРАВЬЕВ становится двое! Вы одним ударом отрываете одному голову, но их уже трое. Неистово махая руками и ногами, Вы мечетесь по пещере, в надежде достать хоть одного из них, а насекомых уже пара десятков. Потом Вы на миг видите себя скорчившегося на земле… Этого мига хватает, чтобы все понять. Еще один резкий рывок, и Вы покидаете свое тело навсегда…

На этом Ваше приключение окончено!..

183

В этот час пристань пустует. Несколько рабочих в открытом сарае обивают сталью деревянный каркас новой лодки, один усталого вида парень сидит на огромной старой покрышке, что в больших количествах свалены на пристани без всякого порядка.

– А что, если я захочу сплавать на другой остров? Мне дадут лодку? Или может быть, за определенную плату довезете? – осведомляетесь Вы у него.

Тот поднимает голову:

– Довезем?.. Нет. Да ты не местный! Пойми, нет почти никакой возможности уплыть с острова, если у тебя нет своей лодки. Торговцы, даже если они приплывут к нам на достаточно большом судне, все равно не захотят никого брать с собой. Хотя ты можешь подождать около месяца, пока за нашим дорогим проповедником не придет, по его словам, большой корабль, который примет на борт всех желающих. Но всех этих желающих увозят в Лигу, и я даже не представляю, что с ними там делают. Сложный вопрос – быть обреченными тут или… Рабами там. Тьфу, черт возьми, если это не одно и то же!

Уяснив, что шансы покинуть остров у Вас очень малы, Вы прощаетесь и плететесь обратно на площадь (**220**)…

184

Через микросекунду после щелчка его причина также долетает до Вас. Некогда запрещенная разрывная пуля «дум-дум» разносит вам голову…

На этом Ваше приключение окончено!..

185

Нехотя покинув тележку, Вы останавливаетесь, чтобы немного размяться и прийти в себя. После такой сумасшедшей гонки стоять на месте становится очень холодно, хотя, возможно, в месте, где Вы оказались, и впрямь холоднее. В это время тележка, обиженно заскрипев колесами, медленно отъезжает на несколько метров назад и останавливается, как бы намекая, что дальше Вам предстоит идти в одиночестве. Вы вздыхаете, и, подбадривая себя тем, что рельсы в любом случае должны когда-нибудь закончиться, двигаетесь вперед.

Поднявшись на вершину «холма», Вы застываете в изумлении. Перед Вами открывается вид на огромнейший зал, освещенный голубыми сталактитами, во множестве покрывающими его стены и потолок. Пола как такового у него нет. Вместо него Вы видите пугающе глубокую впадину в две дюжины метров шириной. Через нее перекинут хлипкий мост на толстых деревянных сваях, по которому в два ряда проходят рельсы. По правой стороне моста тянутся перила, впрочем, высотой они едва достигают Вашей щиколотки, а по левой – и вовсе отсутствуют. Вы ощущаете,

что холодом тянет именно из этой впадины, а над ее беззубыми, кривыми краями даже клубится легкий туман. Из глубины провала доносятся какие-то странные шорохи. Наверное, там пролегает русло подземной реки.

Ваши ожидания отчасти оправдываются. Когда Вы приближаетесь к краю обрыва за несколько метров от моста, глубоко внизу и правда замечаете нечто похожее на реку, только несколько необычную. Во-первых, нет звука грохочущего потока, лишь неясный скрежет, хотя течение достаточно сильное. Да и само течение странно: какое-то неоднородное, будто отдельные массы темной воды двигаются в разные стороны, подчас противоположные. То и дело отдельные большие капли отрываются от общего потока и повисают на каменных уступах…

…Через пару минут Вам начинает казаться, что это и вовсе не река, а огромное скопление каких-то омерзительных черных червей. Вы заставляете себя отвести взгляд и поверить, что это просто река. Приглядевшись, Вы видите на противоположном берегу тонкий луч света, пробивающийся откуда-то сверху, из-за нагромождения валунов, и понимаете, что это выход. Единственный шанс спастись – просто перейти реку по мосту… Как раз в этот момент одна из самых длинных свай, касающаяся дна впадины, надламывается у самого основания. Издав мягкий звук рвущихся деревянных волокон, она начинает медленно крениться, а затем, набрав скорость, обрушивается на дно пещеры, прямиком в «воду». В том месте, куда она падает, «вода» окрашивается в грязно-зеленый цвет. Мост угрожающе качается, но продолжает стоять. Теперь он держится лишь на пяти сваях: по две с каждого конца и одна посередине. Вы унимаете дрожь в коленях и входите на мост.

Идите на **139**.

186

Вы входите в первое попавшееся ответвление и несколько минут идете на ощупь. Смрад здесь уже не такой сильный. Кажется, Вы идете правильной дорогой! Но лестницы все нет и нет. Пройдя еще пару метров, Вы чувствуете, что Ваше плечо пронзает острая боль! Отнимите 3 от своей СИЛЫ! Выхватив оружие, Вы готовитесь к отчаянной схватке вслепую. Поскольку Вы, в отличие от напавших, даже не видите, куда наносите удар, то при каждом ударе Ваша СИЛА УДАРА будет снижена на 2! Кроме того, использовать тут огнестрельное оружие, даже если оно у Вас есть, никакого смысла не имеет, все равно вслепую Вы ни в кого не попадете. Надеясь лишь на чудо, Вы вступаете в схватку; нападающих, кажется, двое:

ПЕРВЫЙ НЕИЗВЕСТНЫЙ
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 9

ВТОРОЙ НЕИЗВЕСТНЫЙ
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 8

Если чудо произошло и оба нападавших мертвы, идите на **39**.

187

Что-то явно случилось с Вашим сознанием в этой шахте. Словно загипнотизированный, Вы подходите к краю обрыва и прыгаете. Несколько долгих секунд продолжается полет в бездну, прежде чем тело касается воды. Погрузившись на метр, Вы вновь всплываете. Вода, к слову, совсем не такая холодная, как казалось вначале.

Стоп! Вода?! До сих пор Ваше тело под влиянием жуткой кислоты не распалось на гной и кровь? Чего Вы не ожидали в этой шахте, так это чистой воды! Ведь о ней можно рассказать жителям острова, и тогда недостатка в воде не будет. Но сейчас важнее выбраться самому. Стараясь держать заданное направление, Вы неуклюже плывете. Опять же странно, ведь Вы не умеете плавать! Вода, видимо, Ваша стихия.

Вы чувствуете под собой ужасную пульсирующую глубину, но никакая тварь на Вас пока все же не покушается. Наконец, впереди мерцает синий свет – значит там берег, на который можно будет выбраться. Порядком выбившись из сил, Вы вытаскиваете измученное тело на холодный камень. Дальше придется идти пешком.

Идите на **46**.

188

Кого уж Вы точно не ожидали увидеть в этом забытом богами месте, так это людей. Тем не менее, обогнув массивный скелет автобуса, Вы замечаете двух мужчин примерно Вашего возраста, с упоением ковыряющихся в каком-то сложном механизме. Вы не верите в такую удачу и думаете, что нарвались на наемников, но судьба Вас балует: это два обычных парня, судя по их одежде, из Нессмара.

Увидев Вас, они хватаются за ножи, но потом признают своего и радушно предлагают подержать какой-то тросик, пока они закрепят сцепление. Согласитесь помочь (**249**) или посетуете на важные дела и пойдете дальше на юг (**154**)?

189

Вы подходите к разбитому окну слева от ворот. Из рамы все еще торчат осколки стекла, и Вам приходится обернуть руку краем куртки, чтобы выдернуть их. Вдруг на одном из осколков Вы замечаете пятно крови. Вероятно, совсем недавно тут кто-то был…

Если хотите проникнуть на завод через это окно, идите на **28**.

Если же решите обойти его с юга, чтобы поискать другие входы – **242**.

190

Большой кусок породы под Вами обламывается. Отдав себя на волю всемогущего инстинкта самосохранения, Вы начинаете судорожно хвататься за воздух, вместо того, чтобы сконцентрироваться на падении. В результате Вы неловко летите к земле вместе с песком и кусками породы, отнимите 3 от уровня своей СИЛЫ!

Проклиная все, что попадается на глаза, Вы оттряхиваете налипший на штаны песок и идете дальше. Вскоре Вы выходите на знакомую дорогу. Очевидно, сделав круг по пустыне, Вы вернулись обратно, идите на **86**.

191

Взяв все вещи в охапку, Вы перетаскиваете их к окну и при скудном свете только что выглянувшей луны рассматриваете: в основном, это какие-то женские платья и прочие ненужные Вам тряпки. Вы уже собираетесь оставить это занятие, как вдруг замечаете небольшой КОЖАНЫЙ МЕШОК. Вы вытаскиваете его из-под груды вещей и рассматриваете: это маленький заплечный мешок, затягивающийся веревками. За пять десятилетий кожа потрескалась и местами выцвела, но не утратила своей плотности. Если у вас еще нет никакого мешка, можете взять с собой этот. В таком случае Вы сможете носить с собой на пять предметов больше (Запишите это в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА).

Обрадованный своей находкой, Вы думаете, что делать дальше. Если хотите подняться по лестнице наверх, идите на **77**. Если хотите выйти из дома, идите на **27**.

192

Вы берете в руки игрушку и принимаетесь за ее осмотр. Первое, что бросается в глаза, это то, что игрушку смастерил явно не профессионал: во многих местах имеются неровности и шероховатости, а одна из ног вовсе не оструганa. Наконец, Вы вспоминаете, где Вы видели это животное: на картинках учебников из Старого Мира. Сейчас уже трудно поверить, что такое животное могло бы существовать, и память о нем едва ли всколыхнет чьи-либо умы. На дне ее Ваши пальцы нащупывают три цифры: 161. Вероятнее всего, прежний обитатель этого жилища вырезал код от двери, дабы не забыть его. Хотя в вашем положении это вряд ли поможет. Впрочем, если захотите взять игрушку с собой, то она займет не более одного места в вашем мешке. Только вот стоит ли ее брать – решать вам.

Теперь решайте: прощупаете пол (**79**) или же исследуете груду хлама, которая занимает весь угол помещения (**127**)

193

Вместо двери в этом полуразрушенном маяке есть только проем, в который Вы и входите. Внутри кучей ссыпана разная рухлядь, на которую Вы внимания не обращаете и сразу поднимаетесь по каменной винтовой лестнице. Сначала Вам нравится взбираться все выше и выше по этим необычным ступеням, спиралью обвивающимся вокруг стержня в центре, но вскоре это порядком надоедает, и Вы очень благодарны всем известным богам, когда этот бесконечный подъем с поворотом заканчивается в маленькой комнатке, являющейся сразу и наблюдательным пунктом, и жилищем смотрителя.

Осмотрев ее, Вы замечаете вполне годную для использования кровать, на которой даже имеется толстый теплый плед и еще какой-то мягкий предмет, его, очевидно, можно положить под голову (раньше, у себя в поселке, Вы таких не встречали). Еще в этой комнатке стоит массивный дубовый стол и какой-то стеклянный сосуд с ручками. Может быть, это некая разновидность лампы? Что-то Вам тут кажется странным, какая-то незначительная деталь…

Итак, что будете делать? Хотите без раздумий улечься на столь привлекательную кровать и, наконец, хорошенько выспаться (**320**), осмотреть здесь все еще раз, предчувствуя какой-то неясный подвох (**19**), или подняться по короткой деревянной лестнице в люк на смотровую площадку (**239**)?

194

Вы обходите дом и видите сарай. Это старое и, наверное, никогда не ремонтировавшееся строение, почти полностью завалилось на правую сторону. С трудом протиснувшись внутрь, Вы вслепую шарите руками по стенам и низкому потолку, но ничего не находите, кроме пыли и паутины. Вдруг Ваша рука нащупывает какой-то предмет, по очертаниям напоминающий яйцо. Вы вытаскиваете его на свет и рассматриваете: это МЕТАЛЛИЧЕСКОЕ ЗЕЛЕНОЕ ЯЙЦО, у одного его края висит небольшое колечко. Вы не понимаете, для чего нужен этот предмет, Вы несколько раз подкидываете его на ладони: он достаточно тяжелый. Если хотите дернуть это кольцо, идите на **62**, если хотите просто взять его с собой, то сделайте соответствующие пометки в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. Потом идите на **140**, чтобы отойти от сарая.

195

Жало глубоко входит под кожу. Парализующий яд замораживает кровь, в то же время принося раскаленную боль. Вы вскрикиваете и роняете нож. Боль из руки уходит, но страшно то, что Вы теперь вообще не чувствуете свою руку. Она безжизненно повисает. Вы пытаетесь сжать пальцы, но ничего не получается. Москит вынимает жало из раны и отлетает в сторону, наблюдая, как Ваше тело сан-

тиметр за сантиметром сохнет и переваривает само себя изнутри. Теперь москиту будет, куда откладывать яйца. Эволюция не стояла на месте и давала комариному роду шанс выжить и преуспеть, в отличие от человеческого.

На этом Ваше приключение окончено!..

196

Вы кидаете мутанту зеленую колбу, и тот ловко ловит ее тремя своими длинными пальцами. Затем он сбивает с нее затычку, и, не сводя с Вас подозрительного взгляда, одним глотком выпивает. Несколько мгновений ничего не происходит, потом чудовище мелко вздрагивает и без единого звука валится замертво, съехав к Вашим ногам по доскам. Вы понимаете, что эта зеленая жидкость была либо яд, либо сильнейшая кислота. Что бы там ни было, монстр теперь мертв.

Идите на **119**.

197

Неспешно подойдя к Вам, он жестом подает знак остальным оставаться на месте. Его намерения угадываются в каждом жесте, в каждом взмахе дубины. Еще секунда и что-либо предпринимать будет уже поздно. Такого огромного и толстокожего противника остановит только ружейный патрон, выпущенный прямо в лицо. Если у Вас за спиной висит арбалет, заряженный хоть одним ружейным патроном, то можно попытаться воспользоваться им. Любое другое оружие не пробьет толстую кожу, покрывающую этого детину. Выстрелите в него из ручного арбалета, расточенного под ружейный патрон (**271**), или же попытаетесь удрать от них, петляя между скал (**215**)?

198

Вдруг металл под ногами начинает рваться, рушиться, оползать… Рельсы гнутся в медленном сонном повороте. Вы срываетесь, в темноте чайкой порхнула кверху рука – выше, выше – и Вы повисли над преисподней. Вас охватывает странное спокойствие – будто все нормально, остается только уцепиться за рельсу, а дальше можно хоть ползти по ней. Все хорошо, но металл оказывается холодным и скользким. Через несколько секунд Вы понимаете, что летите. Луч света где-то в высоте становится все меньше и меньше, а гул подземной реки, напротив, нарастает…

На этом Ваше приключение окончено!..

199

Вы заходите в дверь с надписью «Администрация». Тут стоит компьютер и стол

с бумагами, а на стене висит металлический сейф. Если хотите подойти к компьютеру, идите на **237**. Если к сейфу, **24**. Также Вы можете зайти в соседнюю комнату (**214**) или выйти из коридора (**50**).

200

Буря все усиливалась, и Вы принимаете решение не рисковать и направиться к самому ближайшему объекту от Вас – к ангару. Расстояние до него Вы преодолеваете меньше, чем за три минуты, и только когда оказываетесь под его сводами, появляется возможность отряхнуться и как следует осмотреться. Вас не покидает ощущение, что в глазах до сих пор песок, а полумрак помещения не дает в деталях осмотреть столь необычное место.

На вид территория, занимаемая ангаром, не больше квадратного километра. Повсюду стоят ящики, вскрытые, наверное, не один десяток лет назад. Именно они затрудняют обзор, а постоянный вой, доносящийся из приоткрытой двери, извещает о том, что песчаная буря в апогее своей свирепости.

Можно попытаться пробраться сквозь лабиринт ящиков и поискать что-нибудь ценное, или же, облокотившись на один из них, вздремнуть, пока не закончится буря.

Если решите исследовать ангар, то **51**.

Если же переждете бурю, отдавшись власти сна, то **168**.

201

Вы опускаете рычаг и слышите вдалеке тихий скрежет давно не смазывавшихся механизмов. Почему-то Вам кажется, что это закрывается либо открывается какая-то дверь.

Теперь Вы можете порыться в лежащих на столе непонятных предметах, на **12**. Если Вам этого не хочется или Вы это уже сделали, идите на **45**, чтобы подойти к куче ящиков и поискать там что-нибудь интересное, или на **244**, чтобы подойти к белой двери.

202

Спустя секунду, в проеме показывается человек в армейской камуфлированной куртке, протертых до дыр джинсах и платке, небрежно повязанном на голову. Несомненно, это РЕЙДЕР, один из многих одиноких охотников пустыни, чьей добычей в основном являются путники, забредшие далеко от своих караванов и деревень. Ваша позиция идеальна для броска ножа, но попасть нужно непременно в горло. Попытаетесь метнуть нож (**284**) или же рывком сократите расстояние и нападете первым, т.к. ждать, пока вас обнаружат, не имеет никакого смысла (**81**)?

203

Вы проходите еще всего несколько минут, как вдруг вновь оказываетесь на развилке. На этот раз Вы можете пойти на восток (**86**), к центру острова, а также отправиться на северо-запад, на ферму Гринрок. Это путешествие должно занять не меньше трех часов, поэтому Вы рискуете умереть от жажды. Если Вы все же решитесь пойти на северо-запад, идите на **208**. Если отправитесь по узкой тропинке на запад, вскоре теряющейся в зарослях голых колючих кустов и барханов, идите на **336**.

204

Еще около часа Вы идете по раскаленной пустыне. Когда за очередным барханом Вы замечаете треугольные крыши ферм, начинает уже темнеть. Спустя десять минут Вы, наконец, подходите к Гринроку. Идите на **140**.

205

Вдруг Вы вспоминаете, что Гарри уже отдал Вам бинокль, и, найдя его в походном мешке, настраиваете и приставляете к глазам.

Первое, что попадается на глаза – это скалы на востоке: там, на одной из плоских плит, горит костерок, вокруг которого сидят пятеро каких-то существ, одетых в звериные шкуры. По телосложению они не отличаются от людей, разве что с гораздо более сильными и мускулистыми руками. Судя по их жестам, они как-то общаются между собой. Осмотрев пустыню и море и не найдя более ничего интересного, Вы спускаетесь, не переставая думать об этих странных существах. Идите на (**156**).

206

Вы чудом остаетесь висеть на парапете, но не можете избежать удара о сталь. Отнимите 4 от Вашей СИЛЫ. Встав на ноги, Вы благополучно доходите до берега, на этот раз не споткнувшись и не упав ни разу – **243**.

207

Глядя на искореженные остовы машин и прочих непонятных громоздких приспособлений, Вы задумываетесь о том, с какой высоты и в какую глубокую пропасть обрушился Старый Мир в обычную ночь 2015 года. То, что раньше было обычными средствами передвижения, миллиарды которых наполняли улицы горо-

дов, сейчас превратились в бесполезные груды железа, и восстановить хоть одну машину не представляется возможным. Никому и в голову не придет такая мысль… Новый мир принес людям смысл жизни. Не найдя способа обойти инстинкт самосохранения и бесконечную жажду существовать, люди занялись одним важным делом – пытались выжить. В Старом мире все грехи происходили от алчности, в Новом же – от желания выжить.

Ваши размышления прерывает грохот падающего железа и противный тонкий писк. Вы выхватываете нож и готовитесь встретить, кого угодно, идите на **272**.

208

Проходит уже около двух часов, а у дороги не видно ни конца, ни края. Вас мучает сильная жажда, кажется, Ваше тело сохнет на глазах. Вы уже едва плететесь, и все мысли только о глотке воды. Проклиная все, что попадается под руку, Вы героически проходите еще пару шагов и без сил валитесь на песок…

Есть у вас фляга с водой? Если да, идите на **120**, если нет – на **59**.

209

Вы осторожно забираетесь в шаткую корзину, которая издает громкий лязг, режущий Ваш привыкший к тишине слух. Но Вы решаете идти до конца и, отогнав прочь страх, аккуратно и сильно поворачиваете ручку подъемника. Раздается звук, подозрительно похожий на удар хлыста, и подъемник срывается в бездну. Вам, никогда не спускавшемуся ни на каких лифтах, скорость, с которой площадка устремляется во мрак, кажется невероятной! Так и есть, лебедка оборвалась и теперь вместе с другими механизмами неспешно падает мимо Вас. Ваши ноги отрываются от поверхности металлической площадки, и Вы устремляетесь в первый и последний в своей жизни свободный полет. Полет в пустоту…

На этом Ваше приключение окончено!..

210

Вы входите в комнату и уже через секунду получаете разрывную пулю «дум-дум» в грудь.

На этом Ваше приключение окончено!..

211

Маленькое тело ГНОМА падает на груду досок? и Вы можете обыскать его. Его кожаные ШТАНЫ и КУРТКА рассчитаны на взрослого человека, поэтому Вы можете надеть их. Места эта одежда не займет.

Покопавшись у ГНОМА в карманах, Вы обнаруживаете несколько странных ненужных Вам пакетиков, пару гвоздей и длинную прочную ВЕРЕВКУ. Кроме того, Вы можете взять его отравленный КИНЖАЛ. Яда на лезвии осталось совсем немного, хватит всего на несколько ударов. Если Вы возьмете КИНЖАЛ, то в следующем бою будете СИЛА УДАРА будет составлять не 2, а 3 единицы при каждом успешном нанесении, после чего эффект закончится. (Если хотите, можете взять с собой КИНЖАЛ и ВЕРЕВКУ, в таком случае сделайте соответствующие пометки в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, но помните, что можете нести не больше пяти предметов одновременно.) Да и свой нож прихватите с собой. Не найдя больше ничего интересного, Вы выходите из комнаты.

Идите на **27**.

212

Подавленный и опустошенный, Вы какое-то время ходите по ночному городу. Пожары по большей части потушены, раненым оказывают помощь. Испуганного до полусмерти посла Вы находите спрятавшимся в трактире. Но ничего, главное, что мэр и посол живы, а нападение отражено! Прибавьте 2 к уровню своей УДАЧИ!

Идите на **341**.

213

Определенно, та ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ, с которой Вы столкнулись сейчас, подверглась влиянию мутации, ибо иначе невозможно объяснить ее габариты – тварь размером с крупную хищную птицу, например, грифа. Размах ее крыльев составляет почти метр, при этом двигается она так же проворно и ловко, как обычная. Вас пугает то, с какой деловитой быстротой вампир изучает Вас. Его слепые глаза пронизывают Вас насквозь.

Следуя своей тактике, существо оставляет Вам право первого удара, который Вы, подгоняемый отчасти страхом, спешите нанести:

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ
ЛОВКОСТЬ 9
СИЛА 14

Если тварь мертва, идите на **261**.

214

Вы в кабинете Профессора Бора.
В лаборантскую – **136**.
Осмотреть стол – **233**.

Заглянуть на полку с книгами – **147**.
Изучить стеллаж с папками для бумаг – **222**.
Выйти из комнаты и зайти в следующую – **199**.
Выйти из коридора – **50**.

215

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если фортуна к Вам благосклонна, то (**309**), если же нет, то (**49**).

216

Вы обходите дом. Никакой дороги так и не появляется. Вы не в силах путешествовать дальше, поэтому предпочитаете осмотреть стену.

Окон в доме нет, но есть небольшая открытая дверца. Вы прислушиваетесь и слышите дыхание людей, но голосов нет. Есть ли надежда узнать, кто там затаился? Возможно, просто войти будет опасно. Решите на свой страх и риск войти в дверь (**210**) или вернетесь на (**41**), чтобы попытаться проникнуть в дом иным путем?

217

Все ваше тело булькает… Вы существуете в расплавленном, расплывчатом состоянии… Голова кружится, тело болит и переливается.

Теперь Вы думаете иначе. Вы видите иные цвета, Ваше ощущения другие. Вы помните все, помните деревню, помните дорогу сюда. Но что-то иное шевелит Ваше сознание… Вы помните боль – сильнейшую, какой никогда не испытывали в реальности… Вы готовы сойти с ума от вопросов, но тут в сознании звучит голос:

– Эй, не упади тут!

Боль тут же забывается, Вы уже не помните большей боли, чем когда в шестилетнем возрасте сломали ногу, упав с крыши.

– Нам еще предстоит существовать вместе!

Собственно, ничего удивительного Вы не видите. Вам абсолютно понятно, что сознание «Зеленого Дьявола» скрестилось с Вашим. Сперва существо пытается скрестить Ваши разумы, но поняв, что это приведет к уничтожению обоих, прекращает попытки. Сейчас часть Вашего мозга окрашена в зеленый цвет, и именно этой части принадлежат данные размышления. Вашему мозгу, увы, такой скорости мышления никогда не добиться…

Отныне Вы – это не только Вы, но и Существо. До тех пор, пока Вы не найдете существу более подходящее тело. Вы ясно чувствуете шевеление жизни в развалинах на юге. Что ж, отправляйтесь на юг (**41**), как ни в чем не бывало, но когда наткнетесь на слова «Есть ли надежда?», прибавьте 30 к номеру параграфа – Ваша вторая суть даст знать о себе…

218

Лишь спустя шесть или семь часов караван подходит к побережью. Две скалы – Северный Перст и Южный Перст – высятся в нескольких сотнях метров впереди. Солнце уже заметно склонилось на запад, когда вереница людей и лошадей с поклажей входит в узкий проход между скалами, закрывающими солнечный свет. Вам все время чудится какая-то угроза и начинает казаться, что выбран неверный путь. Охрана тихо переговаривается, лошади хрипят и фыркают…

Вдруг идущий рядом с Вами посол останавливается. Вы оборачиваетесь, чтобы поторопить его, и только тогда замечаете, что из его лба торчит конец арбалетной стрелы.

– Засада! Бегите! – сразу же кричите Вы, но поздно. Люди в черных майках и маскировочных штанах, вооруженные по большей части арбалетами и ножами, выскакивают из своих укрытий и начинают резню. Ваши товарищи, даже не успев ничего понять, гибнут один за другим, получив стрелу в лоб или удар ножа в живот. Лошади испуганно ржут, слышится лязг оружия, крики. Поднявшаяся столбом пыль закрывает небо…

Желая помочь в битве, Вы выхватываете нож и кидаетесь в самую гущу сражения, кашляя и чихая от пыли, и почти сразу получаете сильный удар в живот, а затем – в лицо. Вас долго и нещадно избивают, и вскоре сознание покидает Вас…

– …Винамп, они все мертвы?

– Кажется да. О, да тут много съестного! Хорошая добыча. Он будет доволен.

– А у нас какие потери?

– Минимальные, босс. Один из этих шакалов ранил ножом Фортрана, но тот говорит, что рана несерьезная и что уже через месяц он сможет даже танцевать.

– Отлично, парни, мы хорошо поработали. В награду можете брать себе, что захотите, а тела и ненужный хлам скидывайте в воду, она улик не оставляет.

Раздались радостные крики, но вскоре над Вами нависли два неясных силуэта.

– Босс, кажется у нас один живой!

– Черт бы тебя подрал, Рокстар, я что, должен объяснять тебе, что делать?! Бери его нож, а его кидай в воду… Там ему самое место.

На этом Ваше приключение окончено!..

219

Второй брат – высок и нескладен. Одет он в какую-то рыбацкую ветошь. Левая ладонь обернута плотной тканью, но Вам почему-то чудится, что она имеет какую-то странную форму. Глаза его кажутся испуганными и в то же время высокомерными и явно умными. Если со Львом Вам сразу все становится ясно, то Фет кажется личностью незаурядной.

Заметив, что Вы пытаетесь заговорить с его братом, Лев спешит остановить Вас:

– Постой, не надо. Он немой. Отлично все понимает, но в ответ только мычит. Наш лекарь сказал, что это не лечится… Бедный брат, он такое пережил, что

никому не пожелаешь… Когда он был еще ребенком, на Нессмар напали. Это был первый и единственный случай нападения, обычно их целью становится более слабые Сан-Давид и Блэк Дезерт, но тогда наемники собрали огромную армию. Они не просто грабили, они убивали всех, заходили почти в каждый дом… Я тогда был в Блэк Дезерте по какому то поручению, мне было тринадцать лет, а Фет с матерью и отцом остался дома. Когда я вернулся, наемников уже не было, а поселок лежал в руинах… Я нашел отца и мать мертвыми, а брата забившимся в подвал с отсеченной кистью правой руки… Ему было тогда всего девять! Видимо, он пытался закрыть собой мать, когда…

Лев пытается скрыть от Вас набегающую волну слез, а Вы, нервно сглотнув, коситесь на руку Фета.

– В общем, с тех пор он перестал говорить. Он чертовски хороший парень, мы почти все время вместе, а то, что немой – так это мне все равно, мы давно нашли способ общения, для которого не нужен никакой язык. Я смастерил ему отличный протез, напоминающий складной нож с несколькими лезвиями. Это все, что я смог сделать для брата…

Не найдя ничего лучше, Вы дружески хлопаете его по плечу, но, надо сказать, что Лев и сам быстро берет себя в руки. Расставались Вы уже лучшими друзьями. Думая о своем, Вы бредете дальше вдоль свалки, переходите на **332**.

220

Вы вышли на главную площадь Нессмара. Куда направитесь?
На «Улицу торгашей» – идите на **58**,
На «Улицу оборванцев» – идите на **71**,
На «Улицу рыбаков» – идите на **265**,
На рынок – идите на **32**,
В гавань – идите на **183**,
В гостиницу – идите на **304**,
Или выйдите из поселка? В таком случае Вам на **148**.

221

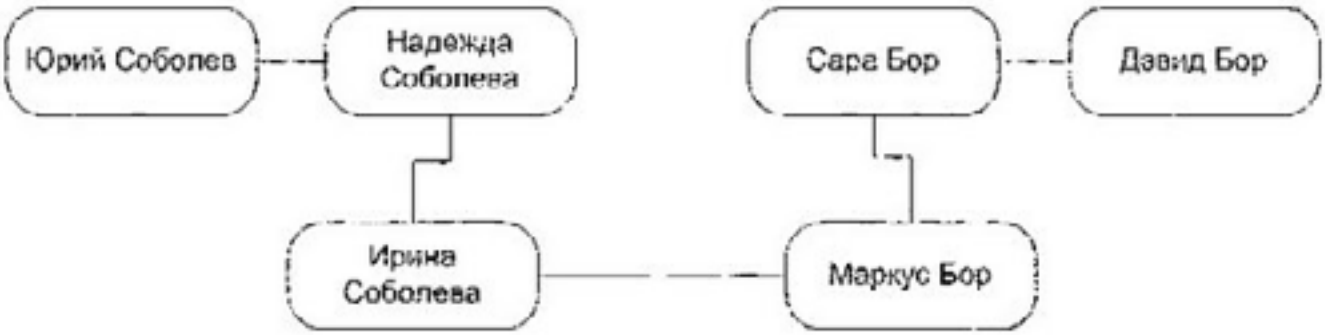
Вы кидаете мутанту красную колбу, и тот ловко ловит ее тремя своими длинными пальцами. Затем он сбивает с нее затычку, и, не сводя с Вас подозрительного взгляда, одним глотком выпивает. Несколько мгновений ничего не происходит, а потом монстр издает дикий крик ярости, негодования и боли – видимо, раствор обжег ему горло.

Тряся своей трубой, он бросается на Вас!

Идите на **17**.

222

Вы решаете осмотреть стеллаж с папками для бумаг. Стеллаж довольно большой, примерно в полтора Ваших роста, но Вы легко можете дотянуться до верхней полки и взять папку. В длину стеллаж имеет примерно 1,5 метра и разделен на 3 секции металлическими перегородками. На стеллаже Вы видите красные, синие, зеленые и черные папки, они не привлекают Вашего внимания, зато белая папка, стоящая слева на четвертой полке, привлекает Вас тем, что она одна-единственная белая папка на всем стеллаже. Взяв ее в руки, на обложке Вы увидели знакомые имена Дэвида Бора и Юрия Соболева. Внутри – всего несколько картонных листов и большой рисунок.



Дальше идет длинный текст, в котором еще проскакивают выделенные жирным шрифтом имена, но Вы не пытаетесь его читать. Эти имена Вы слышали в поселке, Юрий Соболев и Дэвид Бор были выдающимися учеными. Сначала они работали вместе, но потом Бору предложили более выгодные условия на каком-то заводе, и он ушел. Их внучка Джин по слухам осталась с Соболевым и продолжила работу лаборанткой над проектами русского дедушки, но и Бора она не забывала, часто навещала его на заводе и помогала в лаборатории и по хозяйству. Дэвид Бор умер через несколько лет после Катастрофы, а Юрий Соболев делся неизвестно куда.

Делайте дальнейший выбор на 214.

223

Проходя мимо очередного бархана, Вы в нескольких шагах от себя обнаруживаете странные металлические конструкции, отдаленно напоминающие остовы автомобилей. Подойдя поближе, Вы понимаете, что они образуют нечто вроде входа, заканчивающегося массивным железным люком.

В этой странной конструкции больше всего удивляет то, что, несмотря на отсутствие замков, приваренная к основанию ручка не позволяет открыть дверь. При ближайшем рассмотрении оказывается, что дверь запирают три вращающихся механизма с рядами хаотично написанных чисел. Нетрудно догадаться, что именно они позволяют открыть эту дверь. А стоит ли ее вообще открывать? Может быть лучше оставить эту идею и продолжить путь?

Решать Вам: останетесь и попробуете исследовать алгоритмы открытия дверей (**7**) или же продолжите свой путь (**349**)?

224

Уже через несколько шагов дорога превращается в нечто совершенно непонятное. Сначала она ведет на юг, но затем вдруг резко поворачивает на восток, через пару десятков шагов обрываясь. Обрыв неестественный, плавный, но четкий, совершенно ровный. На изломе дороги находится странная лужа с зеленым веществом. Оно странно булькает и при этом источает приятный запах (кажется, это называется ваниль).

Если Вы хотите идти на юг, куда должна была вести дорога, Вам на **97**; если на восток к обрыву дороги – **188**. Заинтересовались лужей? Удовлетворите любопытство на 116.

225

Пройдя от завода на юг, Вы выходите на караванную дорогу, связывающую Сан Давид и Блэк Дезерт.

Может быть, Вам уже доводилось принимать участие в экспедиции? Если да, и караван уже отправлялся, идите на **278**, если же нет, то сейчас самое время, Вас наверно уже заждались. Не задерживайте людей, скорей отправляйтесь на **21**.

226

Сорвав с пояса фляжу, Вы судорожно пьете. Если Вы еще не делали этого, то запишите, что во фляге осталось воды еще на один полноценный глоток. Если же Вы уже пили, то теперь фляга пуста. Как бы то ни было, вода удивительным образом возвращает Вас к жизни.

Подивившись чудесному избавлению от дьявольского зноя, Вы с новыми силами продолжаете прерванный жаждой путь.

Идите на **122**.

227

– Спасибо вам, незнакомец. Вы спасли не только мою жизнь, но и мою честь! – говорит девушка, и Вам кажется, что Вы в первый раз видите человека, говорящего таким высоким слогом.

– Да что, черт подери, вы тут делали? Кто вы вообще такая? – неожиданно грубо говорите Вы.

– Меня зовут Джин Бор, я живу в поселке на побережье. Я зашла сюда, чтобы поискать… поискать… В общем, кое-какие бумаги, это не важно… И тут на меня напали эти омерзительные нахалы, избили, привязали в стулу и спрашивали, где

находится профессор Соболев. Они угрожали убить меня, если я не скажу…

– Соболев? Но ведь по слухам он умер уже очень давно… Лет сорок назад!

– Да, это конечно так, – несколько смущенно отвечает она. – Я не знаю, с чего они взяли… Ну да ладно, главное, что Вы спасли меня. Я очень благодарна Вам, если Вы будете недалеко от моей деревни, обязательно зайдите! Спросите у любого, там все всех знают. А сейчас простите, я пойду домой. Это такое потрясение для меня…

(Если захотите зайти в гости к Джин, то идите в деревню на севере и прибавьте 50 к параграфу, начинающемуся словами «Здесь есть несколько грубых деревянных домов», затем откройте получившийся раздел.)

Подобрав с пола свои бумаги и перешагнув тела бандитов, девушка выбегает в дверь. Вам определенно она понравилась… Думая так, Вы выходите и спускаетесь по лестнице.

Идите на **99**.

228

Вы скрываетесь за металлическими зубьями. Он подходит к Вам, Вы выпрыгиваете и толкаете его к металлу. Он ударяется головой и теряет равновесие. Вы пользуетесь ситуацией и добиваете наемника. Едва ли его оружие еще сможет работать – после недавнего выстрела оно почти раскололось. Вы обходите дом и входите внутрь.

Сверху нависает небольшая пристройка из деревянных досок (туда Вы попали бы, поднявшись по зубьям). В комнате нет ничего кроме деревянного стола. Вы опускаетесь на землю, но спать на полу нельзя – Вы просто погибнете от палящего солнца.

Под столом есть металлический люк. Подумав, Вы понимаете, что у Вас нет иного выхода, кроме как попытаться открыть его (**252**).

229

Ваше появление, по меньшей мере, удивляет сидящего недалеко от люка РЕЙДЕРА. Но нападать он не торопился. Его левая рука в крови, а рядом бездыханным мешком лежит труп койота. Вероятно, пока Вы были без сознания и искали выход, здесь разыгралась нешуточная схватка, выйдя победителем из которой, РЕЙДЕР получил серьезную травму. Гримаса боли искажает его лицо, когда он пытается подняться. Сейчас, Вам не составит труда поквитаться с ним за то, как он поступил с Вами. Но Ваш кодекс чести может уступить жестокому благоразумию пустынного жителя и сохранить полумертвому бандиту жизнь.

Как Вы поступите: расправитесь с негодяем (**80**) или же пощадите, оставив ему шанс выкарабкаться самому (**331**)?

230

Решив оставить зал, Вы сворачиваете на юг. Узкий, извилистый коридор выводит Вас в очередной зал меньшего размера, чем предыдущий. Осмотрев его в тусклом сиянии голубого минерала, Вы обнаруживаете в углу нечто похожее на огромный ком грязи или глины. В восточной стене находится деревянная рама, в которой, очевидно, должна быть дверь. В глубине пустого проема виднеется деревянный мосток, уходящий куда-то в темноту. Вы уже хотите направиться туда, раз других выходов нет, как вдруг куча глины начинает шевелиться. Ваши инстинкты и нервы, натянутые, как струна на гитаре старика Харрисона, и, к тому же, обостренные ужасом шахты, тут же заставляют Вас замереть на месте и выхватить оружие.

Но груда грязи, под которой скрывается что-то живое, не спешит нападать. Она начинает раскачиваться из стороны в сторону и однообразно рычать, делая короткие перерывы и время от времени переходя на хриплый визг. Наконец, как Вы и предполагали, ком разворачивается и из него появляется существо… То есть нет, оно не появляется. Ком грязи – это оно и есть. Существо поворачивает к Вам свою уродливую голову, и Вы можете хорошенько его рассмотреть: это человек. Сильно обросший и весь черный от грязи, одетый в вонючие лохмотья, босой. Вас поражают его глаза: они белые и матовые, как у мертвой рыбы. Очевидно, он слеп.

Человек встает. Он подбегает к Вам, и Вам становится жутко. На первый взгляд он выглядит сумасшедшим: его громкий смех, смешанный с хрипом и плачем судорожно мечется по сводам туннеля, движения хаотичны и бессвязны. Вдруг слепец подбегает и хватает Вас за плечи. Вы не можете точно сказать, что выражают его мертвые глаза: это смесь нечеловеческой ярости, боли и презрения.

– Солнце! – кричит он Вам, - Солнце, оно еще светит?! Скажи мне!

Замявшись, Вы неуверенно киваете.

Перейдите на **117**.

231

Заложив динамит под основание каменной насыпи и воспользовавшись тирком, Вы со всех ног несетесь за поворот, скрываясь от взрыва.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если она к Вам благосклонна, то **276**, если же нет, то **290**.

232

Пройдя пару сотен метров, Вы замечаете на юге огромную гору. Кажется, она не природного происхождения, а как бы составлена из отдельных небольших частей. Хотите свернуть с тропинки и пойти туда (**289**) или продолжите путь в выбранном направлении (**173**)?

233

Вы оглядываетесь вокруг себя и решаете осмотреть рабочий стол Доктора. На нем Вы находите какие-то бумаги, неинтересные, как показалось Вам, практически не умеющему читать. Представляет интерес лишь ПЛАСТИКОВАЯ КАРТОЧКА (Если Вы захотите, то можете взять ее с собой, отметив ее на ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, Вы можете положить ее в нагрудный карман и она не займет места). Вы решаете осмотреть ящики стола, но не можете их открыть, так как они заперты на замки. Недолго думая, Вы выламываете их, но они оказываются абсолютно пустыми, если не считать маленькой пустой колбы. Вы решаете еще раз осмотреть стол и поискать интересные бумаги, ведь не может же такого быть, чтоб на столе у профессора не было ничего важного. Вы с трудом разбираете несколько слов на одной БУМАЖКЕ: «Чтобы удалить лишнюю или нежелательную программу из всего кибермозга, нужно…» Дальше Вы отказываетесь читать, так как не можете выдержать это мучение, Вы сворачиваете бумажку и кладете ее к карточке в нагрудный карман, планируя дать кому-нибудь прочесть и объяснить Вам, что там написано (сделайте отметку на ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, бумажка не займет лишнего места).

Далее Вы можете: заглянуть на полку с книгами (**147**), стеллаж с папками для бумаг (**222**), осмотреть дверь, ведущую, скорей всего, в лаборантскую (**136**). Если не хотите этого делать, идите на **214**.

234

Вы рискуете упасть, но тут ваше сознание будто очищается от дымки… Конечно же, Лужа!

Руки хватаются за металл. Вы взбираетесь наверх. Доски, торчащие из окна, внизу 2 человека. У вас под рукой – оловянная кружка. Хватаете кружку, кидаете ее вниз, в одного из людей. Второй же должен остаться в живых… Вы теряете сознание и попадаете на (**322**)…

235

Вы кричите:

– Эй! Могу я присоединиться к вам?

Люди моментально оборачиваются и выхватывают пистолеты:

– Кто ты? Впрочем, по описанию подходишь, ОН сам разберется! Стреляй!

В доски под Вами выстреливают, и Вы падаете. Второй подбегает к Вам и вкалывает что-то, от чего Вы моментально засыпаете…

На этом Ваше приключение окончено!..

236

Спустя полчаса прогулки по раскаленному песку, Вы подходите к небольшой, но оттого не менее зловонной свалке. Ее составляют остовы машин, какие-то доски, объедки, тряпки и даже что-то, подозрительно напоминающее Вам полуразложившиеся человеческие тела.

Вы уже бывали здесь раньше?

Да – **73**,

Нет – **158**.

237

Вы подходите к компьютеру. Вам никогда не нравились эти думающие ящики… Вдруг Вы замечаете, что в столе есть один ящик, закрытый на ключ. Есть у Вас связка ключей? Если да, то Вы можете попробовать открыть этот ящик (**125**). Если нет, то Вы можете подойти к сейфу (**24**), зайти в соседнюю комнату (**214**) или выйти из коридора (**50**).

238

Ваша рука – она будто переродилась… Отделилась от слабого, вспотевшего тела, вошла в новый, особый мир… Вы чувствуете всего себя лишь бесполезным придатком, частью не принадлежащей вам руки, – и лужи… Лужа? Внезапно водная масса собирается, лужа будто тянется к Вам, Вашу руку жжет (отнимите 2 СИЛЫ). Вы успеваете отскочить, но у вас из-под ног прямо из песка вырывается новая водная масса. Вы в окружении. Что ж, проверим, действует ли на «Зеленого Дьявола» ваше оружие…

ЛУЖА	
ЛОВКОСТЬ	5
СИЛА	20

Если вы смогли одержать победу над агрессивной жидкостью, отправляйтесь на **312**.

239

Преодолевая сон, Вы решаете первым делом осмотреть площадку. Открыв скрипучий люк, Вы поднимаетесь по лестнице и оказываетесь…

На вершине мира. Вы отшатываетесь назад, не веря в то, что видите собственными глазами. Вы еще никогда не были так далеко от земли, тем более, что впереди

простирается самое величественное зрелище, какое Вы только видели в жизни: последним лучом кроваво-красное солнце освещает беснующееся внизу море, а на небе одна за одной появляются близкие как никогда звезды. Перейдя на другой край, Вы оглядываете остров. Он весь как на ладони: на востоке одним темным пятном лежит город Сан-Давид, на западе лишь сплошное море песка, а далеко-далеко на юге Ваша родная деревня… Это зрелище потрясает Вас до глубины души, переворачивает все Ваше представление о мире и вселенной, ноги подводят Вас и приходится схватиться за перила, чтобы не слететь вниз…



С трудом отдышавшись и переведя дух, Вы смотрите дальше, тем более, что сон снимает как рукой. Вокруг острова, сколько хватает взгляда – сплошь вода, только где-то на горизонте, на западе, Вам удается разглядеть какие-то очертания, похожие на землю, хотя, быть может, это очередная волна. Как бы то ни было, спустя несколько минут все это пропадает, поглощенное спускающейся тьмой. Постояв в темноте еще минут десять, потрясенный и просто выжатый как лимон, Вы спускаетесь вниз, в скучную комнату, и без сил валитесь на кровать, пообещав себе утром сполна насладиться этим волшебным зрелищем. Через минуту Вы уже спите, как ребенок. Идите на **114**.

240

Сняв куртку и проведя ею по земле, заметая следы на припорошенном песком полу, Вы забираетесь в контейнер, стоящий неподалеку, и, отодвинув крышку, наблюдаете за происходящим.

Спустя пару минут, в полутьме ангара вырисовывается силуэт странного создания. Человеческого телосложения и среднего роста существо полностью обмотано какими-то рваными лоскутами одежды, представляя собой некую мумию. Голову полностью покрывает шапка с двумя прорезями для глаз, которые в полутьме ангара кажутся лишенными глазных яблок. Но больше всего удивляет то, с какой скоростью двигается это существо – в нем угадываются повадки охотника, хищника, для которого убийство является главным способом выживания.

Подождав, пока существо приблизится на расстояние прыжка, Вы, схватив нож, наносите удар первым, ошеломив ОХОТНИКА и серьезно ранив его в левую руку, из которой со звоном вывалился стилет длиной добрых четверть метра.

Поджав раненую руку, но быстро придя в себя и покрепче сжав в правой руке точно такой же стилет, ОХОТНИК готовится подороже продать свою жизнь:

ОХОТНИК
ЛОВКОСТЬ 11
СИЛА 10

Одержав победу, можно повнимательнее осмотреть необычную тварь – 299.

241

Через минуту Вы достигаете ворот. Кажется, очаг битвы именно здесь. Два десятка охранников, яростно сражаясь, пытаются удержать ворота, в которые пробиваются около сорока людей в камуфляжных штанах и черных майках. Вы сразу же выбиваетесь в первые ряды. Нападающие разбиваются на несколько групп; Вы выбираете одну из них и бросаетесь в битву. К Вам присоединяются трое охранников.

ПЕРВЫЙ ОХРАННИК
ЛОВКОСТЬ 9
СИЛА 8

ВТОРОЙ ОХРАННИК
ЛОВКОСТЬ 8
СИЛА 8

ТРЕТИЙ ОХРАННИК
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 9

Охранники будут сражаться с первыми тремя наемниками, Вам же достанутся остальные двое. Чтобы Вам не пришлось высчитывать силу удара каждого из охранников, можете использовать УПРОЩЕННЫЙ ВАРИАНТ БИТВЫ: киньте один кубик: если выпадет ЧЕТНОЕ ЧИСЛО, то охранник ранит своего противника, если же НЕЧЕТНОЕ, то удар нанесет наемник. Для Вас и Ваших противников силу удара рассчитывайте как обычно. Если охранники, сражающиеся с первыми тремя наемниками. останутся в живых, то сразу же присоединятся к Вам, и Вашим противникам придется блокировать их удары. Если же наемники убьют охранников, то Вам придется сражаться еще и с ними.

ПЕРВЫЙ НАЕМНИК
ЛОВКОСТЬ 8
СИЛА 7

ВТОРОЙ НАЕМНИК
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 7

ТРЕТИЙ НАЕМНИК
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 8

ЧЕТВЕРТЫЙ НАЕМНИК
ЛОВКОСТЬ 8
СИЛА 8

ГЛАВАРЬ НАЕМНИКОВ
ЛОВКОСТЬ 11
СИЛА 10

Если совместными усилиями вам удалось расправиться с пятеркой нападавших, переходите на **14**.

242

Вы обходите завод с юга и, пройдя вдоль довольно длинной его стены, сворачиваете за угол. Тут Вы замечаете железную лестницу у стены, ведущую к двери на втором этаже. Хотите подняться – **90**, пойти на север к побережью – **86** или решите вернуться к воротам, чтобы залезть в окно – **189**?

243

Спустившись, Вы обнаруживаете у самой кромки воды небольшой, всего в полметра, выступ, по которому можете пойти на (**160**). Если хотите спуститься к воде, идите на (**131**). Если хотите подняться обратно на обрыв, а затем пойти на восток, идите на (**92**).

244

Вы подходите к белой двери. Сбоку от нее находится странного вида небольшая конструкция, каких Вам еще не доводилось видеть. Так и не поняв, для чего она нужна, Вы вдруг замечаете над ней бумагу с буквами. Напрягая все силы, вспомнив все, чему Вас учили, Вы все же складываете из маленьких значков такие слова:

1.НАЖМИТЕ ‘В…’ НА НИЖНЕЙ П…ЛИ И ВВЕДИТЕ СВОЙ ЛИЧНЫЙ ПАРОЛЬ.

2.ВСТАВЬТЕ КАРТУ ДОСТУПА М…ОЙ ВВЕРХ И НАЖМИТЕ ‘О…ЫТЬ’.

3.У…!

(Администрация)

Не поняв большинства слов в этой бумажке, Вы с чувством выполненного долга выламываете дверь ногой. Замок с грохотом ломается, и Вы входите. Впе-

реди коридор из шести комнат. Две из них открыты. Если решите зайти в комнату с надписью 'Н…ЫЙ ОТДЕЛ: СТАРШИЙ НАУЧ.СОТ…НИК ДОКТОР – ДЭВИД БОР', идите на **57**. Если во вторую дверь с надписью 'А…ЦИЯ' – на **199**. Если решите, что интересного тут нет, **50**.

245

Жара изматывает Вас почему-то гораздо сильнее, чем раньше. Пройдя всего два часа, Вы начинаете превращаться в мумию. Ваши мысли путаются, а ноги сами собой поворачивают обратно в город. Вернетесь(**133**) или постараетесь взять себя в руки и идти дальше (**18**)?

246

Люди, и так близко! Вы вспоминаете все. Вы вспоминаете, что в Вашем теле – не только Вы…

Вы врываетесь в здание, наклонившись, чтобы в Вас не попала пуля. Ваше тело разлетается, прилипая к наемникам. Подходите к одному, ударяете рукой и забираете зеленые шарики, прилипшие к нему. Второй еще нужен…

Вы падаете в обморок, перейдите на (**322**).

247

Достав из кармана деньги, Вы протягиваете их ГНОМУ. (Отметьте это в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА). ГНОМ с поклоном берет.

– Господин добрый, – говорит он благодарно. – Господин любит гномов! За это Урри тоже услужит господину. Урри много гуляет и много знает. Урри ответит на любой вопрос! На любой из тех, что он назовет. Господин хочет знать, где много воды? Или, может быть, господин хочет найти себе оружие? А может, он хочет знать, кого из зверей надо бояться, а кого – нет? Или он хочет спросить, куда можно ходить, а куда – нет?

Что Вы спросите?

Про воду – **94**;

Про оружие – **132**;

Про зверей – **286**;

Про то, куда нельзя ходить – **25**;

Ничего не будете спрашивать – **65**.

248

Противник наносит Вам сильное ранение, но даже это не может сломить Вас:

НАЕМНИК
ЛОВКОСТЬ 8
СИЛА 7

Едва ли Вы выжили, но если это так – отправляйтесь на (**228**).

249

Тросик был черным, маслянистым и отвратительно вонял резиной. Держать его приходится минут десять, пока изобретатели колдуют с другой стороны своего агрегата. Вы пытаетесь прикинуть, для каких целей он мог бы служить. В детстве Вы, как и большинство мальчишек, интересовались разными механизмами из Старого Мира, и старожил Белл Харрисон часами рассказывал собравшимся вокруг детям про машины, мотоциклы, самолеты и пароходы, а те сидели и слушали его с открытыми ртами. Некоторых матери не могли загнать домой и посиделки около хижины Харрисона продолжались до глубокой ночи. Разумеется, Вы не раз пытались смастерить нечто подобное из остовов машин, которые в изобилии валялись у стен поселка… Через несколько лет тяга прошла, но знание осталось. Вот и сейчас, глядя на это творение, Вы сначала опознаете его как мотоцикл. Вот только вместо колес на его странные широкие диски натянуты гусеницы, да и размеры его явно превосходят размеры мотоцикла. От байка остался лишь руль.

Наконец изобретатели заканчивают возиться со своим творением и поворачиваются к Вам. На их грязных лицах светится детский восторг. Ваши руки перемазаны каким-то черным маслом, никак не желающим оттираться. Вы спрашиваете у парней, кто они такие и что здесь делают. Те переглядываются.

Переходите на **325**.

250

РЕЙДЕР, привыкший жить по принципу «или ты, или тебя», на угрозы и выпады с ножом не обращает никакого внимания и лишь стремительно начинает приближаться, давая понять, что боя не избежать – **44**.

251

Вы быстро разворачиваетесь и бежите по дороге на север, минуя свалку. Вдруг

Вы чувствуете слабый укол в спину. Обернувшись, Вы видите, что мутант приставил свою трубку ко рту. Наверно, он использовал ее наподобие духового ружья, думаете Вы. Монстр медленно прыгает и еще медленнее идет к Вам. Сначала Вы хотите убежать, но потом передумываете. Неплохо бы было немного отдохнуть, думаете Вы. На Вас наваливается какая-то чудовищная усталость. Все вокруг становится безразличным, медленным и каким-то черно-белым. Вы очень устали. Вам хочется спать. Вы падаете в дорожную пыль прямо лицом вперед, но удара не чувствуете.

– Может, я сломал нос? – спрашиваете Вы себя. – Хотя это уже безразлично. Тут так тепло и тихо…

На этом Ваше приключение окончено!..

252

Крайне неосмотрительно с Вашей стороны – ведь площадка, на которой Вы находитесь, просматривается со стульев на сто процентов! Один из наемников замечает Вас, оборачивается и выстреливает под доски. Вы падаете, наемники подходят, связывают Вас и вкалывают снотворное…

На этом Ваше приключение окончено!..

253

Присмотревшись, Вы обращаете внимание на то, что отверстие представляет собою нишу округлой формы в полсантиметра в глубину. Над отверстием изображен знак Лиги, который Вы несколько раз встречали на экипировке охранников торговых караванов. Любопытно, каким это образом данный механизм ящика был вмонтирован в эту конструкцию. Если у Вас с собою есть жетон с изображением символа единства Лиги, то можно попытаться вставить его в отверстие, иначе придется покинуть зал, так и не узнав содержания таинственного ящика – **171**.

254

Ваша рука будто перерождается… Отделяется от слабого вспотевшего тела и входит в новый, особый мир… Вы чувствуете всего себя лишь бесполезным придатком, частью не принадлежащей вам руки – и лужи… Лужа? Нет, это не лужа, это – эссенция силы, чистоты, то, что дает жизнь! Вы приближаетесь к прекрасной луже, Вы видите там себя, но не себя жестокого, привыкшего к тяжести мира, а нового. Вы видите ребенка…

Не выдержав, Вы наклоняете лицо, чтобы вдохнуть запах… И тут «лужа» переходит к активным действиям. Вода выплескивается вверх, прямо Вам в лицо! Вы пытаетесь отойти, но лужа вся поднимается, вырастает в стену, и обволакивает Вас, душит! Жидкость входит Вам в нос, в уши, в глаза… Голова кружится, в глазах темнеет…

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезет, отправляйтесь на **217**, если же нет, на **129**.

255

Продолжая свой путь прямо и вспоминая слова старика Бетти об отважном Диггере, нельзя пройти стороной финал этой истории. В один прекрасный день в поселке появились вооруженные люди, представившись силами «Свободной республики». После продолжительной беседы, Диггер покинул поселок, последовав за ними. Бетти также упомянул, что тем смышленым парнем интересовались ребята из «Объединения независимых». Видать, говорил Бетти, наш Диггер что-то нашел такое, что поставил на уши такие серьезные силы.

С тех пор минуло много лет, а желание поиска не покидает многих мальчишек, выросших на россказнях старика.

Впереди показался завал, напрочь отрезавший путь прямо. Теперь можно повернуть налево (**67**) или же вернуться назад на развилку и повернуть направо (**287**).

256

Спустя несколько минут галлюцинации возобновляются, на этот раз более сильные.

… Вы идете по берегу прекрасной реки, медленно несущей свои холодные воды. Вы падаете перед ней на колени и жадно пьете, но вода отвратительная. Она твердая, соленая на вкус, к тому же хрустит на зубах, словно…

… Песок. Вы ловите себя на том, что лежите на животе и жуете песок. С отвращением сплюнув, Вы пытаетесь подняться, но это не удается. Из ваших глаз непроизвольно льются слезы, и Вы слизываете их с губ, но жажды это не утоляет.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Если проверка успешная, идите на **34**, если же нет, на **104**.

257

Вдруг Вы вспоминаете, что где-то уже слышали название «Проект 1», которое упомянула Джин. Ах да, записка из Сан-Давида! Вы протягиваете ее Соболевой.

– Теперь мне многое ясно, – говорит та, прочтя приказ, – этими наемниками кто-то руководит. Непонятно, впрочем, почему этот человек называет себя Проект 1 и дает своим наемникам такие странные имена. Они напоминают мне названия старых компьютерных программ, о которых рассказывал Юрий. Это что, такой черный юмор?.. Но благодаря Вам, я располагаю теперь достаточной информацией по Проекту 1, чтобы вернуться на Остров Железных Скал и рассказать обо всем моему деду. А знаете, у меня появилась идея: давайте поплывем вместе? После того

нападения мне будет… Ну ладно, мне будет просто страшно, к тому же на острове, говорят, сейчас неспокойно. Итак, Вы согласны ехать со мной?

Ну что еще Вы могли ответить? В основном все Ваши дела на острове закончились, а верное чутье на приключения подсказывает Вам, что надо соглашаться. Улыбнувшись своим мыслям, Вы киваете.

– Отлично, я знала, что на Вас можно положиться! – восклицает Джин. – Тогда давайте не будем откладывать и отправимся в путь сегодня же вечером. У меня есть своя лодка на пристани и свой человек там же, я надеюсь, проблем с отплытием не будет.

Сказав Джин, что встретите ее вечером на пристани, Вы выходите из дома. Отправляйтесь на раздел 350.

258

Остальные сундуки не могут похвастаться такой же полезной литературой: в одном из них лежат книги, судя по иллюстрациям, связанные с географией, в другом - пустые стеклянные бутылки, не представляющие для Вас никакого интереса. Странно, но при ближайшем рассмотрении эти самые «необычные механизмы» оказываются не более чем щеколдами, которые Вы без труда отковыриваете ножом. Жаль только, что взять с собою нечего, хотя, вы можете захватить с собою кусок голубой породы, кто знает, может в будущем его можно будет продать или обменять на что-либо ценное?

Окинув взглядом грот, вы обнаруживаете ответвление, ведущее влево прямо над водой, но глубина здесь составляет не более полуметра, так что стальные опоры, держащие этот импровизированный мостик, без труда выдержат Ваш вес, и Вы решаете покинуть грот именно таким способом – **169**.

259

Утро встречает Вас яркими лучами солнца, напрочь прогоняющими сон. Вы встаете со своей кровати, кажущейся Вам почему-то совсем не такой уютной, как вчера. Ваша одежда небрежно брошена на табурет. Пыльный луч света тихо пробивается сквозь окно Вашей хибары…

Одевшись и позавтракав мясом с ребрышек гигантской пустынной ящерицы, Вы усаживаетесь на кровать и начинаете вспоминать, что делали вчера. Воспоминания так просто не хотят приходить, и им помогает какой-то оборванец, который стучит в дверь и быстро сообщает, что Вас вызывает дядя Губернатор, при этом не забывая стребовать с Вас законные два доллара.

В доме МакГрида уже собрались все выжившие. Пришел и посол.

– Я не виню вас парни, да вы тут и не при чем, – задумчиво говорит Губернатор Блэк Дезерта, скручивая на своем столе сигаретку из плотной бумаги (так вот зачем ему столько бумаги!) и листьев Туман-травы. – Но что-то подсказывает мне, что и наемники по большому счету тут не при чем. Кто-то стоит за всем этим…

Кто-то, чья власть если не безгранична, то по крайней мере чудовищно велика. Ну ладно, не будем сейчас об этом, подведем итоги экспедиции: Сан-Давид почти разрушен, но он выстоит, ему не в первой, хех… Другое дело – жители. Теперь добрая их половина гарантированно побежит в Лигу, в чем им, конечно, поможет этот «проповедник», черт его дери, что сеет смуту в Нессмаре. Самое смешное, что, кажется, он на самом деле знает, как проплыть на Остров Железных Скал, своеобразный «перевалочный пункт» из всех близлежащих островов в Лигу. Нам предстоит еще разобраться с этим… Времена меняются. Времена, шайтан им в глотку, опять меняются!.. Я не знаю, что и делать. Острову грозит гибель. Засухи, наемники, отсутствие нормальной воды… Ладно, ступайте парни. Не буду более вас задерживать. Мне надо остаться тут и все хорошенько обдумать… Вольно! – заканчивает Губернатор, чиркая спичку и поднося ее к сигарете.

Вы выходите из поселка и долго бредете по пустыне. Восстановите Вашу СИЛУ до начального значения и идите на **86**

260

Войдя в распахнутую калитку, Вы осматриваете ферму: она состоит из двух строений – двухэтажного дома хозяев посреди участка и полуразвалившегося сарая позади дома, остальное же пространство выжжено безжалостным солнцем и занесено песком. Ферма пустует уже почти пять десятков лет, поэтому Вы и не надеетесь встретить на ней никого живого. Итак, пойдете в главное здание (**27**), или сарай (**194**)? Если хотите развернуться и пойти в Вальтер Хилл, идите на **76**.

261

Последний удар, к счастью, тоже остается за Вами, и вампир оказывается сброшенным яростным пинком в небытие. Через несколько секунд далеко внизу раздался всплеск. Еще некоторое время Вы задерживаетесь на площадке, (если у Вас есть какая-нибудь еда, то самое время подкрепиться), а затем вновь осторожно спускаетесь. Вновь каждый сантиметр дается Вам с немалым трудом. Шахта играет с Вами в свою игру, в которой у Вас заведомо нет шансов.

Через десяток пролетов Вы чувствуете исходящие со дна бездны зловонье. Его, должно быть, порождает вода (или что там на дне?), и от этого ожидания холодной неизбежности Вам становится уж совсем не по себе. Но тут лестница внезапно заканчивается. Ваша нога зачерпывает пустоту. Метрах в двух внизу Вам удается разглядеть еще одну каменную площадку, на которой лежат недостающие сегменты лестницы. Хорошо, что прыгать нужно не высоко. Теперь Вы находитесь на невообразимой глубине, свет слабо льется лишь из мерцающих наростов на стенах, и в нем Вы видите, что стоите на краю огромного обрыва, под которым плещется вода. Зловонье почему-то исчезает. Вода кажется призрачной и зловещей в сиянии синего минерала… Одна вещь Вас, правда, радует: обрыв, на котором Вы стоите, достаточно длинный и уходит куда-то влево, огибая подземное озеро.

Пути к отступлению отрезаны. Дотянуться до лестницы и выбраться Вы теперь все равно не сможете, поэтому придется либо идти по узкой кромке над водой, либо… Либо нырять в нее.

В темной пустоте раздаются странные шорохи и скрипы, навевающие мысли о собратьях убитой твари, а то и о других монстрах, еще посерьезнее. Подземный город явно не собирается встречать Вас радушно.

Если хотите прыгнуть в воду, надеясь выплыть на другой берег, идите на **187**, если же не будете рисковать и осторожно пойдете по краю обрыва, на **301**.

262

Подойдя к краю уступа, Вы с опаской заглядываете вниз. Высота на первый взгляд небольшая, метра три-четыре, но из-под песка внизу проглядывает гладкая поверхность камня, приземлиться на который Вам не улыбается. В этот момент край уступа под Вашими ногами осыпается, и Вы успеваете лишь коротко вскрикнуть. Попытки ухватиться за обваливающийся край песчаного плато ни к чему не приводят, и Вы понимаете, что падение неминуемо. Вопрос лишь в том, приземлитесь ли Вы на ноги или на спину?

ИСПЫТАЙТЕ ЛОВКОСТЬ. Если Вы оказались достаточно ловки, идите на **137**, если же нет – на **190**.

263

– Я знаю недалеко два поселка, – подумав отвечает СМОТРИТЕЛЬ. – На западе около побережья расположена портовая деревушка Нессмар, а на юго-востоке, говорят, есть достаточно большой город Сан-Давид, но кто там живет и как туда пробраться, я не знаю. Ну что ж, располагайся и чувствуй себя как дома, сынок, а мне пора.

Он прощается с Вами, а Вы, следуя его совету, ложитесь на старую кровать. Идите на (**320**)

264

Руки цепляются за металлические пластины. Самое сложное – начало пути, дальше становится легче. Вот до верха осталось всего несколько шагов, но тут вы чувствуете, что металл шатается. Вы уже видите окно, к которому внутри прилажены доски, образующие что-то вроде чердака. Вы с трудом держите баланс, чтобы не грохнуться оземь. О боги, есть ли надежда достичь верха (**161**)?

265

Улица Рыбаков – это название пережило самих рыбаков лет на шестьдесят, ведь уже через десять лет после катастрофы вся вода вокруг острова превратилась в такую дьявольскую смесь, в которой не могло бы существовать ничто живое. Вода осталась чистой лишь в некоторых дальних районах планеты и на большой глубине. И хоть через несколько лет люди научились мастерить лодки, которые не разъедала кислота, обивая деревянные корпуса толстыми слоями стальных листов, о промысле рыбы не могло идти речи.

Послонявшись немного по улице, представляющей собой нечто среднее между «Торгашами» и «Оборванцами», Вы, печально вздохнув, направляетесь обратно на площадь. Идите на **220**.

266

С отрубленными лапами и сломанным панцирем МУРАВЕЙ падает. Некоторое время его лапы судорожно конвульсируют, а потом и они замирают. Осмотрев пещеру, Вы обнаруживаете в углу несколько парализованных тушек гиен и крыс и, расшвыряв их, с величайшим удивлением находите запертую на замок небольшую металлическую коробочку. Открыть ее руками, как и ножом, Вам не удается. Тут нужно что-то длинное и узкое. Есть у Вас стилет? Если да, идите на **15**, а если нет, то Вам ничего не остается, как вылезти из пещеры и вернуться к берегу. Идите на **243**.

267

Еще несколько десятков метров Вы проходите на север, петляя между грудами металлолома и то и дело с трудом перелезая через остовы машин. Впереди вскоре показывается целое озеро из стальных стружек. Вы уже собрались было обойти его, но что-то заставляет Вас остановиться и приглядеться. Кажется, ничего необычного: на свалке часто попадались подобные кучки опилок высотой от нескольких сантиметров до полуметра. Но у этой, вроде бы, средней величины, что-то было не так. Вы начинаете приглядываться и замечаете, что из центра насыпи торчит неопределенного цвета и вытянутой формы небольшой предмет, по форме похожий на камень, но жирно поблескивающий на солнце, как кусок металла. Как только Вы видите его, Вам кажется, что он равномерно-серый, затем - сине-зеленый, а теперь и вовсе - с розоватым отливом. Но удивляет Вас не это: из центра насыпи, откуда торчит предмет, к краям расходится четкий спиралевидный рисунок, как будто кто-то специально рисовал линии, расходящиеся от предмета. Вы обходите насыпь вокруг: 12 линий почти идеальной формы. Вы удивленно присвистываете. Как Вы поступите? Попытаетесь изучить странное явление получше (**177**) или немедленно, ни на секунду не задерживаясь, покинете это место (**285**)?

268

В кабаке пусто. Хозяин – негр с перевязанной какой-то тряпкой головой одиноко сидит у окна.

– Поселку пришел конец, – говорит он, отхлебывая из ржавой кружки что-то неаппетитное, – теперь уж точно. Когда небольшие банды из десятка наемников грабили нас ночью, мы терпели, но на этот раз нашему терпенью пришел конец. Сотня отборных наемников, да еще эта здоровенная змееподобная тварь, что они приволокли с собой, это уже слишком. Если теперь мы не уйдем сами, все равно куда, то в следующий раз они убьют нас. Пусть стражи со своей «гордостью», или, как это у них, «патриотизмом», который на самом деле является простым упрямством и глупостью, остаются в городе. Мы уходим. Я понимаю, что пытаться бежать в Лигу по меньшей мере бессмысленно, а вот Остров Железных Скал – вполне пригодное место. Через пару недель я сматываюсь туда. Мое доброе заведение все равно больше не принесет мне денег… Городу конец. Острову тоже. Не советую тебе задерживаться. Сдается мне, в нашем проклятом мире есть и более гостеприимны места.

Подавленность чувствуется повсюду, и среди стражей, и среди жителей. Общее настроение охватывает и Вас и чтобы не удавиться от тоски, Вы покидаете кабак…

Идите на **308**.

269

Первые полсотни метров проходят хорошо. Но дело в том, что рельсы приобретают все более и более заметный наклон, а тележка сама по себе весит полтонны, и удерживать ее становится все сложнее. Ничего опасного за это время Вы не замечаете и решаете, что правильнее будет все же ехать самому, а не везти тележку, к тому же Вы, конечно же, в любой момент сможете выпрыгнуть. Переходите на **346**.

270

Вы идете на ощупь пару минут и, наконец, упираетесь во что-то. Через несколько секунд Вы с огромной радостью понимаете, что это лестница наверх! Поблагодарив судьбу, Вы быстро вылезаете, больше у Вас нет желания задерживаться в этом проклятом подвале.

Идите на **76**.

271

Выстрел звучит как гром, отзываясь эхом в скалистой глуши. (Не забудьте отметить потраченный патрон в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА). Голова вожака ГОЛЕМОВ неестественно выгибается, а кровь толчками бьет под его воротник. Покачнувшись, не издав ни звука, он падает. Паника охватывает остальных - они бросаются бежать кто куда, и в этом ночном хаосе Вы и не замечаете, как один из них приближается к Вам. Взмах дубины рассекает воздух в нескольких сантиметрах от уха, опрокидывая Вас на землю. Перекатившись, вы пытаетесь достать огнестрельное оружие, но последующий выпад ГОЛЕМА не оставляет вам шанса воспользоваться им. Выхватив из-за пояса нож вы принимаете схватку с единственным не струсившим разбойником – **20**.

272

Из-под обломков рухнувшего остова машины выбирается странное существо. Это огромных размеров москит, размах крыльев которого примерно равен длине вашей руки. Его придавливает рухнувшим железом, и мутировавшее насекомое распластывается на песке, из последних сил шевеля лапками и пытаясь поднять крылья, одно из которых напрочь отсечено острым краем рухнувшей конструкции. Недолго думая, не из соображений логики, а скорее из ненависти к мерзким тварям, коих в пустыне множество, Вы с силой наступаете пяткой тяжелого ботинка на насекомое и мощным рывком поворачиваете вокруг своей оси, превращая гигантского москита в грязное пятно.

Кошмарное десятисантиметровое жало его остается нетронутым. Вы шевелите его какой-то валяющейся поблизости трубой: жало упругое и крепкое, словно шпага. Вас бросает в дрожь. Зная проворство комаров и москитов обычного размера, Вы бы не хотели встретиться один на один с роем таких существ! Поняв, что если и дальше продолжать смотреть на черное месиво из сломанных лап и порванных крыльев, Вас вырвет. Вы плететесь дальше на юг, идите на **330**.

273

Набравшись храбрости, Вы одним резким движением сжимаете предмет в руке и выдергиваете из насыпи. Он поддается, но оказывается странно тяжелым как для камня, так и для куска металла. Размером камень примерно с Вашу ладонь, он странно теплый, даже как будто потный. Так же он на удивление легко и приятно ложится в ладонь, как будто специально подогнан по размеру. На ощупь предмет напоминает кусок кремния, несколько скользкий. С одного конца, который был скрыт в опилках, он остро заточен, с другого же, который торчал на поверхности, наоборот тупой. Вы пытаетесь ударить острым краем о стальную дверь машины, валяющуюся у Вас под ногами. Камень подозрительно легко рассекает сталь, остав-

ляя глубокую царапину. Итак, Вы можете взять предмет с собой, отметив его в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, или же оставить его, после чего в любом случае продолжайте путь на 285.

274

Нагнувшись над водой, Вы делаете три больших глотка, и в тот же миг Ваше горло охватывает яростная боль, а на губах, щеках и подбородке вскрываются жуткие кровоточащие язвы!

Есть у Вас колба с красным веществом? Если есть, идите на **292**, если нет, на **91**.

275

Отдав 60 долларов (Пометьте это в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА) дядюшке Сэму, заботливо убравшему их в ящик стола, Вы получаете даже не ключ от положенной комнаты, а фразу «Ну, теперь комнатушка твоя!»

Поблагодарив сквозь зубы внимательного хозяина, Вы входите в четвертую комнату слева. Тут, кстати, гораздо лучше, чем Вы думали: есть таз с мутной водой, шкаф без дверей, стол, и на удивление уютная кровать, покрытая толстым мягким одеялом, на которую Вы, ни секунды не медля, и заваливаетесь…

Через секунду настает утро. Вы отлично выспались, восстановите до начального уровня свою СИЛУ и прибавьте 1 к текущему уровню УДАЧИ. Как Вам не жаль расставаться с дядюшкой Сэмом и его заведением, но теперь придется идти на площадь, **220**.

276

Гремит взрыв и по ушам больно бьет волной звука, опрокидывая вас на землю. Вы вовремя успеваете скрыться за поворотом, уберегающим вас от тяжелейших травм, и град камней не достигает вашего тела. Придя в себя и проверив снаряжение, вы обнаруживаете отсутствие пары патронов, вероятно выпавших у вас из кармана при падении. Поиск не дает результата (исключите 2 патрона из ЛИСТКА ПУТЕШЕСТВЕННИКА), но вопреки всему за углом Вам открывается чудесная картина: от завала не осталось и следа. Заряда было достаточно, чтобы раскидать камни, при этом не вызвав обрушения как самой пещеры, так и отдельных ее частей.

В открывшийся проход бьет яркий свет, заставляя Вас зажмуриться. Утреннее солнце только поднимается, но его лучи, преломляясь о песчинки пыли и каменной крошки, поднятой взрывом, ярко освещают представшую перед Вашим взором картину. Перед вами располагается маленькая бухта, вероятно, служившая прежним хозяевам пещеры транзитным пунктом. Отсюда, корабли, наполненные

голубой породой, уходили в дальние плавания, неся богатства своим обладателям. Несколько контейнеров, доверху наполненных породой, лишь подтверждают Ваши догадки.

Пришло время осмотреться: вдоль берега стоят сундуки, закрытые необычными механизмами; к стене пещеры примыкают четыре контейнера, наполненные голубым камнем, в воде размещен стационарный кран, покрытый ржавчиной и, вероятнее всего, не рабочий; возле него небольшой стальной пирс, который, к слову сказать, также не уберегся от коррозии.

Придется повнимательнее изучить это местечко – **128**.

277

Вы кидаете предмет в лужу и ждете, что произойдет, но вода отторгает его, выбрасывает на поверхность. Значит, лужа просто отражает все, что ей не дай? Вы кладете предмет обратно в карман.

Смело касаемся лужи руками на 176, - ведь Вы знаете, что Вам это ничем не грозит?

Если вы все еще опасаетесь, шагайте на юг, куда вела дорога до поворота (**41**), либо на восток, куда она поворачивает в последний момент (**188**).

278

Все выжившие в том страшном походе уже вернулись в поселок, их следы постепенно заметает песок. Вы усаживаетесь в тени огромного куста перекати-поля (таких больших не бывает, видимо не обошлось без радиации) и отдыхаете. Если у Вас есть какая-либо еда или вода во фляге, то сейчас самое время подкрепиться, тем более вблизи поселка Вам почти ничто не угрожает.

Вдруг Вам в голову приходит одна сумасшедшая идея: неплохо было бы сходить в Сан-Давид еще раз, но теперь одному, и изучить все как следует, ведь в прошлый раз Вы толком и не осмотрели город.

Если Вы решитесь на опасный многочасовой переход, идите на **311**, если же нет, переходите на **99**.

279

Первая надпись выглядит более чем странно: «ОСТРОВ ЖЕЛЕЗНЫХ СКАЛ». Что бы это значило? Внизу, под ней, Вы замечаете ряд каких-то уравнений и совершенно незнакомые символы. Конечно, Вы слыхали, что помимо острова, на котором Вы сейчас находитесь, есть множество других, таких же заброшенных и убитых природой. Вы даже слыхали про остров, который будто бы от берега до берега покрытый лесами и травой, на котором в изобилии водятся животные и птицы, но это скорее не более чем слухи.

Решив здесь больше не задерживаться, Вы выходите из дома – **85**.

280

Трактир представляет собой маленькую покосившуюся хибару, освещенную несколькими тусклыми свечами. Внутри несколько десятков человек, включая четырех из охраны каравана.

– Гостям сегодня один напиток за счет заведения! - говорит трактирщик, пожилой морщинистый негр. Вам подают оловянную кружку с варевом такого цвета и запаха, что пить его Вам и в голову не приходит. Поэтому Вы отвечаете: «Спасибо», – и ставите чашку на стол.

Вы так устали от изнурительного перехода по пустыне, что у Вас нет сил ни с кем говорить, поэтому Вы просто сидите и слушаете пьяный треп охранников и местных выпивох.

Сон медленно сковывал Выше тело, и, наконец, Вы утыкаетесь носом в стол…

Идите на **307**.

281

Перспектива вновь пройти двенадцать часов под палящим солнцем отнюдь Вас не радует. Вам пришла было в голову мысль проделать весь путь под покровом ночи, но опасность встречи с гиенами или бандитами очень велика. Придется решать, идти сейчас или же дожидаться ночи. Если согласитесь на «безопасный» дневной переход, идите на **245**, если рискнете идти ночью, на **69**.

282

Не найдя ничего, СМОТРИТЕЛЬ успокаивается и тоже опускает револьвер:

– Что ты делаешь тут, сынок? Ты ведь один из тех, Ходящих По Земле? Я знаю, твоя душа чиста, как и вода внизу, до которой, к сожалению, мне не дано добраться. Ты, видно, хотел переночевать у меня. Я не против, оставайся сколько пожелаешь. Наутро я уйду, и ты меня больше не увидишь. Только вот оружие свое отдай, у меня дома не держат оружие в руках.

Как Вы поступите? Воспользуетесь советом и ляжете спать на кровать СМОТРИТЕЛЯ (**320**), отдадите ему оружие, дабы расположить его к себе (**313**) или же нападете на него (**339**), а, может, попытаетесь поговорить с ним, в надежде выяснить что-нибудь (**172**)?

283

Шкаф, если его можно назвать таковым, поделен на четыре секции-ящика, в центре которых установлен запирающий механизм. На трех из четырех он представляет собою кардридер, вероятно питающийся от переносного генератора, ко-

торый когда-то был здесь установлен. Пластиковые карточки, приобретшие популярность в начале века, старались внедрить во все сферы деятельности, заменяя ими механические замки. Лишь на одном из ящиков Вы обнаруживаете небольшое углубление округлой формы.

Повнимательнее исследуете его (**253**), изучите инструменты, расположенные неподалеку (**347**) или же покинете зал (**171**).

284

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если фортуна на вашей стороне, то (**8**), если нет, тогда (**335**).

285

Вы начинаете невольно приближаться к левому краю свалки, туда, где виднеется край плато. День постепенно переваливает за свою вторую треть.

Услышав высокое жужжание чуть правее, Вы спешите продолжить свой путь, идите на **332**.

286

– Каких зверей я должен бояться? – спрашиваете Вы.

– Господин должен всегда быть осторожен со зверями больше его, особенно если они с тремя пальцами. Господин не должен поворачиваться к ним спиной. Еще господин должен бояться зверей, у которых больше четырех ног. А еще тех, что плавают в море. А еще господин может встретить гномов, но они не все добрые, такие как Урри! Могут попасться и плохие. Они не станут нападать на господина, но могут украсть его вещи. И самое главное, что должен помнить господин: если он увидит людей с железными руками или людей, одетых в белую одежду, господин должен сразу же бежать, не оглядываясь.

Больше ГНОМ говорить не хочет. Вам ничего не остается, как спуститься вниз.

Идите на **27**.

287

Не успеваете Вы повернуть направо, как из-за поворота в нескольких десятках метров на Вас показывается пара больших красных глаз, ярко горящих в голубоватой тьме. Очертание существа разглядеть не удается, но то, что это не человек, сомнений не возникает. Решение нужно принимать незамедлительно.

Поворот всего в шаге от Вас, и Вы можете попытаться ускользнуть от твари – **337**.

Или посмотрите, что будет дальше – **178**.

288

Колодец доверху наполнен водой, на вид - чистой. Вы можете наполнить ей доверху свою флягу, а так же вдоволь напиться (Восстановите СИЛУ до начального значения). Сделайте все, что хотите и идите на **76**, чтобы решить, что делать дальше.

289

Через полкилометра Вы, утомленный, достигаете горы. Сейчас у Вас не остается никаких сомнений относительно ее происхождения, ибо перед Вами - огромных размеров свалка из разбитых машин и разного металлолома. Она занимает почти два квадратных километра площади, как бы стекаясь с краев в центр, где и образует внушительную насыпь. Над всей этой местностью разливается кисловатый запах ржавого металла. Есть ли у Вас желание углубляться в это царство мертвых механизмов (**126**)? Не лучше ли будет вернуться на предыдущую развилку и продолжить путь на запад (**173**)?

290

Каких-то несколько шагов Вам не хватает, чтобы скрыться за поворотом, когда гремит взрыв. Камни со страшной силой разлетаются во все стороны. Один из них попадает вам в голову, раскраивая череп, еще несколько ударяют в спину, бросая на землю уже мертвое тело…

На этом Ваше приключение окончено!..

291

Вы перелезаете через перила и спускаетесь на рельсы. Тележек всего три: одна из них доверху наполнена какими-то серыми камнями, на дне второй лежит несколько светящихся сталактитов, присыпанных толстым слоем пыли, третья же пуста. На ее бортиках запеклась жидкая грязь. Для пробы Вы толкаете вперед тележку со светящимся минералом: за семь десятилетий колеса прочно приржавели к рельсам, но Вам удается столкнуть их с места. С громким лязгом тележка начинает медленно набирать скорость, скатываясь по наклонным рельсам. Наконец Вы убеждаетесь, что она уже достаточно разогналась, и отпускаете ее. Немного подпрыгивая, тележка быстро исчезает в темноте туннеля, а эхо долго еще мечется между проходами шахты. По звуку Вы понимаете, что едет она хорошо. Итак, как Вы поступите? Будете везти тележку перед собой, опасаясь, что в нужный момент не сможете затормозить (**269**), или усядетесь в нее и поедете по рельсам (**346**)?

292

Язвы с чудовищной скоростью расползаются по Вашему лицу и шее, Вы трясущимися руками достаете взятую в лаборантской колбу и залпом выпиваете. Когда жидкость течет по Вашему горлу и гортани, Вы ясно понимаете, что все Ваше нутро уже покрыто толстым слоем гнойной кровоточащей скверны…

Но спустя всего несколько мгновений язвы на Вашем лице и груди высыхают, отваливаются и с тихими всплесками падают в воду. Затем Ваш желудок словно выворачивает наизнанку, и язвы вперемешку с кровью, гноем и желчью вырываются сильной струей из Вашего рта.

С трудом встав и преодолев желание застрелиться, Вы, проклиная себя и чертову воду, решаете идти дальше на запад (**160**) по узкой кромке песка.

293

Ваша рука будто перерождается… Отделяется от слабого, вспотевшего тела, входит в новый, особый мир… Вы чувствуете всего себя лишь бесполезным придатком, частью не принадлежащей вам руки – и лужи… Лужа? Нет, то не лужа, это эссенция силы, чистоты, то, что дает жизнь! Вы приближаетесь к прекрасной луже, Вы видите там себя, – но не себя жестокого, привыкшего к тяжести мира, а нового. Вы видите ребенка…

Лужа мягко, тепло касается вашего лица. Свежесть, жизнь, – и в то же время покой, блаженство… Вы полностью окунаетесь в эту гармонию, в новый мир, и засыпаете со счастливой улыбкой на губах…

На этом Ваше приключение окончено!..

294

Проход оказывается коротким и узким. Уже через десять метров Вы замечаете, что он заканчивается каменной залой, причем выход находится на высоте двух метров над полом и из залы не виден. Значит, этот проход является либо вентиляционным, либо природным. Вы осторожно спускаетесь на пол залы, идите на **317**.

295

Забравшись на крышу одной из машин, Вы двигаетесь дальше вглубь свалки. Приходится то и дело прыгать по крышам или перелезать через нагромождения разного металлического хлама. Чего тут только нет: большинство предметов, к примеру, разные автозапчасти, обрезки стальных труб, бочки и контейнеры самых разных размеров и цветов, Вам давно знакомы, в то время как некоторые из них Вы видите первый раз в жизни. Двигаетесь Вы медленно, постоянно спотыкаясь о всевозможный металлолом.

Метрах в пяти к востоку между двух остовов машин, один из которых перевернут, а другой почти полностью засыпан железной стружкой, Вы замечаете какое-то движение. Кроме того, оттуда доносится странное жужжание. Пройдете мимо (**179**), или решите посмотреть, что там творится (**343**)?

296

Вы идете на юг почти полтора часа. Вдали виднеется двухэтажное кирпичное здание.

Идите на **236**.

297

Вы обходите скалы с юга в том месте, где их гранитные подножья на несколько метров занесены песком. Шум прибоя, доносящийся с севера, вскоре совсем пропадает. Вы идете вдоль длинной серой непреступной стены с навязчивым странным чувством, будто Вам в спину смотрят несколько десятков пар глаз. И хотя вокруг видны лишь скалы и песок, и остаться незамеченным вряд ли кому-нибудь удастся, чей-то тяжелый взгляд явственно ощущался между лопаток.

Вы решаете затеряться между торчащими из песка черно-серыми утесами, надеясь таким образом избавиться от преследователей. Попетляв некоторое время между огромных валунов, Вам, кажется, удается это. Тем не менее, у Вас нет желания возвращаться к подножью гряды, и Вы продолжаете путь, идите на **68**.

298

Один из солдат бросается на вооруженного кнутом наемника, другой помогает Вам в битве с ЧЕЛОВЕКОМ-ЯЩЕРОМ Джимми, а мэр в то время пытается уползти на улицу через пролом в стене.

ЧЕЛОВЕК-ЯЩЕР при удачном ударе будет отнимать не 2, а 4 СИЛЫ. Все удары рассчитывайте как обычно.

ПЕРВЫЙ СОЛДАТ
ЛОВКОСТЬ 9
СИЛА 9

ВТОРОЙ СОЛДАТ
ЛОВКОСТЬ 8
СИЛА 10



НАЕМНИК
ЛОВКОСТЬ 6
СИЛА 8

ДЖИММИ
ЛОВКОСТЬ 14
СИЛА 18

Если Вам удалось выйти победителем из битвы с жутким существом, идите на **165**.

299

Лежащее у Ваших ног мертвое тело Охотника вызывает еще больше отвращения, чем живое. Пропитанные кровью обрывки одежды, разорванные мышечные ткани левой руки, множество колотых и резаных ран. Присев на корточки, вы поднимаете стилет, лежащий недалеко от трупа, и, повертев в руках, решаете взять его с собой. Отметьте это в ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. Драться им не так удобно, как добротным армейским ножом, а вот проделать дыру или взломать замок – эта работа вполне подвластна этому острейшему четырехграннику.

Решив больше не задерживаться здесь, вы продолжаете свой путь – **97**.

300

Открывшийся проем оказывается нишей площадью не более десяти квадратных метров с аккуратно слепленными из песка и глины ступеньками. Спустившись вниз, Вы обнаруживаете расставленные вдоль стен ящики, освещаемые солнцем, проникающим в помещение через отверстие вверху. Некоторые из них деревянные, какие-то – металлические. Всего 11 штук. Присев на корточки вы принимаетесь осматривать первый: им оказывается деревянный, покрашенный в темно-зеленый цвет, с большим навесным замком. Такой вряд ли возьмет пистолетная пуля, а фомки или другого металлического предмета, который бы Вы смогли бы использовать как рычаг, под рукой не находится. Попытка поднять его также не увенчается успехом. Весит он не менее сотни килограмм. Вероятно, механизм внутри проржавел, но, как показывают ваши попытки вскрыть его, время оказалось бессильно перед каленой сталью. Скорее всего внутри всех этих ящиков какое-то оборудование или оружие.

Беглый осмотр остальных ящиков выявляет, что они, как и первый, наглухо закрыты, и открыть их возможности не представляется.

Сверху слышится какой-то шорох, в проем летят крупицы песка. Отойдя в угол, скрытый от солнечных лучей, вы приготовились ждать (**202**).

301

Ваши шаги тонут в пустоте, покрывающей озеро. Обрыв становится все уже и уже, и, наконец, превращается в опасную и узкую дорожку не более метра шириной. Кроме того, он постепенно снижается к воде, и Вы понимаете, что через несколько минут станет вровень с ней.

Неожиданно в стене появляется достаточно широкий проход. Через некоторое время проход поворачивает, а из-за поворота льется сильный и спокойный синий свет. Это почему-то немного поднимает Вам настроение. Хотите свернуть в этот новый проход (**294**), или продолжите спуск (**46**)?

302

Вы внимательно осматриваете кости, найденные на полке, и внутренний голос, не раз спасавший Вам жизнь, подсказывает, что надо вернуться к запертому люку. В конце концов, он пересиливает любопытство, и Вы в спешке взбираетесь по лестнице и миллиметр за миллиметром прощупываете поверхность люка. Найдя в нем отверстия, идеально подходящие для этих двух костей, Вы вставляете их туда. Скрежет металла и тонкие лучи солнца, проходящие сквозь отверстие открывающегося люка, извещают о том, что путь на свободу открыт. Вероятнее всего эти кубики служат обитателям этого помещения ключом. Теперь пришло время разобраться с тем, кто загнал вас в эту ловушку (**229**).

303

Вы поднимаетесь и оказываетесь в небольшом помещении вроде чердака. Доски, образующие пол, прибиты к стене и выходят прямо из окна, но площадь «комнаты» не более двух метров. У окна валяется оловянная тяжелая кружка. Внизу Вы видите двух человек. Одеты они в обычную одежду, но лица не внушают доверия.

Выберите дальнейший порядок действий:

Кинуть кружку одному в голову, спрыгнуть вниз и атаковать второго (**138**),

Попытаться вступить в разговор (**235**),

Лечь на доски и подслушивать, – но учтите, что доска просматривается со стульев, и в любую секунду вас могут заметить (**252**).

304

Гостиница «Ласковый Прибой» оказывается длинным деревянным сараем с облупившимися боками. Внутреннее убранство тоже не отличается роскошью: гостиница представляет собой большую комнату, от которой отходит длинный коридор, по обоим сторонам которого ютятся комнаты. В этой главной комнате стоит боль-

шой стол и старый продавленный диван, на котором лежит хозяин – непомерной величины старый бородатый субъект в мятой белой рубашке и джинсах, которым по виду лет сто.

– О, парень, да ты с дороги… – говорит присвистнув хозяин. – У тебя не одежда, а какие-то пыльные тряпки! Давай, не обижай дядюшку Сэма, заплати 60 долларов и на 12 часов комната твоя. Отдых бы тебе сейчас не помешал.

Если заплатите и решите остаться и переночевать в «Ласковом Прибое», идите на **275**, если же откажитесь и выйдите на площадь, отправляйтесь на **220**.

305

Дверь, висящая на одной петле, слегка кренится, пропуская вас внутрь. В доме царит полнейший бардак: стулья и столы перевернуты, на полу, на кровати (хотя сложно было назвать кроватью несколько параллельно положенных на два табурета досок, накрытых пыльным одеялом) разбросаны какие-то бумаги, от вскрытых консервных банок исходит неприятный запах. Похоже, здесь совсем недавно кто-то жил, но в данный момент обитателя этого странного жилища нет на месте. Рука интуитивно тянется к ножу.

Перехватив рукоятку, Вы собрались было уходить, как Ваше внимание привлекают странные надписи на стене, как будто вырезанные ножом или другим острым предметом.

Задержитесь и обстоятельнее изучите их – **279**,

Или поскорее уберетесь из этого дома – **85**?

306

Ваш последний удар разрубает москита пополам. Обе половинке несколько раз вхолостую переворачиваются в воздухе и валятся на песок, где еще несколько секунд дергаются и пытаются взлететь. Азарт битвы еще не угас, и потными ладонями схватив из горки одну из стальных труб, Вы начинаете колотить по песку, пока он в радиусе двух метров от Вас не покрывается многочисленными выбоинами, останки мутанта не превращаются в грязную кашу, а труба не прогибается в трех местах.

После этого Вы успокаиваетесь, бросаете на песок трубу, вытираете со лба пот и, тяжело дыша, отправляетесь дальше, держа наготове нож.

Переходите на **267**.

307

…Кто-то трясет Вас за плечо и кричит прямо в ухо: «Проснитесь! На город напали!»

Мгновенно вскочив на ноги, Вы хватаетесь за оружие. В кабаке оказывается

пусто, а на улице слышатся крики. Вы выбегаете туда и видите страшную картину: повсюду лежат трупы, летят арбалетные стрелы, некоторые дома горят. Остановив пробегающего мимо охранника с арбалетом наперевес Вы спрашиваете, что произошло. «Наемники напали! Их несколько десятков и все отлично вооружены. Ваши друзья сейчас сражаются с ними у входа в дом мэра, а наши охранники пытаются задержать основную массу у ворот. Так что поспешите».

Как всегда в предчувствие битвы, кровь закипает в Ваших жилах. Куда Вы направитесь? Поможете своим солдатам у дома мэра (**155**) или пойдете к воротам и поможете городским охранникам удержать натиск наемников (**241**)?

308

Куда хотите направиться? Если поднимитесь на стену – идите на **123**; если пойдете в кабак – на **268**; если к большому цветастому шатру, что раскинулся на главной площади возле полуразрушенного дома мэра – на **10**. Если хотите покинуть город и вернуться в поселок, идите на **281**.

309

Дубина со свистом пролетает расстояние между Вами, и только чудо позволяет смягчить удар, приходящийся в район ключицы. Острая боль пронзает правую часть Вашего тела, но ноги, гонимые страхом, благополучно уносят Вас все дальше и дальше от преследователей, позволяя затеряться среди скал. Отнимите 2 от своей ЛОВКОСТИ. Травма, причиненная вожаком ГОЛЕМОВ, навсегда оставит свой след на Вашем теле, доставляя физические мучения. Придя в себя после встречи с ГОЛЕМАМИ, Вы продолжаете путь среди скал – **68**.

310

Вы, как ни в чем ни бывало, садитесь на лежащую близ двери деревянную бочку и спрашиваете о хозяине этого необычного дома. РЕЙДЕР, похоже, опешил от такого развития событий и, опустив свой молот на песок, усаживается рядом.

– Хозяин, говоришь. Да нету у этого дома хозяина. Сколько помню, они сменялись чаще, чем я успевал закапывать трупы. Нескольких я убил самолично, несколько уходили в пустыню, ища лучший кров. Но последний меня удивил. Он был похож на сумасшедшего профессора или ученого что ли. Все твердил о каких-то выводах и следствиях, бубнил под нос какую-то белиберду, а вскоре и вовсе исчез. И с тех пор дом пустует, привлекая лишь таких хищников, как я. А ты оказался не так прост. Думал, ты струсишь. Ладно, бывай. И постарайся больше не попадаться мне на глаза, – он встает, отряхивает потертые кожаные штаны, поднимает лежащий на песке молот и, постоянно оглядываясь, удаляется бредущей походкой в бесконечность пустыни.

Дождавшись, пока он скроется из виду, Вы направились к виднеющимся вдали дюнам – **111**.

311

Второй раз Вы идете по проклятой дороге через пустыню, только на этот раз уже без лошади… Жуткий зной иссушает Ваше тело. Солнце, словно ненасытный демон, готово высосать из Вас все соки. Раскаленный песок то и дело залетает в нос глаза, скрипит гравием на зубах…

Путешествие постепенно превращается в Ад. Оптимизм улетучивается в неизвестном направлении, забирая с собой саму жизнь. Вы ясно понимаете, что Вашу жизнь спасет только вода. Есть ли у Вас вода во фляге? Если да, идите на **226**, если нет – отправляйтесь на **141**.

312

Рука уже устает рубить жидкость, но Вы замечаете, что водная масса все же разлетается в стороны, и отжившим кускам требуется время, чтобы прирасти к основной части. Наконец, Вам удается превратить лужу в множество несвязанных шариков, которые не в состоянии причинить Вам вреда. Запах исчезает, шарики не заставляют вспоминать детство, но и отвращения нет. Вы наклоняетесь и поднимаете комочек съежившейся массы. Все то же – травяная, легко рвущаяся пленка…

Неожиданно шарик оживает. Тут вы замечаете, что его собратья тоже двигаются. Вы собираетесь сбежать, но тут один из шаров прыгает Вам на лицо! Множество комочков поднимаются, вновь образуются в единое существо, вырастают в стену и обволакиваются вокруг Вас, душат! Жидкость входит Вам в нос, в уши, в глаза… Голова кружится, в глазах темнеет…

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, иди на 217, если же удача на этот раз отвернулась от Вас, на **129**.

313

– Глупец! Ну почему эти несчастные путешественники так наивны – стоит им посулить золотые горы, как они теряют бдительность, – от его хриплого смеха становится не по себе. – Твоя неосмотрительность обойдется тебе дорого, я скормлю твои кишки гиенам.

Взяв в руки Ваше же оружие, он резким рывком направляет его вам в бедро. И, не дожидаясь, пока Вы придете в себя, всаживает свой нож Вам в горло. Ваши мольбы о помощи захлебываются, а руки судорожно теребят артерию, из которой потоком бьет кровь, стремительно покидая Ваше тело. Кровь кажется на ощупь очень липкой, но это последнее, что приходит к Вам в голову, унося навсегда этот мир…

На этом Ваше приключение окончено!..

314

В пещере очень холодно, особенно после прогулки под палящим солнцем, но по крайней мере достаточно светло. Свод земляного коридора, его пол и стены образуют собой почти идеальной овальной формы проход. Согнувшись в три погибели, Вы кое-как пролезаете внутрь. Никаких ответвлений пока нет, и Вы все дальше углубляетесь в недра земли. Но вот пещера резко расширяется, и Вы оказываетесь в просторном земляном гроте. Первое, что бросается в глаза – огромного размера насекомое, похожее на муравья, но размером почти со взрослого человека. У него шесть членистых ног, а спереди страшные жвалы, два подергивающихся усика и четыре неподвижных желтых глаза. Все тело МУРАВЬЯ покрыто толстым слоем блестящего хитина.

Заметив Вас, тварь начинает глухо стрекотать, трясти головой и покачивать усиками. Кажется, нападать на Вас МУРАВЕЙ не стремится, а хочет только прогнать. Воспользуетесь этим и быстро выберетесь из пещеры (**87**), или нападете на насекомое (**146**)?

315

Обойдя дюны, Вы продолжаете свой путь по пустыне пока не натыкаетесь на караван. У погонщика Вы узнаете, что он направляется в город Сан-Давид. Вскоре к Вам подходит посол Блэк Дезерта и предлагает совместный путь до города, чем Вы и решаете воспользоваться. Усевшись на одну из повозок и облокотившись на тюк с чем-то мягким, Вы и не замечаете, как засыпаете под мирное постукивание деревянных колес – **60**.

316

Аккуратно утопив жетон в отверстие, Вы слышите глухой щелчок, который тут же отражается эхом под сводами залы. Дверь беззвучно распахивается, открыв для Вас полость ящика. Глубина его порядка полуметра, так что голубоватого свечения едва ли хватит, чтобы увидеть содержимое. Протянув руку вглубь, Вы нащупываете сверток, который немедленно вытаскиваете на тусклый свет. В Ваших руках три динамитные шашки, перетянутые плотным жгутом, только запалом им служит не бикфордов шнур, а серная основа, воспламеняемая при трении о терок, который также оказывается в свертке. Бесспорно, нужная вещь, да и интуиция подсказывает, что совсем скоро придется пустить шашку в дело. Помимо этого во втором свертке, извлеченном вслед за первым, вы обнаруживаете 5 патронов калибра 9мм. Если у вас есть пистолет под этот калибр, можете сразу же зарядить их в обойму, иначе брать их с собою нецелесообразно. В дальнем углу находится спецодежда шахтера и каска. Вряд ли эти вещи пригодятся Вам в пути, и Вы решаете их оставить. Если в Дороге Вам предложат воспользоваться динамитной шашкой,

просто прибавьте 60 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

Извлечь жетон не удается никакими средствами, и Вы решаете оставить его и продолжить свой путь – **171**.

317

Зал представляет собою помещение площадью около пятидесяти квадратных метров. Сталактиты, равно как и сталагмиты, аккуратно срезаны так, что о наличии их когда-то здесь не напоминают даже следы работы шахтеров. Голубой свет, который источает порода, отражаясь от купольного свода создает неповторимую игру теней, рисуя замысловатые узоры на каменистом полу.

Почему-то вспоминается детство. Первое свое ранение вы получили в 15 лет от зубов койота. С двумя своими товарищами вы отправились на поиски пропавших детей, которые играли в прятки. Дети вскоре были найдены в пещере на севере от поселка. Впрочем, именно оттуда Вы и начали свои поиски. Обнаружили их в похожей зале прямо у входа в пещеру в компании койота. После скоротечной схватки, выйти из которой вам троим победителями не составило труда, Вы были впервые ранены. Загнанный в угол зверь сражался с отчаянностью смертника, вцепившись Вам в левое запястье, но несколько ударов ваших спутников позволили выбраться из «зубастого капкана».

Несмотря на раны, двух из троих детей удалось спасти. И до сих пор пещеры нагоняют на Вас чувство трагичности, ведь опасность может подстерегать на каждом шагу. Спустя несколько лет пещеру засыпало песчаными бурями, а память бережно хранит тот день.

Несмотря на одолевшие Вас воспоминания Вы не упускаете из виду большой шкаф, стоящий в нескольких метрах от Вас. Он состоит из четырех ящиков-секций полуметрового диаметра. Рядом находится пара тачек и несколько шахтерских инструментов, назначение которых было трудно определить.

Осмотрите повнимательнее ящики (**283**), изучите инструменты (**347**) или же выйдете из залы через проем, находящийся на противоположной от Вас стороне (**171**).

318

Свернув вправо, вы приступаете к изучению цепи шахт. В голубоватых сумерках Ваш силуэт напоминает Диггера - отважного искателя приключений, о котором Вам неоднократно рассказывал старожил поселка Харрисон Бетти. Из его уст вы узнали, что планета, погрязшая в катаклизмах, нуждалась как медикаментах, технике и оружии, так и в самых простых, бытовых предметах, таких как столовая утварь и строительные материалы. Тогда и были посланы в разные концы острова смельчаки, которые намеривались отыскать такого рода предметы в заваленных проходах, складах, ангарах, военных базах и шахтах. Из десятка посланных с этой миссии вернулся лишь один. Его сразу прозвали Диггером за его способность вы-

живать под землей. Он принес в поселок несколько канистр с нефтью и впоследствии частенько помогал разного рода товарами. Говорят, что даже знаменитый культ шерифа – находка Диггера. Что стало с остальными искателями, осталось тайной.

За размышлениями Вы и не замечаете, как подходите к развилке. Скорее всего, существует карта этих переходов, но Вам вероятно придется идти на удачу.

Пойдете прямо (**255**), или же свернете направо (**287**).

319

Стараясь забыть о неприятной встрече, Вы осматриваете то место, где сейчас находитесь. Пещера расширяется и поднимается на несколько метров. В тусклом свете Вы замечаете разбросанные на полу лопаты, кирки, заступы, и еще какие-то непонятные инструменты. Также в пещере есть несколько тележек, доверху засыпанных щебнем и голубоватой породой. Несколько кучек такого же синего минерала свалены в углу пещеры.

…Вы ярко представляете себе последнюю ночь шахты. Самый обычный день, миллионы каких минули до этого, оказался последним. Рабочие подняли из недр земли очередную партию руды, собрались у входа в шахту, покурили, лениво обсудили, за кого голосовать на выборах, кто-то сказал, что чертовы либералы совсем озверели, но его не слушали. Полюбовавшись на странные разноцветные вспышки, бушевавшие далеко на западе, шахтеры попрощались и пошли по своим домам. Среди ночи все вскочили и выбежали на улицу. В небе творилось что-то невообразимое: сначала шел снег, потом поднялась песчаная буря, потом ураганы и торнадо повалили деревья и разрушили дома. В ту ночь выжила только треть из тех, кто жил на острове. Утро было не лучше: электричества не было, и это напугало людей больше всего. В следующие месяцы радиоактивные волны выкашивали каждого второго, а некогда цветущий остров превращался в мертвую пустыню. Через пару лет остров пришел в то состояние, в котором и прибывал до сегодняшнего дня, и за это время особо не менялся, хотя и были непонятно откуда взявшиеся стихийные бедствия как муссонные дожди, сильнейшие снегопады и цунами.

С того времени немногие спускались в шахту. Возможно, за семьдесят лет Вы один из первых. Эти мысли начинают Вас угнетать и Вы поскорее решаете уже идти, не важно куда, вглубь пещеры (**89**), или к широкому западному проходу (**142**)?

320

Вы засыпаете моментально, но, вопреки ожиданиям, сны Вам снятся жуткие…

…Вы очень голодны. Ваша шкура стоит дыбом, а с клыков стекает слюна. Но пока селяне не тронут вещи, Вы не сможете напасть. И вот один мальчишка делает это. Он забирает все и уходит в деревню, а Ярл как раз тяжело болен. Дождавшись, когда они выпьют достаточно эля, Вы одним ударом могучей черной лапы

проламываете череп человеку у ворот и входите в деревню. Все пьяны вусмерть и лежат на голой земле, слегка припорошенной снегом. Вам холодно. Черный ветер как всегда скрывает Ваше пиршество от чужих глаз…

…Совершенно разбитый, Вы просыпаетесь. Ночью вам снилось что-то странное, и утро не приносит желанного спокойствия. Восстановите Вашу СИЛУ до начального значения, но отнимите 1 от уровня своей УДАЧИ. Вам больше не хочется задерживаться в этом негостеприимном месте, Вы спускаетесь по винтовой лестнице.

Идите на **156**.

321

Первым делом Вы обращаете внимание на армейский камуфляж, довольно старый и рваный в нескольких местах, так что использовать его в качестве одежды было бы непрактично, но осмотр карманов показывает, что не все вещи на вид так уж и бесполезны. В камуфлированной куртке песочного цвета, во внутреннем кармане обнаруживается походная фляга, с добротным вином внутри. Вино от времени еще не успело перебродить в уксус и оказывается восхитительным на вкус. Хватит фляги на четыре добротных глотка, каждый из которых восстановит Вам по 2 СИЛЫ, а если у вас с собою имеются галеты – то это вообще находка, не имеющая цены.

Во втором кармане Вы находите десятидолларовую купюру, которая сразу же перекочевывает в ваш карман. К поясу брюк в кожаном чехле прицеплен нож, такой же, как у Вас: к сожалению, искусством владения двумя оружиями Вас никто так и не обучил, а тащить с собой лишний вес по пустыне в надежде продать этот предмет довольно глупо.

Больше ничего интересного обнаружить не удается ни в темно-синей рубахе, ни в темных потертых джинсах.

Теперь, если хотите, можете осмотреть стол и выдвижные ящики (конечно если вы этого еще не делали) (**159**) либо прилечь отдохнуть на опрятно заправленную бело-красным покрывалом кровать (**33**).

322

Вы лежите на кровати. Деревенское солнце убавляет жар, и Вы чувствуете приятную прохладу…

Стоп, что-то не так. Вы привыкли спать на стоге сена, а не на железной кровати!

И вообще… Вы же покинули деревню!

Вы открываете глаза. Перед вами сидит человек. Ах да… наемник! Руки связанны, рот заткнут кляпом, а лицо распухло от многочисленных побоев.

Не говоря ни слова, он подходит к Вам и силой бьет в солнечное сплетение, заставляя скрючиться в болезненной агонии. Затем еще раз и еще раз. Глаза застилает туман, а тело изнывает от боли.

Взяв в руки ремень, он перехватывает им Вашу шею и сильным рывком затягивает петлю. Кислорода в легких вряд ли хватит более чем на пару минут, хотя сознание покидает Вас и того раньше…

На этом Ваше приключение окончено!..

323

Вы пытаетесь открыть дверь самыми разными способами, затем обнаруживаете, что железки, приколоченные к двери, находятся в определенной последовательности, то есть красно-ржавые сменяются новыми, возможно, свежезаколоченными. Вы нажимаете на них по очереди и тут слышите громкий щелчок. Удастся ли вам разгадать код двери?

Проверьте УДАЧУ. Если повезло, идите на (**105**), иначе на (**184**)

324

Свет пробивается из небольшого отверстия вверху длинной лестницы. Подняться не составляет труда, но вот унять странную дрожь так и не удается. Вам в лицо бьет жгучий столб света, запах людей, песка и кислой воды. Вы осматриваетесь. Ваша голова торчит из «Проклятого колодца» – именно так жители Нессмара называют глубокое отверстие в земле, из которого то и дело несет жутким смрадом. В него однажды провалился какой-то пьяница, с тех пор оно ограждено загоном из колючей проволоки. К Вам сразу сбегается толпа людей, угрожая вилами и топорами, но, поняв, кто Вы, они принимают Вас за героя. Все заканчивается хорошо, но дыхание шахты навсегда консервируется у Вас в легких. Прибавьте 2 к УДАЧЕ, а СИЛУ восстановите до начального уровня (Вас щедро угощают и даже оставляют ночевать).

На утро в несколько подавленном настроении Вы вышли на главную площадь рыбацкого поселка, идите на **220**.

325

– Мы братья, – говорит один из них, тот, который ниже, толще, в кожаной жилетке и таких же штанах, а руки его по локоть замотаны грязными тряпками, – братья Райд, меня зовут Лев, а Фета зовут Фет. Отец назвал нас в честь кого-то… Теперь уже не помню кого. Что мы тут делаем? Как что, мы конструируем Самоходную Машину! Ты не представляешь, добрый человек, сколько всего можно найти на этой свалке! Если бы не змеи, гигантские москиты, «мусорщики» и прочие твари, которые постоянно тут шастают, мы бы и ночевали тут… Все началось с того, что однажды мы с Фетом ушли слишком далеко от поселка и забрели сюда. Мы немного побродили, любуясь всеми этими мертвыми машинами, как вдруг увидели шесть огромных стальных цистерн. И что же, ты думаешь, в них было? Четыре

из них были доверху наполнены дизельным топливом! Мы побродили еще немного и поняли, что такие цистерны валяются здесь почти на каждом шагу. Тогда мы и решили, что не дадим пропасть всем этим запасам. Вот уже несколько лет мы собираем эту машину, и сейчас как никогда близки к ее завершению. Мы назовем ее Самоходная Гусеничная Повозка Братьев Райд. Или просто Несущий Свободу… Надо будет это обдумать… В любом случае это будет величайшее изобретение в истории Нового Мира!

Что бы Вы еще хотели спросить у братьев?

Если хотите поговорить со вторым братом, Фетом, идите на **219**, если хотите узнать, чем же так удивительно их изобретение, на **152**, если же поинтересуетесь о свалке и ее обитателях, на **83**.

326

Следуя Вашему приказу, караван неохотно поворачивает на северо-восток и бредет сквозь пустыню. От зноя нет абсолютно никакого спасения, фляги у всех пустеют еще на четверти пути. У Вас же вовсе нет воды, и, видя это, один из солдат достает флягу с водой из поклажи своей лошади и протягивает Вам. Отметьте это в ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА, но помните, что не можете нести больше пяти предметов сразу.

На некоторых разделах Вам будет предложено использовать флягу. Помните, что можете сделать только два хороших глотка (каждый из которых добавит 2 СИЛЫ), после чего вода закончится. В таком случае не спешите выбрасывать пустую флягу. Возможно, представится случай наполнить ее вновь. Сейчас вы утоляете жажду и вновь наполняете флягу.

Караван двигается около десяти часов никого не встречая на своем изнурительном пути, разве что спугнув пару раз нескольких обиженно тявкающих шакалов. Шакалы по природе своей трусы и падальщики, поэтому, конечно, их отпугивает такое скопление людей, но на одного человека вполне могут напасть.

Переходите на **60**.

327

Заметив, что Вы все еще тут, Джин в своей манере вежливо спрашивает:

– Да, чем я могу Вам помочь?

– А ты умеешь читать? – у Вас появилась одна идея.

– Да, это было первое, чему меня научил Соболев, – отвечает внучка великого ученого, – Вам надо что-то прочитать?

Может быть, за время своего путешествия Вы находили бумагу с какими то записями, показавшимися Вам интересными, но так и не смогли разобрать? В таком случае, можете попробовать попросить Джин прочитать их Вам. Итак, если у Вас есть какие-то из нижеперечисленных документов, то отправляйтесь на соответствующий раздел, в противном случае идите на **220**.

Какие из этих документов у Вас имеются?
Записка из кармана одного из бандитов, напавших на Джин? Идите на **110**.
Бумага и пластиковая карточка с рабочего стола Дэвида Бора? Идите на **342**.

328

После боя шкура животного и без того усеянная шрамами, и вовсе превращается в кровавое месиво. Зверь, доживавший последние дни в шахтах, погибает с честью в битве, и Вы решаете оставить его тело нетронутым и продолжить свое путешествие по туннелям шахты.

Туннель спускается все ниже и ниже, углубляясь в земные недра на несколько десятков метров, пока не выводит Вас к просторной зале – **317**.

329

Вместо того, чтобы возвращаться на юг тем же самым проклятым путем, Вы решаете обогнуть ферму с востока, так как уверены, что избрав это направление, вскоре выйдете на одну из людных дорог. Так и оказалось, спустя несколько часов Вы видите невдалеке развилку дорог, идите на **148**.

330

С каждым шагом Вы приближаетесь к горе из остовов машин. Уже сейчас насыпь из сплющенных кусков металла достигает почти двух метров. Мутанты больше не попадаются. Осмотревшись, Вы понимаете, что свалка находится на небольшом плато, поэтому снизу ее не видно. Возможно, представится способ спуститься вниз? Но пока обрыв слишком высок и Вы продолжаете путь вдоль кладбища машин, переходите на **188**.

331

– Ты знаешь, а я ведь не всегда был таким, – видя, что Вы не собираетесь с ним расправляться, РЕЙДЕР продолжает. – Когда-то я был офицером Лиги, нас объединяло стремление вернуть мир из царящего на планете хаоса. Мы, военные, располагали и силами и средствами, за нас говорила организованность и дисциплинированность, оружие и медикаменты были в нужном количестве, а наши жены могли иметь детей – радиационный фон обошел их стороной и сильнодействующие препараты, которые мы употребляли горстями, помогали нам выжить. У нас было топливо. Пускай немного, но этого хватало, чтобы иногда выбираться на единственно сохранившемся бронетранспортере в разрушенный город и вести научные работы. Да, у нас в штате были несколько ученых, которые усиленно боролись с

мутациями, пытались восстановить наработки прошлого, но все тщетно. Мой отец говорил, что после войны гражданские возненавидели людей в военной форме и, объединившись в конклавы, всячески пытались обособиться друг от друга. Наши дети умирали спустя несколько лет после родов, женщин становилось все меньше и меньше, а распри от того были только жарче. Когда у тебя оружие под рукою – нет времени церемониться. Тогда, лет семь-десять назад, я решил покинуть расположение и искать удачи в большом мире. Взял с собой столько оружия, сколько мог унести. Но попав в разрушенный мир и столкнувшись с одной лишь целью – выживать – я превратился в зверя – машину для убийств, не знающую ни пощады, ни жалости – я прощал лишь женщин и детей – их убивать мне мой кодекс не велел. И вот я здесь перед тобой. Раненный, усталый и… – он опустил глаза.

Закинув на плечо мешок вы уходите, не оборачиваясь… Пусть этот поступок не приносит Вам выгоды, но честь и доброта – не пустые слова – (**315**).

332

Через некоторое время Вы подходите к возвышению в центре кладбища машин. Плато в этом месте чуть ниже, чем остальные, поэтому у Вас есть шанс спуститься вниз. Хотите попробовать спуститься (**262**), или продолжите путь к огромной горе металла (**340**)?

333

Подойдя вплотную к Вам, вожак ГОЛЕМОВ поднимает удивленный взгляд. Сантиметр за сантиметром он изучает Вашу одежду, останавливаясь на секунду лишь на самых больших окровавленных пятнах. Кровь из пробитой артерии, похоже, впиталась не только в одежду, но и в кожу, оставив оттенок бирюзового цвета.

– Я вижу ты много побывал в битвах, – вожак расправляет плечи, показывая что готов к разговору. – Меня зовут Горр, хотя люди с острова зовут меня иначе. Какого хера ты сюда притащился. Моим ребятам не интересно, из скольких схваток ты вышел победителем, но Горр осознает, что после столкновения с тобой он может лишиться нескольких братьев – возможно, самых лучших – как повезет, так что проваливай туда, куда шел и забудь о том, что ты здесь был.

С этими словами он поворачивается к Вам спиной и шагает к костру. Если у Вас есть оружие, то, если хотите, можете выстрелить ему в затылок (**271**), или же оставьте ГОЛЕМОВ и направьтесь вглубь скал, огибая костер (**68**).

334

Пот заливает глаза, дыхание продолжает учащаться, появляется ноющая боль в районе сердца. Посмотрев на безоблачное небо и вытерев рукавом куртки пот, Вы падаете на землю. Только сейчас, распростершись на песке, Вы понимаете как

устали. Тело отказывается подчиняться, тяжесть в руках и ногах такая, будто к ним привязали двухпудовые гири. Наверное, Вы и пролежали бы так до тех пор, пока силы не стали бы к вам возвращаться, но судьба уготовила вам другой финал.

Позади слышится протяжный вой, который ни с чем не спутаешь. ГИЕНЫ. Эти мерзкие создания пустынь нагоняют вас и, дождавшись пока вы окончательно потеряете силы, решают напасть.

Страх заставляет мгновенно подняться и выхватить оружие, и желание сражаться за свою жизнь на миг пересиливает усталость. Всего лишь на миг. Ваши руки опускаются под тяжестью оружия, а ловкие и проворные движения похожи на взмахи пьяного человека. Их двое, и с каждой секундой они приближаются, оставляя вам ничтожный шанс на выживание.

(Во время боя, несмотря на ваше оружие, вы не сможете нанести урон более 1 единицы СИЛЫ за атаку, а когда у одного из двух противников выпадет на кубиках дубль шестерок или единиц – для вас это означает мгновенную смерть.)

ПЕРВАЯ ГИЕНА
ЛОВКОСТЬ 6
СИЛА 8

ВТОРАЯ ГИЕНА
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 7

Если, несмотря на усталость, вам все же удалось их одолеть и при этом чудом остаться в живых, то **74**.

335

Сделав несколько пируэтов, Ваш нож устремляется в пустоту проема, в нескольких дюймах от головы РЕЙДЕРА. Теперь Вы практически безоружны против прошедшего десятки схваток убийцы, привыкшего к постоянному выживанию в этом диком мире. С голыми кулаками Вы не продержитесь и двух минут. Роковая ошибка стала причиной столь бесславного конца…

На этом Ваше приключение окончено!..

336

В страшном пекле Вы плететесь на запад. Тропинка выглядит так, как будто по ней часто ходят, но вот кто мог проложить ее так далеко от основной дороги? За очередным барханом Вы видите остов машины. Невозможно определить, какого она цвета. Все, что можно снять и унести, уже сняли запасливые жители острова. Лишь пара рваных покрышек валяется около пустого капота. Это зрелище нагоняет на Вас тоску, и Вы садитесь на корточки возле покрышек. Впрочем, Вы не

настолько беспечны, чтобы не заметить маленькую, но ядовитую змейку-хамелеона, которая греется на покрышке, окрасившись в черный цвет. Хотя ее укус и не в состоянии убить человека, он тем не менее ничего хорошего не сулит. Вскочив на ноги, Вы обходите бархан и идете дальше на запад.

Отправляйтесь на 232.

337

Не оглядываясь назад, Вы со всех ног бросаетесь в противоположную сторону. Спустя несколько минут Вам волей-неволей приходится остановиться. Воздух в шахтах спертый, и недостаток кислорода вызывает непроизвольную одышку. Похоже, преследовать Вас никто не собирается. Поправив снаряжение и еще раз оглянувшись назад, Вы продолжаете свой путь налево от заваленного прохода. Назад возвращаться нет никакого желания – **67**.

338

Недолго думая, Вы с криком бросаетесь к озеру, наступая на скользкие спины тех тварей, которые не успевают убраться с пути. Ваш бег напоминает сумасшедшую конвульсию, Вы ударяетесь о каменные своды, цепляясь за колонны из сталактитов и сталагмитов и не чувствуя боли. Когда одна из многоножек сваливается с потолка в нескольких метрах от Вас, то Вы, не замедляя бега, с такой силой пинаете ее ногой, что та с хриплым сопением отлетает на добрый десяток метров.

Вы спиной чувствуете, как нахлынувшая сзади и с боков волна тварей уже готова захлестнуть Вас, как вдруг в нескольких метрах впереди в свете синего минерала показывается берег озера. Даже если бы Вы и хотели затормозить, то не успели бы. Проходит сотая доля секунды, как Вы оказываетесь на глубине нескольких метров. Только тут, неловко барахтаясь в черной воде, Вы чувствуете, что все Ваше тело напоминает тугой комок из мышц, обостренных рефлексов и ужаса.

Твари десятками ссыпаются в воду. Вы понимаете, что это конец: Ваше тело, напрочь лишенное энергии, с трудом держится на поверхности воды, не говоря уже о том, чтобы пытаться спастись вплавь. К счастью, делать этого и не приходится. Падая в воду и делая лишь один вдох, гигантские многоножки меняют цвет на бледновато-белый и, шевеля на прощанье одной из лапок, переворачиваются на спину и замирают. При этом некоторые из них сразу тонут, а некоторые так и остаются на поверхности, что Вас почему-то заинтересовывает.

Вы понимаете, что спаслись. Твари, которым удается не упасть в озеро, панически боятся воды и, понимая, что сегодня им ничего не светит, вскоре отступают. Звук царапающих дерево спиц растворяется в тишине. Восстановите уровень своей УДАЧИ на 1! Дрожа, Вы выволакиваете себя на берег. Немного обсохнув (что нелегко в сыром подземелье), Вы вскоре обнаруживаете в стене еще один проход, усеянный светящимся минералом и, подумав, что возвращаться в пещеру с тварями было бы в корне неверно, направляетесь в этот новый коридор, идите на **294**.

339

Не дожидаясь того, что он предпримет, Вы стремительно атакуете:

СМОТРИТЕЛЬ МАЯКА
ЛОВКОСТЬ 7
СИЛА 8

Если старик мертв, идите на **53**.

340

Уже через несколько минут Вы оказываетесь у подножья стального холма. Высотой он метров десять, но склон достаточно пологий, чтобы на него можно было взобраться. Детский азарт подгоняет Вас забраться повыше и просто посмотреть с высоты на остров.

Карабкаться по кое-как сваленным в кучу остовам машин и острым железкам оказывается нелегко. Вы то и дело проваливаетесь и царапаетесь. Минут через двадцать примерно на середине пути Вы добираетесь до вершины на небольшую ровную площадку и решаете отдохнуть. Вы чувствуете странное удовлетворение, одновременно и будоражащее кровь, и успокаивающее.

Ваш отдых бесцеремонно прерывают. В метре от Вас в мягкую сталь вонзается копье с железным наконечником. Ваше сердце замирает на мучительно долгий миг, а затем бешено начинает биться, заставляя вскочить и выхватить оружие. В десяти метрах от Вас стоит пятерка дикарей, одетых в шкуры и металл. Их лица широки и скуласты, руки крепки и жилисты. Каждый из дикарей сжимает копье или длинный широкий кинжал, грубо выточенный из стальной трубы, которых на свалке великое множество. Люди смотрят на Вас хоть и не враждебно, но достаточно недружелюбно, ровно на столько, чтобы дать понять, что Вы тут лишний, и терпеть Ваше присутствие на своей территории дольше одной минуты дикари не намерены. Что предпримете? Покажите, что Вы все отлично поняли, уберете нож и осторожно уйдете (**118**), или резко броситесь вперед и нападете (**151**)?

341

Вскоре к Вам подбегает один из солдат:

– Вот, взгляните, – запыхавшись говорит он, протягивая сложенный вчетверо лист бумаги, – мы нашли это у их главаря.

Взяв его в руки и пробежав по тексту глазами, вы убираете лист в карман – разобрать это нагромождение символов Вам не под силу. Поблагодарив солдата, Вы идете в трактир и, найдя посла, просите его прочитать Вам это странное сообщение.

– У главаря наемников, говорите? – переспрашивает тот, с интересом разворачивая лист. – Ну что ж, слушайте:

«Приказ № 1818 от 17.7.2089:

За проявленное мужество командира 4 отряда Аутлука представить к награде в течение недели».

«Приказ № 1819 от 17.7.2089:

Всем отрядам, базирующемся на острове Нью-Сомерсет (а именно: 3-й отряд под командованием полковника Паблишера, 4-й отряд под командованием полковника Аутлука и 6-й отряд под командованием полковника Эксэла) следующий приказ: 18 числа или несколькими днями позже из поселка в южной части острова в город Сан-Давид будет отправлен небольшой караван, целью которого станет устранение неполадок на подорванной полковником Аутлуком телефонной сети. По данным разведки караван должен проследовать между двух утесов в южной части острова. 6-му отряду приказывается устроить засаду и перебить всех членов экспедиции, а их тела и имущество сбросить в воду. После этого всем отрядам приказывается напасть на город Сан-Давид, убить всех жителей, а мэра города доставить на основную базу. Для выполнения этой задачи вам будет предоставлен человек-ящер Джимми и его дрессировщик мистер Мейкер».

«Приказ № 1820 от 18.7.2089:

Награду за поимку преступницы Джин Соболевой увеличить до десяти тысяч долларов. В случае поимки Джин Соболевой ее следует доставить на основную базу, минуя остров Железных Скал.

Проект 1»

– Что бы это значило? – спрашивает посол, дочитав сообщение до конца. Но Вы и сами толком не можете ответить. Больше всего Вам интересно узнать, кто такой Проект 1?

Также Вы заинтересовались и этой Джин Соболевой, которая скрывается от наемников где-то на острове. Если когда-нибудь Вам доведется встретить ее, и она скажет «Чем я могу Вам помочь?», то отнимите 70 от номера параграфа, на котором в то время будете находиться.

А пока прощайтесь с послом, берите эту записку и идите на **26**.

342

– С рабочего стола Дэвида?! Должно быть, это что-то интересное! Вот, пожалуйста, слушайте: «Дорогой Дэвид вскл если конференция Ванкувере пройдет успешно зпт приеду Калифорнию концу месяца тчк возьму образцы зпт кое-что оборудования тчк возможно строительство базы проекта не за горами тчк уважением Юрец». Проект? Странно… Очевидно это телеграмма Соболева. А вот вторая бумага: «Чтобы удалить лишнюю или нежелательную программу из всего кибер-мозга, нужно…» Дальше ничего не понятно, какие-то сложные формулы. Ну а карточка… Такие карточки я уже видела, это карточки доступа в некоторые отделы завода, они вставляются в специальные аппараты, считывающие информацию. Кажется, это личная карта Дэвида, – вычеркнете из Листка Путешественника эти предметы и возвращайтесь на **327**.

343

Осторожно подойдя на несколько метров к странному месту, Вы снова прислушиваетесь. Жужжание и шорох становятся громче. Вы собираетесь с силами и решаете пройти несколько метров, которые отделяют Вас от перевернутой машины, но Вас опережают: внезапно раздается высокое жужжание, настолько громкое и режущее слух, что Вы чуть не теряете сознание. Из-за машины появляется огромных размеров комар или москит длинной сантиметров тридцать, а его крылья, движущиеся с чудовищной скоростью, издают тонкий и противный звук. На одну секунду Ваше сердце тревожно съеживается, но уже в следующий миг в руках блестит лезвие ножа.

Страшное насекомое двигается с нечеловеческой скоростью. Кажется, москит не летает по воздуху, а исчезает в одной точке пространства и через долю секунды появлялся в другой. Его движения, резкие и точные, сопровождаются высоким режущим писком. Неожиданно москит вновь перемещается и зависает прямо перед Вашим лицом. Вы инстинктивно делаете перед собой рубящий выпад ножом, а второй рукой закрываетесь от возможной атаки длинного жала. Но за мгновение до того, как по Вашему мнению сталь должна рассечь тонкое тельце на две половины, насекомое уходит от удара. Настолько легко, что Вам кажется, что москит дразнит Вас. Что ж, остается только одно: сумасшедше взмахивая ножом, отбиваться от атак, одновременно пытаясь достать мутанта хотя бы кулаком.

Москит движется с огромной скоростью, а его жало впивается в плоть с невероятной силой - на такую атаку ему требуется некоторое время. Если противник ранит Вас обычным ударом, то есть если его МОЩНОСТЬ УДАРА будет больше Вашей, отнимите от своей СИЛЫ не 2, а 1, ведь в таком случае мутант просто заденет Вас жалом. Если же ему удастся атаковать Вас 2 раза подряд, то это снизит Вашу СИЛУ на целых 6 пунктов, потому что за такое время жало успеет проникнуть под кожу и занести заразу, от которой кровь начнет быстро свертываться, что резко ослабит Вас (видимо, таким образом мутант парализует своих жертв). Если после укуса Вы выживете и сумеете нанести ответный удар, то яд не успеет подействовать, и Вы отделаетесь лишь временной слабостью. Если же москиту удастся 3 раунда битвы подряд атаковать Вас, сразу переходите на раздел **195**.

МОСКИТ–МУТАНТ
ЛОВКОСТЬ 13
СИЛА 4

Если Вам удастся убить проворную тварь, идите на **306**.

344

Жара начинает постепенно спадать. Вы отлично понимаете, что ночью температура сильно падает, и нужно поскорей найти какое-нибудь укрытие. Им может послужить портовая деревня Нессмар, к стене которой Вы сейчас приближаетесь.

Нессмар с некоторых пор стал самым большим поселением на острове, даже город Сан-Давид по площади и населению едва ли сможет соперничать с северным поселком. Это произошло потому, что Нессмар обладает единственной подходящей гаванью или, скорее, просто причалом. Торговцы с соседних островов волей неволей задерживаются тут, и деревня очень быстро увеличивается год от года становясь все крупнее и влиятельнее.

Несколько раз Вы бывали тут в детстве, и кое-что помните о географии поселка, хотя за это время многое могло измениться. В Нессмаре три основные улицы, из которых вытекают маленькие переулки и проходы. Все улицы сходятся к главной городской площади, на которой располагается рынок, дом старейшины деревни и еще несколько домов, в том числе гостиница для заезжих торговцев. Короткий широкий проход ведет от площади к пристани - самому оживленному месту после рынка. Недолго думая, Вы входите в раскрытые и никем не охраняемые ворота деревни – идите на **220**.

345

Тщательный обыск трупа выявляет у него наличие странного предмета - жетон, на котором изображен символ единства ЛИГИ. Скорее всего, он был снят с трупа солдата, принадлежавшего этой коалиции – по доброй воле он вряд ли бы с ним расстался. Также вы обнаруживаете 20 долларов, перетянутых холщевой веревкой. Деньги можете положить в карман, они не займут места в рюкзаке, тогда как жетон, если Вы, конечно, захотите взять его с собою, займет ровно одно место. Если Вы когда-нибудь захотите его кому-нибудь показать, просто прибавьте 63 к номеру параграфа, на котором будете находиться. А теперь, стоит поскорее скрыться среди скал, дабы не успели вернуться перепуганные ГОЛЕМЫ – **68**.

346

Крепко ухватившись за бортик, Вы забираетесь в тележку. Со стенок налипшая грязь тут же перекочевывает на штаны, но что это меняет? У Вас стойкое подозрение, что Ваша одежда и без того не отличается особой чистотой. Другая проблема – как оттолкнуться. Тут Вы замечаете, что задняя стенка тележки не сплошная, она представляет собой крышку, крепящуюся на четырех прямоугольных крючках. Вам удается с ними расправиться, и крышка улетает в темноту. У Вас появляется мысль, что на этом месте она, скорее всего, и останется навсегда. Чтобы не разделить ее участи, Вы просовываете ногу в получившееся отверстие и отталкиваетесь от прогнивших шпал, держась за передний бортик. Тележка со скрипом трогается с места, переходите на **37**.

347

Рядом с киркой находится поваленная на бок телега с рассыпавшимися на каменистом полу осколками голубой породы. Вероятно, когда-то она представляла ценность для владельцев шахты, а сейчас разбросана грудой бесполезного камня. Неподалеку стоит ручной бур, возле которого разбросанно несколько касок. В общем – ничего интересного, способного помочь Вам в дальнейшем путешествии. Становится прохладно, поэтому нужно поскорее выбираться отсюда. Застегнувшись и подняв воротник, Вы устремляетесь в проем – **171**.

348

Скорее всего, добраться до них засветло у вас не получится. И на очередной из развилок, когда солнце уже клонится к закату, Вы обнаруживаете маленькую тропинку, ведущую поодаль от основной дороги. Рискнете пойти по ней (**150**) или продолжите путь по проторенной дороге (**16**)?

349

Не успеваете Вы отойти, как вдалеке показывается силуэт человека. Хищный вид выдает в нем РЕЙДЕРА. Желание встречаться с ним у Вас нет никакого, и Вы, спрятавшись за одним из барханов, отсиживаетесь некоторое время. Как только силуэт РЕЙДЕРА скрывается вдали, Вы продолжаете путешествие (**315**).

350

Неумело работая тяжелыми веслами, Вы вскоре выводите лодку подальше от берега в открытое море в направлении, указанном Джин. Высокий борт лодки, усиленный стальными пластинами, не позволяет оскверненной воде разъедать деревянный корпус, грести приходится очень осторожно, чтобы ни одна капля не оказалась на борту.

Через пару часов остров Нью-Сомерсет исчезает в сумерках. К острову Железных Скал предстоит подойти рано утром, поэтому грести придется всю ночь, но Вы чувствуете в себе силы.

Вы достойно проходите свое первое испытание, но это лишь начало долгой истории. Возможно, Вы еще сыграете свою роль в Новом Мире, но вот какая она будет – решать Вам. Ощущение чего-то великого не покидает Вас… Но все это будет потом, а сейчас зловещая, зеленоватая вода спокойно несет маленькую лодку к рассвету…



ЭПИЛОГ

Вот и закончилась первая часть книги-игры Проект 1. Впереди Вас ждет встреча с противоборствующими фракциями, еще более опасные приключения, рукопашные схватки, перестрелки, система навыков, новые параметры персонажа, система репутации персонажа, секретные разработки ученых и тайны неизвестных земель, поэтому все предметы, которые вы нашли в первой книге-игре, благополучно переносятся во вторую, равно, как и найденная в пути информация. Целый мир открыт перед Вами и только от Ваших действий, возможно, зависит дальнейшая судьба планеты!

Благадарности
людям, оказавшим помощь
в создании книги-игры ПРОЕКТ 1:

Репину Дмитрию за неоценимую помощь при от начальной стадии до обложки и прочих артов.

Курочкину Ивану за арты.

Смелому Хвосту за дельные советы, концепции и идеи.

Алексу за идею и мысль о написании, а также за вычитку.

Самарскому Евгению за пробу пера в нескольких параграфах.

Ноткину Александру за обаятельную лужу.

Зыкину Артему за арт Джимми.

Соломонову Андрею за арты.

Гавриченко Павлу за пробу пера в нескольких параграфах.

БОЛЬШОЕ ВАМ ВСЕМ СПАСИБО!!!

Страница книги в Интернете:
http://quest-book.ru/forum/viewtopic.php?t=634

2007-2012
г. Калуга