

Андрей Силачев

КРИСТАЛЛ КАСПЛИ

книга-игра

Вступление

Колониальная планета Себирия. Здесь берет начало эта история. Совсем недавно злобный гуманоид Улх Магона Элнжер, со своей наемной армией, безжалостно и беспричинно уничтожил небольшую колонию людей, с трудом прижившуюся на этой опасной планете. Скаль Тарибой - один из колонистов, в это время находился в небольшом рейде, далеко от поселения, и таким образом избежал смерти.

Прошло время. Скитания в межгалактическом пространстве однажды привели Скаля на захолустную планету GR-51, спутник более крупного космического собрата Алсис. Это планета была ближайшая, из населенных, к границам Земной Федерации, нейтральная территория на пути между крупнейшими мирами.

Здесь бывший колонист намеревался воспользоваться почтовой линией и связаться с агентами Земного Военного Корпуса, которые вербовали таких перекачи-поле как он, и говорят неплохо за это платили. Однако случай сводит его с человеком, который перед смертью возлагает на него бремя спасения некоего кристалла, найденного на захолустной планете Каспля и имеющего большой военный потенциал.

Юное сердце Скаля радостно затрепетало от мысли найти этот чудесный минерал и хорошенько заработать на этом, естественно. Может, даже медаль дадут. Поэтому он без промедления отправляется в путь. Но бывший колонист не единственный кладоискатель во вселенной. Улх Магона Элнжер решил наложить лапу на камень для увеличения своего могущества, и его наемники цепко уселись на хвост Скаля.

Их дороги вновь пересеклись, и теперь судьбы многих будут зависеть от действий одного – Ваших действий. Потому что в этой книге все решения будете принимать Вы.



<http://forum.myquest.ru>

Правила игры

Перед отправлением в дорогу по бездорожью, необходимо определить насколько Вы сильный воин. Для этого Вам необходимо установить изначальную ЛОВКОСТЬ и СИЛУ. Чтобы осуществить это достаточно кинуть игральный кубик, а результат вписать в БЛОКНОТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

ЛОВКОСТЬ и СИЛА

Возможно, не всегда удастся использовать оружие, поражающее противника на расстоянии. Поэтому всегда имеется под рукой широкий, изогнутый мечете, которым Вы научились орудовать еще на Себирии, бывая там в джунглях.

Так вот - ЛОВКОСТЬ это умение владеть мечете, биться с врагами. Естественно чем выше ЛОВКОСТЬ, тем для Вас лучше.

СИЛА отражает состояние Вашего здоровья и если становится равной нулю, означает Вашу трагическую гибель. Придется начинать с начала.

Определить ЛОВКОСТЬ и СИЛУ просто. Киньте кубик и найдите по таблице значение, соответствующее числу, выпавшему на стороне кубика. Это и будет Ваша изначальная ЛОВКОСТЬ.

После кидаете кубик для определения СИЛЫ.

Выпало на кубике	ЛОВКОСТЬ	Выпало на кубике	СИЛА
1	12	1	22
2	8	2	24
3	10	3	14
4	7	4	18
5	9	5	16
6	11	6	20

УДАЧА

В дороге Вам может быть предложено проверить свою УДАЧУ. Проверяется она следующим образом. Вы кидаете кубик, и если на нем выпало четное число – 2,4 или 6, то Вы удачливы. Если же нечетное – соответственно судьба оказывается не на Вашей стороне.

БИТВЫ

В своем путешествии, Вам нередко будут попадаться враги, с которыми предстоит драться. Если боя не избежать поступайте следующим образом:

1. Киньте кубик за своего противника. Умножьте результат на два и прибавьте к нему ЛОВКОСТЬ своего врага. Сумма покажет его силу удара.

2. Киньте кубик за себя, умножьте на два и прибавьте к нему свою ЛОВКОСТЬ на момент боя. Это Ваша СИЛА УДАРА.

3. Если Ваша СИЛА УДАРА больше чем у противника – Вам его удастся ранить (см.4). Если наоборот, то он ранит Вас (см.4). Когда же они равны, то Вы парируете удар и продолжаете бой (см.1).

4. См. раздел РАНЕНИЯ ниже.

5. Запишите новый показатель СИЛЫ для того, кто был ранен.

6. Теперь сражайтесь дальше (см.1). И так до тех пор, пока СИЛА одного из Вас не станет равна нулю, что означает смерть. Если Вы победили, можете отправляться дальше. Если нет, как это ни печально придется начинать сначала, заново определяя свою СИЛУ и ЛОВКОСТЬ.

Возможно Вам так же предстоит отбиваться от нескольких противников одновременно. В каждом раунде атаки кидайте кубик, как за себя, так и за своих врагов. Однако каждый раз перед этим решайте – в кого направлен Ваш удар. Вас ранить может любой из них (или оба сразу) у кого СИЛА УДАРА окажется больше Вашей, а вот вы можете нанести ранение только непосредственному врагу.

РАНЕНИЯ

При ранении необходимо вычесть из СИЛЫ раненого определенное количество единиц, в зависимости от того, чем нанесена рана. Ваш мечете будет отнимать у противника 2 СИЛЫ. Если в тексте не оговорено к потере скольких единиц СИЛЫ приведет ранение Вас противником, то Вы тоже каждый раз должны терять 2 СИЛЫ.

При уменьшении СИЛЫ в два раза (от исходного уровня) придется уменьшить на 1 свою ЛОВКОСТЬ, в том числе, если это произошло во время боя. Ведь довольно сложно резво прыгать, истекая кровью. Впрочем, это правило действует и на ваших врагов. В дальнейшем, залечив раны и восстановив СИЛУ до прежнего уровня, восстановите и ЛОВКОСТЬ.

ЭНЕРГИЯ

Атмосфера планеты, по которой Вам предстоит путешествовать, мало пригодна для дыхания. Я бы даже сказал – смертельно опасна. Времени делать необходимые вакцины нет, собственно, как нет и самих вакцин. Поэтому на Вас всегда будет легкий шлем и защитный костюм, снабженные антивирусным полем и очистителем воздуха в шлеме.

Энергия необходима для поддержания нормальной работы этого костюма, поэтому если она станет равна нулю, Вы неизбежно погибнете от общего отравления организма или удушья (это как повезет). Поэтому, сменив три параграфа и не пополнив ЭНЕРГИЮ, засчитывайте себе поражение.

Так же ЭНЕРГИЯ пригодится для снаряжения и оружия, поэтому придется следить за ее запасами, ибо они не безграничны. К счастью у Вас есть запрещенный в галактике преобразователь – варварский прибор, сжигающий энергию калорий, поэтому сраженных врагов можете смело преобразовывать в чистую ЭНЕРГИЮ и закачивать ее в свои батареи. Эта процедура будет прибавлять Вам 2 ЭНЕРГИИ.

Изначально Ваша ЭНЕРГИЯ будет равна 10, так как больше со своего корабля взять не получится. Однако этот показатель со временем, возможно, Вы сможете увеличить.

ИНФОРМАЦИЯ

Вся необходимая информация будет сразу отображаться на внутренней поверхности стекла Вашего шлема. В дороге, Вас будет консультировать искусственный интеллект - БИН (бортовой интеллект навигации), его процессор находится в шлеме. Правда его кремниевых мозгов хватает лишь на поверхностный анализ, но иногда стоит прислушиваться к его советам.

Запас ЭНЕРГИИ и еды, здоровье, вид снаряжения – все это будет в пути меняться в ту или иную сторону. Поэтому всегда вносите свои изменения, записывая их в блокноте путешественника.

Место. На Вас будет рюкзак, в который можно будет, что-нибудь положить, но в нем хватит места лишь для шести предметов. К тому же не стоит заполнять его всяким барахлом, потому что лишняя тяжесть Вам ни к чему. Если рюкзак будет заполнен полностью, Вам придется терять 4 СИЛЫ каждый день.

Оружие: Плазмоизлучатель	ЛОВКОСТЬ <input type="text"/>	СИЛА <input type="text"/>	ЭНЕРГИЯ <input type="text" value="10"/>	СНАРЯЖЕНИЕ: Еда: 2 Место: <table border="1"><tr><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td><td><input type="text"/></td></tr></table>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					

Кроме этого в Вашем распоряжении информация о животном мире Каспли и карта местности, которыми Вы также можете воспользоваться в любой момент.

КАК ЧИТАТЬ/ИГРАТЬ

Прочитав параграф, Вы увидите ссылки на другие параграфы, которые необходимо смотреть дальше, в зависимости от принятого решения или хода развития сюжета.

СНАРЯЖЕНИЕ

Перед тем как отправиться в путь Вы можете выбрать любой вид снаряжения. На Вашем корабле имеется три стандартных набора, какой выбрать решайте сами. Все, конечно, предусмотреть не возможно, придется довериться интуиции или заранее определить Ваш маршрут и исходить из этого. К сожалению взять что-то из одного комплекта, что-то из другого не получится – все элементы снаряжения взаимосвязаны.

L (легкое): Защитный костюм (низкий уровень брони), еда с водой на 2 раза, спасательный пояс, солнечные аккумуляторы (каждый день на солнце прибавит 4 ЭНЕРГИИ).

T (тяжелое): Бронежилет (при ранении Вы теряете 1 СИЛУ), баллоны с кислородом (воздуха в них хватит на двойное использование), пищи на 2 раза без воды, надувная лодка, спасательный пояс, гидравлическая обувь, которая увеличивает Вашу прыгучесть, но расходует 2 единицы ЭНЕРГИИ при использовании. Вдобавок, емкость энергохранителей увеличена (плюс 3 к ЭНЕРГИИ с самого начала).

Один недостаток, большой вес будет сковывать движения (минус 2 ЛОВКОСТИ).

S (специальное): Снаряжение для тех кто предпочитает уклоняться от опасности.

Входит – ускоритель, расходует 3 ЭНЕРГИИ, галлографическая маскировка (штучный прибор, активировать и использовать можно лишь один раз), еды на два раза (без воды), спасательный пояс, складной планер из легчайшего пластика (крепится на спине) и мини генератор создающий куполообразное, защитное поле, но съедающее сразу 5 единиц ЭНЕРГИИ. Этот вид снаряжения отнимет у Вас 1 ЛОВКОСТЬ.

ПРАВИЛА СТРЕЛЬБЫ

Помимо мачете у Вас всегда при себе плазмоизлучатель размером с обычный пистолет. Но на планете где Вы оказались, возможно, потребуется огневая мощь посерьезней. Правила стрельбы просты – при каждом выстреле Вам необходимо проверять УДАЧУ, если повезло – Вы попали и, ранив противника, отняли у него 3 СИЛЫ (если из плазмоизлучателя). В этом случае проверяйте УДАЧУ еще раз, и если опять везет – рана оказывается тяжелой или даже смертельной (например, в голову), и нанесенное ранение удваивается, то есть для плазмоизлучателя это будет уже – 6 СИЛ.

Дальше бой может протекать по разному – Вы или выхватываете мачете и защищаетесь им, или вновь стреляете из оружия. В последнем случае, какое-то время неизбежно уходит на повторное прицеливание, которое враг использует на сближение, и атаку и если промахиваетесь, он наносит удар – придется кинуть кубик, умножить выпавшее число на 2 и вычесть из своей СИЛЫ. Так продолжается до полной победы одного из противников.

Одновременно стрелять можно с двух рук, перед боем, только УДАЧУ придется проверять для каждого оружия отдельно. Если Вы стреляете из плазмоизлучателя, можете делать это неограниченное число раз – только учтите, что каждый выстрел, независимо от попадания «съедает» 1 ЭНЕРГИЮ.

СПЕЦОРУЖИЕ

Остается еще выбрать дополнительное оружие. К сожалению арсенал на вашем корабле довольно скудный, ведь Вы мирный странник, а не какой-нибудь наемник.

А. Широкоствольный лучемет ШИЛ-1- отлично распугивает все живое, не превышающее ростом оленя. Каждый выстрел расходует 3 ЭНЕРГИИ, при попадании отнимает 4 СИЛЫ. Преимущество: оставляет в противнике много дырок, одним выстрелом можете поразить одновременно двух противников.

Б. Бластер – каждый выстрел расходует 5 единиц ЭНЕРГИИ, у противника отнимает 6 СИЛ. Преимущества: просто хорошая пушка. Недостаток – тяжелый, три раза в день придется терять по одной СИЛЕ.

В. Итратиловая мини гаубица МИКРО-80. Каждый выстрел расходует 7 единиц ЭНЕРГИИ, отнимает же при попадании 9 СИЛ. Преимущества: крепится на плечах и левой руке, что дает возможность использовать его в любое время во время боя, на пару с мачете. Сокрушает любые преграды на пути, создает устрашающее впечатление. Недостаток – из-за громоздкости и тяжести Вам придется терять по две СИЛЫ три раза в день и вычесть 1 ЛОВКОСТЬ с начального уровня.

Г. Бета – молекулярный распылитель. Бьет по нервной системе. Каждый выстрел (проверять УДАЧУ не надо) отнимет у противника 2 ЛОВКОСТИ. Все последующие выстрелы будут отнимать у него на одну ЛОВКОСТЬ больше. Преимущества: стреляет капсулами с порошком, лопающимися в воздухе и не требует затрат ЭНЕРГИИ, а так же проверки УДАЧИ. Может поражать одновременно многих врагов.

Недостаток: зарядов хватит лишь на 10 выстрелов.

ЕДА

С собой Вы успеваете взять пару тюбиков с пищей на два раза. Есть, Вы можете в любое время, не дожидаясь приглашения книги, в любой момент, когда сочтете нужным (естественно только не во время боя). Во время приема пищи, Вам придется снимать шлем, что будет приводить к легкому заражению микробами, но в последствии Ваш костюм нейтрализует их.

Каждый прием пищи восстановит 2 СИЛЫ. Помните, что и объедаться не стоит. Превышение изначального показателя СИЛЫ грозит ухудшением ЛОВКОСТИ. Каждые две «лишние» СИЛЫ отнимут 1 ЛОВКОСТЬ, что может привести к полной неповоротливости и трагической смерти от обжорства.

В пути Вам представится возможность пополнить запасы провизии с помощью охоты. Многие обитатели этой планеты вполне съедобны. Если Вы решили поохотиться то не закрывая параграфа на котором находитесь откройте один из ниже следующих, в зависимости от того в какой природной зоне находитесь. Если в лесу – 548, в саванне – 144.

Еда, добытая в пути, будет занимать место в Вашем рюкзаке, а он конечно не бездонный. ЕДА на 2 раза займет одно место в рюкзаке. Теоретически конечно можно обвешаться мясом, добытым на охоте, но это сделает Вас слишком неповоротливым, да и на один запах сбегутся хищники со всей округи.

МАСТЕРСТВО

Каждая победа в рукопашной схватке будет повышать Ваше умение владеть оружием. Поэтому, прикончив врага с помощью мачете, сможете увеличить свою ЛОВКОСТЬ на 1.

...6 дней до вынужденной посадки

В салоне всеми нормальными людьми забытой забегаловки, за обшарпанным столиком сидел Скаль Тарибой. Его окутывал туман никотинного дыма, как и все окружающее пространство. Он сидел в настороженной позе, держа в одной руке снятый с предохранителя плазмоизлучатель, в другой ложку и, в данный момент, пережевывая дешевую синтетику, абсолютно не вкусную, но питательную.

Внезапно слева от него появилось существо. Сквозь постоянный гул, Скаль услышал мерзкое бульканье, вдовавок еще дохнуло смрадными парами, что тоже не прибавило аппетита. Прежде чем «поддатый» гуманоид расшевелился и окончательно испортил обед, бывший колонист направил на него плазмоизлучатель, продолжая невозмутимо жевать. Существо оказалось разумным, ибо намек поняло и с недовольным ворчанием поковыляло прочь.

Все же пообедать спокойно Скалю сегодня не удалось. Отправив в рот еще две ложки пищи, его внимание привлекла суматоха у выхода из забегаловки. Кто-то отчаянно пытался проникнуть в глубь зала, расталкивая смутные фигуры разнопланетян. Им оказался, к удивлению, homo sapiens, мужик неопределенного возраста в походном костюме.

Было ясно, что он спасается бегством. Через минуту в помещение ворвались и преследователи, при виде которых кровь забурлила в жилах колониста. Они были в черно-бурых жилетах осколочной защиты, плечи и шлемы украшены шипами, с ног до головы обвешаны гроздьями гранат что, кстати, являлось грубейшим нарушением Закона о ношении оружия. Скаль узнал их сразу. Наемники – головорезы Улха Магона, давние и злейшие враги.

Скаль, не долго думая, отбросил ложку и азартно выстрелил в них, заряд ударил одного из наемников в грудь и опрокинул на спину похоже не причинив вреда.

Неожиданно мужик появился перед Скалем, словно материализовался, затравлено оглядываясь по сторонам. Заметив колониста (возможно благодаря пролетевшему у головы заряду), крикнул что-то на своем языке. В этот момент наемники открыли огонь из своих пушек, стреляя почти наугад и круша все на своем пути.

Забегаловку огласили дикие вопли посетителей, многие метались в панике, кто-то тоже стал стрелять. В полутьме и клубах дыма обстановка быстро накалилась и приняла состояние неуправляемого хаоса. Одним из первых выстрелов незнакомца ранило в ногу и он рухнул прямо под стол Скаля.

Колонист сразу схватил его за шиворот и потащил, намереваясь выбраться из помещения, но мужик вдруг вырвался. Он сорвал с груди цепочку на которой висел крестик и бросил его Скалю. Затем жестом приказал ему бежать, одновременно достав гранату и лазер.

Скаль на мгновение замешкался, не зная как поступить. Незнакомец тем временем развернулся, вспышка осветило его покрытое шрамами лицо. Луч пронзил клубы дыма и взорвался в плече одного из наемников, но тот, даже не остановившись, поднял свою пушку...

Незнакомец взвел гранату и улыбнувшись показал Скалю раскрытую ладонь. В три прыжка колонист преодолел расстояние, отделяющее его от окна, пинком отшвырнул подвернувшегося на пути гуманоида, и выпрыгнул на улицу, разбив стекло. Через секунду мощный взрыв вынес всю раму и пол стены в придачу, швырнув вдогонку волну огня, дыма и обломки кирпичей.

Отряхиваясь, Скаль поднялся на ноги и оглянулся на остатки забегаловки. Посмотрел на крестик оставшийся от незнакомца и покачал головой. Кажется, кто-то из марсиан однажды сказал - «люди предрасположены к разрушению и самоуничтожению». Похоже, прав был зеленка, мир его праху.

Оказавшись на своем потрепанном годами корабле, Скаль, первым делом подключил крестик к бортовому компьютеру, так как такие нательные украшения чаще всего использовали как паспорт. У него самого все личные данные хранились в кольце, доставшемся от родителей.

Появившаяся на экране информация потрясла его. В ней оказались координаты планеты Каспля-1, и описание секретной лаборатории, которая, обнаружила на ней камень кристаллической структуры с очень впечатляющими свойствами. Так же вкратце говорилось, что вскоре лаборатория подверглась нападению, поэтому ее пришлось защитить силовым куполом. Ввиду отдаленности планеты от ближайших колоний землян, послать сигнал о помощи не было возможным. Вообще же планета была выбрана для осуществления эксперимента по внедрению новых биологических видов в данную экосистему. Проще говоря - они навезли туда всех известных животных и выпустили на волю, чтоб посмотреть – выживут или нет. Поэтому и планету выбрали самую отдаленную, на которую не претендует ни одна из известных цивилизаций.

Незнакомец был одним из ученых отправившихся к людям, что бы сообщить о случившемся. Он просил, что в случае если погибнет доставить кристалл, или это сообщение людям за вознаграждение. Сам по себе крестик содержал код доступа к трем башням, в которых сохранены части кодового слова, которое надо набрать, чтобы попасть на базу где находится лаборатория.

Так же ученный предупреждал, что планета дикая и кишит опасными тварями, многие из которых привезены с Земли и теперь активно вытесняют местные виды. Список изученных животных прилагался.

Скала все это, заставило крепко задуматься. До ближайших колоний лететь и лететь, а подручные Улха повсюду и они скоро выйдут на его след. Придется отправить сообщение, что колонист и делает, перед вылетом посетив почтовую контору.

Представители этой конторы, равнодушные ко всему слизняки с какой-то дальней системы, доставят послание первым же попутным кораблем, причем обладая телепатией, со сто процентной гарантией. Это конечно хорошо но пока помощь придет наемники успеют десять раз его достать. Скаль всегда отличался оригинальными идеями и решил отправиться на Касплю-1, что они меньше всего ожидают, тем самым выиграть немного времени, а там дожидаться помощи под защитным куполом...

...18 минут до вынужденной посадки

Планета Каспля–1 оказалась средней величины, с мало пригодным для дыхания воздухом. При заходе на орбиту, неожиданно появляется крейсер наемников. Догнали все-таки! С Вами на связь выходят Ректал и Киллер. Ближайшие подручные Улха. Они предлагают сдаться, что естественно равносильно самоубийству.

Вежливо отказавшись, резко входите в атмосферу, но залп крейсера настигает Вас и буквально разрывает корабль. Сотни обломков метеоритами падают на планету. Будем надеяться, что среди них наемники не разглядят спасательную капсулу. Подобный исход Вы предвидели и поэтому, заранее надев снаряжение, забрались в нее.

Приземление оказалось не из мягких. Выбравшись из капсулы, оглядываетесь и обнаруживаете, что находитесь на поляне. Хорошо заметна просека поваленных деревьев – след приземления. Если наемники будут прочесывать местность лучше оказаться отсюда подальше, когда они ее увидят.

Компьютер быстро определяет направление, в котором находится база – на север, и рассчитывает приблизительное расстояние – около трех дней пути. Что ж, хорошо хоть не на северном полюсе приземлились, что могло случиться если бы навигационные системы оказались повреждены, хотя бортовой компьютер мог бы и поближе дотянуть. Проанализировав ситуацию, Бин предлагает напрямую не идти, но конечно решать Вам.

1

В этом полушарии планеты уже около одиннадцати часов дня. Проверяете системы фильтра – в норме. Показания на внутренней стороне шлема функционируют четко. Все, можно идти. Держа оружие наготове решительно направляетесь к лесу. Компьютер, сканируя окружающую местность, щедро снабжает информацией. Вот из-под ног выпрыгнуло мохнатое существо – разновидность грызуна, вокруг летают большие стрекозы и насекомые, в высокой траве шуршат жуки и ящерицы. В небе замечаете парящего птеродактиля.

Но вот и лес. Он оказывается совсем не мрачным. Толстые стволы деревьев махами возносятся ввысь, у их подножий растут папоротники, слышится щебет птиц. Солнце проникает всюду, почва сухая и плодородная. Приходится напомнить себе, что это не зоологический парк и нужно быть на стороже. Хотя возможно именно как зоопарк эту планету и планировали использовать.

Самое время определиться в какую сторону идти? Прямо на север – (108), на северо-запад - (379), или северо-восток - (478).

2

Колючие заросли свою защитную роль уже выполнили и теперь только мешают. Вы направляете на них оружие... Какое оно? Если это лучемет - (105), если турбобластер - (111), или микро80 - (319).

3

Описав дугу, мачете вонзается в горло птеродактиля и тот с хрипом падает на палубу. Оба мертвы. Теперь можно и осмотреться. Кроме яиц на палубе видите кости мелких животных. Подходите к лазерной установке – все основные части сняты, в том числе энергохранитель и кристалл. Значит люди, после катастрофы остались живы и покинули его, может на спасательной шлюпке. Проходите в рубку – та же картина, все полезное снято, на месте компьютера дыра с торчащими проводами. Что ж, узнать что случилось с помощью бортового компьютера не получится, и Вы решаете покинуть бесполезную грудку стали - (331).

4

На то чтобы навести оружие на мастодонта, уходит несколько секунд. Этого времени ему хватает, чтобы приблизиться вплотную к самой лодке. Промаяхнуться сейчас, можно только стреляя себе в голову, но поднятая зверем волна ударяет в борт, и Вы попадаете в основание толстой шеи. Если у Вас Микро80 – (506), если же что-то другое – (293).

5

Примерно к полудню, небо на севере начинает внезапно темнеть, быстро покрываясь тяжелыми тучами. С хищной стремительностью, уже через несколько минут, на Вас обрушивается буря, угрожая засыпать так, что и в век не откопают. Ветер налетает яростными порывами, швыряя горсти песка, но Вы упорно идете, зная, что стоит остановиться, как Вас собьет с ног и завалит песчинками, похоронив заживо. Буря такой силы не может продолжаться долго, но Вы чувствуете, что силы на исходе.

Включите защитный купол – (562), ускоритель – (687). Если не можете это сделать – (384).

6

Но вскоре Вы понимаете, что можете потерять не только время. В ущелье показывается пещерный медведь. Переваливаясь с лапы на лапу, он устремляется к Вам. От его рева расходитя долгое эхо и закладывает в ушах. Защищайтесь! Каждый удар мощной лапы отнимет у Вас сразу 4 СИЛЫ.

ПЕЩЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 28

Если Вам удалось завалить его, Вы выходите из ущелья и делаете долгий крик, обходя его – (517).

7

Вы набираете буквы и видите, как лицо на экране становится мрачным, а затем начинает корчиться, и словно расплавившись, сворачивается в комок и исчезает. Его заменяет надпись «ШИФР НЕ ВЕРЕН. ПРОНИКНОВЕНИЕ!». Тут же сверху падает плита, поставив на Вашем путешествии жирную точку ...

8

Вы ускоряете шаг и переходите в бег. Это дело не легкое – уж очень мешают кусты и корни деревьев, выпирающие из земли. Вскоре звуки со стороны волков стихают. Пробежав еще сотню метров, попутно распугивая мелкую живность, Вы останавливаетесь, чтобы перевести дух (252).

9

На берегу есть время немного привести себя в порядок и поесть. Покончив со всем, Вы уже встаете, чтоб продолжить путь, как вдруг с дерева, прямо перед Вами опускается палка и молниеносно ударяет в грудь. Удар так силен и внезапен, что Вы отлетаете на несколько шагов в сторону, упав на спину.

Палка оказывается Бриллиантовым питоном, атаковавшим Вас по велению своего желудка. Его кольца как жгуты мгновенно стягиваются на Вашем теле, лишь левая рука остается свободной. Широкая пасть с шипением обрушивается на шлем, но безуспешно, оставив лишь тонкую царапину на стекле. Питон напрягает мышцы, и Вы уже слышите, как трещат Ваши кости – (520).

10

Вы достаете плазмоизлучатель и стреляете столько раз, все время, проверяя УДАЧУ, пока трое псов не оказываются подстреленными, тогда остальные разбегаются – (514). Но если Вы не можете позволить себе тратить ЭНЕРГИЮ, остается принять другое решение – (167).

11

Первым выстрелом Вы уничтожаете куст, за которым исчез хищник. От шума, произведенного взрывом, округу оглашает визг обезьян и крики птиц. Краем глаза замечаете метнувшуюся с лева тень, резко поворачиваетесь, стреляете, и ... снаряд припечатывает убегающего волкоголового к пальме. Взрывом разносит ствол дерева, которое падает в Вашу сторону, однако Вы вовремя отскакиваете.

Бин начинает нудеть о безопасности и возможности встречи с другим хищником. Возможно, они и вправду охотятся парой, поэтому Вы возвращаетесь к дереву – (64).

12

Осторожно раздвигая колючки, забираетесь в самую их гущу – (449).

13

Отовсюду к Вам подступают десятки пискунов. Первые уже кидаются на Вас, и Вы отбиваетесь мачете, отступая в глубь туннеля. Приходится включить добавочное освещение – фонарь в шлеме. Первое время удается отбивать атаки, рассекая зверьков острым лезвием, но вскоре их численность во много раз возрастает. Новые пискуны падают сверху, выскакивают из-под ног и все норовят вцепиться зубами (потеряйте 4 СИЛЫ). Попытайтесь спастись бегством – (455), воспользуетесь силовым полем – (214).

14

Как Вы ни старались, увернуться не успеваете, и на этот раз выбраться не удастся...

15

Защитайтесь! Удар мощного хвоста отнимет у Вас сразу 4 СИЛЫ.

ТАРГАР

ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА – 18

Убив его – (584).

16

Вы отходите подальше от пропасти и включаете ускоритель. Проверьте свою УДАЧУ!

Повезло – (113) или нет – (93)?

17

Некоторое время спустя, из небольшой рощицы деревьев появляется рогозавр. Лениво переваливаясь на своих лапах, он бредет на восток и пока Вас не замечает. Подождете, пока он пройдет мимо – (649), используете голографическую маскировку – (418) или отойдете назад – (540)?

18

Вы пускаетесь в бегство и с удивлением видите, что живой шар катится за Вами. Он отрезает Вам обратный путь, и скоро Вы понимаете, что не случайно. Впереди широкая пропасть, перескочить которую нет никакой возможности. Ужасные твари близко. Если на Вас гидравлическая обувь – (650), если нет, остается лишь выхватить мачете – (442).

19

Ваша нога наступает на сухую ветку. Раздается отчетливый хруст, вепрь, хрюкнув, неуклюже вскакивает на ноги и направляет клыки в Вашу сторону. Полосатый молодняк мгновенно рассыпается по местности, вепрь же кидается на Вас. Придется отбивать по мере сил его яростные атаки.

ВЕПРЬ

ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА – 18

Если этот зверь убит, можете преобразовать его или использовать в качестве пищи (на 4 раза). Теперь – (273).

20

С большими трудностями и испытывая огромный дискомфорт, Вы достаете мачете и с силой вонзаете в бутон. По цветку проходит дрожь, но он лишь сильнее сжимается (потеряйте 3 СИЛЫ). Еще есть время, чтобы воспользоваться преимуществами оружия – (274), ну а если решите продолжить орудовать мачете – (226).

21

Продолжите путь в северном направлении – (587) или направьте свой шаг на северо-запад – (115), либо на северо-восток – (499).

22

Если Вы сегодня ничего не ели придется потерять 4 СИЛЫ. Вскоре Вы попадаете на дорогу с асфальтовым покрытием, которая выходит из буйных зарослей и упирается в склон горы. Там вы видите заколоченный досками вход. Похоже на рудник. Бин, проанализировав ситуацию, советует не соваться. Попытайтесь проникнуть внутрь – (539), или решите, что ничего полезного там все равно нет, и продолжите свой путь на север – (609)?

23

Пропасть оказывается очень длинной. Уже почти день на исходе когда, наконец, пропасть мельчает и превращается в трещины, перепрыгнуть которые удастся без риска для жизни. Вы снова идете на север – (695).

24

По лесу, огромными шагами, передвигался трехметровый ящер трилозавр. Верхние маленькие лапки раздвигали ветви деревьев, двурогае прямоугольная голова, с удлиненными челюстями и злыми глазками смотрела в сторону убежавшего оленя. Решив,

что добыча не стоит преследования он нервно ударяет хвостом по дереву и разворачивается в Вашу сторону.

Самое время уносить ноги, что ненавязчиво и советует сделать Бин, пока тварь Вас не заметила. Но если решите что сможете подстрелить зверюгу (конечно не из плазмоизлучателя или распылителя), расстояние близкое, наверняка попадете – (547).

Или попробуете укрыться под куполом – (133), а может, используете галлографическую маскировку – (296). Пока есть время, попытайтесь убежать в сторону – (364), включив ускоритель – (80). Можете попытаться укрыться на дереве – используя спасательный пояс – (122) или гидравлическую обувь – (445).

25

Все Ваши старания тщетны – стрельба не производит должного эффекта, энергия на исходе, а стаи дholeй и гиен вновь и вновь подбираются к Вам...

26

К удивлению, Вы благополучно избегаете опасных встреч. Кое-как запутав следы, забираетесь в бурелом, и там заснув, остаетесь до утра. Сон восстанавливает 2 СИЛЫ, и с восходом солнца Вы продолжаете путь. Кажется, от дholeй наконец-то избавились – (393).

27

Луч не только обжигает руку, но и расщепляет ствол мини гаубицы, прикрепленной к руке. Исправить повреждения будет не в Ваших силах и отныне, если выживете, Вы сможете полагаться лишь на плазмоизлучатель. Зато теперь можете восстановить 1 ЛОВКОСТЬ и не терять СИЛУ из-за тяжести оружия – (183).

28

Через несколько часов видите, что Красное плато сменяет густой лес. В некоторых местах дорогу преграждают упавшие деревья, на Ваше счастье хищники не попадают. Возможно дорога как-то отпугивает животных. Скоро она приводит на круглую поляну, в центре которой возвышается, сверкая на солнце, высокая башня, с мощной, несокрушимой броней. Войдете внутрь – (700) или отправитесь на северо-восток по другой дороге, к базе – (585).

29

Шлем сразу же определяет его как Большую Землеройку. Ваш слух пронзает ее скрипучий крик, длинные усы поворачиваются в Вашу сторону и она устремляется на Вас. Что предпримете? Обратитесь в паническое бегство – (242), воспользуетесь защитным полем – (420) или выстрелите в ее морду – (165).

30

Вы прицеливаетесь в вожака стаи и стреляете. Метнувшиеся вниз лучи, визг раненого, и эффектные вспышки обратили всю стаю в паническое бегство. Что ж на этот раз легкая победа – (362).

31

Осторожно ступая, Вы проходите под одной из орхидей. Ее огромный бутон висел в метре над землей, и из него торчали ноги животного, видимо оленя. Последний еще дергался. Дальше орхидей стало как будто меньше, но это обман зрения – они хорошо маскировались среди цветов и деревьев. Как Вы ни были осторожны, все же задеваете растянувшийся по земле один из стеблей. Мгновенно срабатывает рефлекс и раскрытый цветок похожий на пасть, в слепую кидается на Вас с верху. **ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ!** Повезло – (307), нет – (387).

32

Под ногами зеленела трава, в воздухе кружили стаи насекомых и птиц. Как жаль, что нельзя снимать шлем, ведь видимая гармония обманчива – пара глотков воздуха могут оказаться смертельными. Вы идете средним темпом, обходя заросли кустарников и буреломы, где могли отдыхать после ночной охоты хищники. Пока же попадают мелкие зверьки, которые устрася Вашего грозного вида спешат убраться с дороги – (215).

33

Если есть лодка – (258), иначе – (356).

34

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если она с Вами – (472), если нет – (421).

35

Вы неустанно продвигаетесь вперед. Некоторые хищники уже начинают проявлять свой крутой нрав, и лишь по случайности Вам удастся избежать стычки с прайдом крупных, темно-бурых львов. Это может служить неким предупреждением и поэтому когда покрасневший диск солнца уже начинает касаться верхушек далеких деревьев на горизонте, Вы догадываетесь – что детское время кончилось. Скоро на охоту выйдут создания призванные и ночью не дадут Вам покоя. Пожалуй, шататься по ночам здесь не стал бы и Тарзан, поэтому Вы приступаете к поиску убежища на ночь – (335).

36

Вы осторожно отходите и, сделав большой крюк, обходите засаду. Леопард понимает что замечен и остается на своем месте, делая вид что отдыхает и до Вас ему нет никакого дела – (346).

37

Оказавшись на берегу, чувствуете небывалое облегчение и безопасность. Спустив лодку и немного отдохнув, Вы направляетесь дальше – (269).

38

Ступеньки лестницы выложены плитами, и спускаться по ним не опасно. Лестница длинная и проходит немало времени, прежде чем Вы достигаете ее подножия. Прямо и направо отходят два туннеля, не таких приветливых на вид как те, сверху. Камни на полу, влажные стены и неровные потолки с которых свешиваются неработающие светильники,

внушали смутную тревогу насчет этих туннелей. Поидете прямо – (208) или в правый туннель – (583).

39

Оставшиеся твари разбегаются и начинают издавать ритмичные щелчки клешнями, заодно что-то насвистывая. Такое зрелище доводится увидеть лишь раз в жизни (и возможно последний). Бин предполагает, что так они гипнотизируют свою добычу и входят в транс. Вы тем временем наблюдаете, как из трещин выбираются еще ромкаруки. Они подходят друг к другу, их хвосты сплетаются. Из одной расщелины выползает существо, ростом с волка, толстое, похожее на паука. Спина его окрашена в желто-синий рисунок, глаза на стебельках с холодным безразличием оглядывают останки уничтоженных ромкаруков и затем впиваются в Вас – (230).

40

Вскоре туннель значительно расширяется, и Вы уже можете встать на колени, затем на ноги чуть пригнувшись. Впереди нащупываете новый поворот, вступаете и ... опять проваливаетесь в яму! ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (114), если нет – (191).

41

Если Ваша сила равна 16 и меньше – (170). Если же нет – (351).

42

Леопард отталкивается от земли одновременно с выстрелом. Расстояние так близко, что снаряд пробивает ему грудь на вылет и взрывается в воздухе. Вы уворачиваетесь от летящего тела. Упав, леопард несколько раз вздрагивает и затихает. Хорошая все-таки штука – эта мини гаубица – (182).

43

Вы подходите к дереву и с легкостью взбираетесь на его ветви. Ночь проходит спокойно и восстанавливает 2 СИЛЫ. Вы просыпаетесь с первыми лучами каспийского солнца и, убедившись, что под деревом Вас не поджидает какой ни будь хищник, спускаетесь на землю – (457).

44

Несколько секунд уходит на все, после чего Вы прыгаете в воду и благодаря тяжести снаряжения погружаетесь на дно. Зеленоватое пятнышко над головой обозначает лодку, уже потерянную для Вас. Тираноаквуса не видно, только стайки рыбок всех расцветок кружат вокруг. Опустившись среди мерно покачивающихся водорослей и прикрываясь ими, начинаете долгий путь. Вдруг, косяк кистеперых рыб, спокойно проплывавший перед Вами, мгновенно рассыпается во все стороны... ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Везет? Тогда – (667), нет – (145).

45

Вы включаете маскировку и ящер, потеряв Вас из виду, в испуге бросается прочь. Когда он удаляется, продолжаете свой путь по берегу озера – (567).

46

Вы замечаете одного из преследователей и стреляете. Хриплое поскуливание показывает, что не промахнулись. Но остальных это не останавливает. К Вам бросаются двое хищников, увлекая в нападение остальных. Вы выхватываете мачете и готовитесь к бою – (623) или пристрелите их двумя выстрелами – (323)?

47

Немногочисленные травоядные поспешно разбегаются, увидев Вас. Никаких хищников не видно, а из живых существ остались лишь мелкие грызуны, змеи и несколько пугливых обезьян древопитеков. Воздушных жителей представляли стрекозы, стайки мелких пичуг и два красных грифа, своим гнусным ожиданием напоминая о бренности бытия. Через час Вы подходите к месту, где луг расширялся вправо, клином врезаясь в лес. Свернете в ту сторону – (192) или продолжите путь – (318).

48

Уже почти половина озера преодолена. После целой серии быстрых схваток с его обитателями, Вы медленно плывете, давая отдых напряженным мышцам, не забывая внимательно оглядываться вокруг. Некоторое время Вы ожидаете нападения появившихся в отдалении двух тираноаквусов – существ довольно редких и опасных. Но они заняты ловлей рыбы и не обращают внимания на лодку, напоминающую плавучий островок. С большим облегчением Вы видите, как приближается каменистый берег, а за ним величаво встают хмурые горы. Оказавшись на суше, сдуваете лодку, и немного подождав пока она обсохнет на жарком солнце, шагаете на север, с удовольствием чувствуя под ногами твердую землю – (625).

49

Каждое ранение, нанесенное тварью, отнимет у Вас 2 СИЛЫ.

СПРУТ

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 12

Если головоногий убит – (603).

50

Порошок вылетает из дула и облепляет приближавшегося удава, тотчас парализовав его. Больше угрозы он не представляет. Можете добить или оставить жариться на солнце и двигаться дальше – (92)

51

Дождаться приходится не долго. Два волка одновременно кидаются с двух сторон.

ПЕРВЫЙ ВОЛК

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 14

Если их удалось побить – (203).

ВТОРОЙ ВОЛК

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 12

52

Ускоритель успешно бросает вперед. Несколько мешает плохая видимость, но главное противные твари позади. Вдруг Бин предупреждающе пищит, и слишком поздно Вы видите впереди широкую расщелину. С огромной скоростью Вы несетесь прямо на нее – (232).

53

К счастью для Вас МИКРО-80 крепиться на руке. Вам остается нажать на кнопку, от ствола отделяется рукоятка и, развернувшись ложиться в ладонь. Вспышка ослепляет даже сквозь закрытые глаза, огонь обжигает всю правую руку (придется на один день потерять 1 ЛОВКОСТЬ). Бутон орхидеи вздрагивает и, размякнув, раскрывается... Вы падаете на землю – (138).

54

Дальше к северо-западу лес редел. Долго ли, коротко ли, но вскоре Вы выходите на луг, покрытый сочной травой и пестрым ковром цветов. Слева он выходил на равнину, спереди и с права его окружал лес. Предстоит выбрать направление, в котором Вы пойдете дальше – (684).

55

Лодка ударяется о каменистую поверхность озера, Вы выпрыгиваете из нее и оттаскиваете подальше от воды. Ящер, издав досадный рев, скрывается под водой. Киньте кубик два раза – столько сил Вы потратили, чтоб добраться сюда первым. Теперь можете снова плыть дальше – (392) или, взвалив лодку на плечи пересечь остров, чтоб продолжить плавание с другой его стороны – (276).

56

Вы поджидаете волков, а когда они приближаются и с ходу кидаются в атаку, стреляете. Огненные лучи сражают двоих и опаляют еще нескольких, это вносит в их ряды панику, и они бросаются наутек. Быстрая победа как ничто улучшает настроение – (423).

57

Саванна простиралась на север, и на юго-запад, а где-то впереди и на восток. Где-то впереди должна быть большая река без названия. Зеленные просторы изобиловали животными многочисленных видов. Пересечете эти гостеприимные земли, идя на север – (370) или северо-запад – (672).

58

Высоко задирая ноги (чтоб за них не схватили) ударяетесь в бегство. Однако их оказалось больше, чем Вы думали и они далеко не медленные существа. Включать ускоритель если он и есть нельзя – расшибетесь о деревья и кусты. Муравьи солдаты очень быстро вцепляются в Вас, и вскоре начинает действовать парализующий яд. Вы падаете и вскоре оказываетесь в их кладовых...

59

Ничто не предвещает опасностей, когда вдруг слышите мощный гул. Несколько секунд прислушиваетесь, не веря своим ушам – такой звук могут издавать только двигатели космического корабля. Быстро бегите к ближайшим деревьям и прячетесь под листьями растущих там папоротников.

Ждете. Минуту спустя, видите медленно летящий над землей крейсер и без труда узнаете это корыто наемников, уничтожившее Ваш корабль. Он движется с юга на север, большими зигзагами, пролетая над деревьями, рощами и зарослями кустарников – (690).

60

К счастью его Вы замечаете вовремя – иначе остаться Вам без ноги. Из-за того, что находитесь в воде, придется потерять 1 ЛОВКОСТЬ. К тому же острые как бритва зубы рыбы будут отнимать у Вас 2 СИЛЫ.

ИХТИОЗАВР

ЛОВКОСТЬ – 9 СИЛА – 16

Если Вы его убили, прыгайте-ка в лодку и плывите скорее дальше, пока на запах крови не явились другие обитатели глубин – (619).

61

Бластер выплевывает заряд в ящера, и попадает в его здоровую тушу, опрокинув на спину. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло, он убит наповал – (439), если нет – (665).

62

Приблизившись к Вам лев, издает торжествующий рев и делает огромный прыжок. Пытаетесь увернуться, но он обрушивается на Вас, ударом широкой лапы ломает спину и, не обращая внимания на мачете, скользнувшее по плечу, смыкает челюсти на шлеме...

63

Увеличитель скорости срабатывает при нажатии на кнопку, и Вы с большим ускорением несетесь по туннелю. Похоже, Ваше неожиданное отбытие испугало зверюгу, и она не преследует. Не проходит и минуты, как Вы оказываетесь на площадке, куда так неосторожно упали и спешите идти в другую сторону – (295).

64

У дерева все спокойно, а присутствие на его ветвях стаи обезьян уже говорит о многом. Если бы рядом находился хищник, они бы не сидели так спокойно. Вас они, однако, не признают родственником, и когда Вы взбираетесь на дерево, с криками разбегаются. Жаль, их соседство могло оказаться полезным. Устроившись поудобней вскоре засыпаете и как это ни странно до утра доживаете, почти выспавшись. Просыпались лишь несколько раз от воплей ночных животных. Сон восстановит 2 СИЛЫ, а если поест, можно восстановить еще 2. Утром решайте: идти на север – (560) или к безымянной реке – (689)?

65

Почувствовав, как серебристый порошок вцепляется в него, ящер визжит от боли и с неожиданной прытью бросается на Вас. Когтистая лапа выбивает из рук распылитель и раздирает рукав (потеряйте 2 СИЛЫ). Вы быстро выхватываете мачете и вступаете в рукопашную.

СКУРК

ЛОВКОСТЬ - 11 СИЛА – 18

Убив его, можете продолжать путь – (567).

66

Если Вы собираетесь, это сделать из мини гаубицы – (424), если нет – (653).

67

Да, денек выдался на славу. Если Вы еще не ели неплохо бы и подкрепиться. Ближе к вечеру саванну сменяет каменистое плоскогорье, на востоке переходящее в раскаленную пустыню. Кое-где из красно-бурого крошева торчат пучки редкой растительности, а вокруг, на многие километры унылые пейзажи. Это красное плато. Ночью здесь может быть опасно и неплохо бы подыскать укрытие заранее. Скоро Вы замечаете пещерку. Укроетесь в ней – (131) или пойдете дальше – (695)?

68

Увы! Вы вскоре спотыкаетесь, и на Вас накатывает волна серых кровопийц. Спасения нет...

69

Миновал уж полдень, кругом тишина. Травоядные и хищники отдыхали после утренних поисков пищи, затихли даже не многие водившиеся здесь обезьяны, лишь парочка шакалов некоторое время следует за Вами в отдалении, но вскоре и они пропадают. Местность становится неровной, Вы проходите овраг, и оказываетесь в густых зарослях.

Делать нечего и приходится пробираться через сплетения кустов и ветвей, заросли высокого папоротника. Часто попадаются мелкие пруды, с тихой, неподвижной водой, заросшей кувшинками. Наконец встречается речушка, над которой по обеим сторонам берегов нависали кроны деревьев. Переберетесь через нее – (33) или пойдете вдоль берега на север – (267)?

70

Вы попадаете точно в голову гайалу и бык, замычав, падает замертво. Не теряя времени, уходите в сторону. Гривистые волки подбегают к кустам и набрасываются на тушу травоядного. До Вас им теперь нет никакого дела – (423).

71

Монстр исчезает в глубинах озера, окрасив своей кровью его воду. Испытание Вы выдержали, теперь поплывете на запад, что бы высадиться у гор – (582), или пересечете все озеро, поплыв на север – (244)?

72

С трудом, но добираетесь до берега и падаете на землю не вдалеке от воды (от удара потеряйте 4 СИЛЫ). Планер непоправимо изломан удивительно, что руки-ноги целы. Отцепив обломки пластика, Вы идете на северо-запад в сторону леса – (609).

73

Стадо словногоров оказалось больше чем показалось вначале и сильно растянуто. Это еще ничего, только оно вдруг ускоряет бег, и Вы оказываетесь прямо на пути десятков крупных животных. Самое время воспользоваться ускорителем, если он есть – (174), иначе – (621).

74

Не теряя время, включаете защитное поле. Вокруг Вас быстро появляется стена защитного поля, и несколько хищников платят за свое любопытство обоженными носами. Их истошные вопли распугивают всю стаю и они исчезают в зарослях. Минут через пятнадцать Вы отключаете купол, надеясь, что они не вернуться – (362).

75

Вы с разбегу прыгаете через расщелину и приземляетесь на другой стороне в двух сантиметрах от края. Бин поздравляет с лучшим прыжком в Вашей жизни и предлагает побыстрее отсюда убираться – (300).

76

Если у Вас МИКРО 80 – (571), иначе – (25).

77

Дхолой как ветром сдуло, и Вы один на один остаетесь с этой горой мяса, увенчанной мощным рогом. Носорог замечает Вас и в слепой ярости устремляется в атаку. Он близко, но еще можете успеть попытаться, петляя убежать – (34), залезть на дерево – (211), или выстрелить – (659). Вариант остаться на месте, остолбенев от ужаса, не рассматриваем, ибо и не такого повидали.

78

Над тихой гладью воды кружили мириады насекомых, за ними охотились птицы и рыбы, но чем дальше от берега, тем меньше их остается. Вскоре Вы уже один на один с озером. Лодка мерно покачивается, продвигаясь вперед под взмахами весла и почти бесшумно рассекая воду. Все так умиротворенно и тихо, что возникает желание искупаться и позагорать под лучами теплого солнца, а не париться в защитном костюме. Вскоре Вы замечаете высоко в небе две точки – птеродактилей. Пока их намерения не ясны, Бин предполагает, что их привлекает лодка, напоминая плавающий остров – (646).

79

Дверь открывается, и Вы видите перед собой туннель. Ничего необычного не замечаете и идете вперед. Метров через двадцать, Ваши шаги начинают отдаваться в

туннеле необычным гулом. Вдруг слышится треск, по стенам расходятся трещины, а затем потолок обваливается, и туннель перестает существовать...

80

Увеличитель скорости бросает Вас вперед, ноги сами уносят от опасности.... Но бегать с такой скоростью по лесу, мягко говоря, неудобно. На пути встречаются кусты, ямы, группы близко растущих деревьев, поваленные бурями стволы, продукты жизнедеятельности животных, наконец. В общем, споткнувшись обо что-то, с размаху влетаете в большое дерево. Киньте кубик и узнайте, сколько сил Вы потеряли. Шлем спасает от травмы голову, но радоваться приходится недолго – сзади, производя не меньший шум, чем Вы, приближается трилозавр. Вы еще можете встретить его оружием – (302), использовать г-маскировку – (296) или защитное поле – (133).

81

Некоторое время ничего не происходит. Вскоре Вы слышите странный звук ... и, повернувшись, с изумлением видите волкоголового всего в нескольких шагах за собой. Зверюга с интересом разглядывает Вас не торопясь нападать и словно изучает. Увидев, что замечен, хищник оглашает окрестности ревом, от которого кровь стынет в жилах и молнией бросается на Вас – (601).

82

Озеро остается далеко справа, а Вы попадаете в заросли реликтовых папоротников. Кажется они всюду и пробираться через них не только не удобно, но и опасно – широкие листья значительно снижают видимость – (340).

83

Если у Вас распылитель и в нем еще достаточно зарядов – (367). Если мини гаубица МИКРО 80 – (355), ежели турбобластер – (382). Ну а если лучемет – (535).

84

Вы наносите последний удар и наемник, захрипев, валится на землю. « Как жаль что ты не с нами, - говори Киллер. – Все же придется тебя прикончить, как мы вскоре поступим и с остальными людишками!» Спец прибор оказывается уже отключен! Киллер нажимает на гашетку и несколько лучей сбивают Вас с ног. Последнее что Вы слышите – это дьявольский хохот мутанта...

85

Вы нажимаете спуск, и поток зарядов обрушивается на стаю. Воздух огласил визг раненных, оники бросились в рассыпную, а под деревом осталось два трупа. Можете спуститься вниз – (362).

86

Вы прыгаете в сторону, а орхидея захлопывает капкан на пустом месте. Ничего не поймав цветок вновь раскрывается и поднимается к кронам деревьев. К счастью для Вас цветы абсолютно слепы – (204).

87

Каждая минута бодрствования тянется мучительно долго. С каждым часом запас дров тает. Вы развлекаетесь, глядя на сотни насекомых привлеченных светом и в изобилии сыплющихся на угли. Внезапно пробежавшие мимо дхоли разом остановились и повернули головы на запад. Вы смотрите туда же, но полная темень мешает что-либо разглядеть. Дхоли поскуливая, начали пятиться и тут же разбежались, а на освещенный костром полукруг с кошачьей ловкостью приземлилось тело большого хищника. Им оказался махайрод, воплощение силы и проворства. Принесла его нелегкая!

Припав к земле, он некоторое время внимательно смотрел то на огонь, то на Вас. Затем, рыкнул, чтоб показать, кто здесь хозяин, обошел вокруг и исчез за деревом. Бин подсказывает, что вероятней всего он полез на дерево, Вы поднимаете голову и ждете. Вскоре на фоне звездного неба действительно появляется кошачья голова – (629).

88

Вы срываетесь с дерева и летите вниз, где и разбиваетесь насмерть так и не узнав кто ж Вас так невзлюбил...

89

Выстрел, и дверь прочерчивает толстая трещина. Приходиться несколько раз ударить по ней, прежде чем отломить большой кусок. Проход немного расширился и Вы с трудом, но пролезаете за дверь и идете обратно, а затем поворачиваете на право – (435)

90

Из какого вида оружия Вы стреляли? А-(524), Б-(501), В-(316). Если Г, то вернитесь на 169 и сделайте другой выбор (пока не поздно).

91

Проходит еще с час, когда, раздвинув кусты, Вы увидели перед собой огромное пространство, поразившее своей красотой и разнообразием. Это была саванна. Равнина, пересеченная речушками, зеленеющая травой и небольшими рощами. Повсюду возвышаются одинокие исполины – огромные деревья: баобабы, буки. Тучные стада травоядных в избытке получают здесь пищу, а где травоядные там жди встречи с хищниками. Пойдете на север – (499), северо-запад – (587) или северо-восток – (516).

92

Пустыня все так же простирается вокруг, насколько хватало глаз. Солнце жарко палит, и если не выпить воды потеряйте 2 СИЛЫ. Скоро Вы замечаете первые признаки надвигающейся стихии. Откуда-то налетает ветер, по барханам начинают гулять небольшие смерчи. Свернете немного на запад – (551) или решите чему быть, тому не миновать – (5).

93

Что-то Вы рассчитываете не правильно и отталкиваетесь слишком рано. До противоположного края долететь Вам не удастся, падаете в пропасть, задеваете стену и кувырком летите вниз...

94

Вы проходите среди деревьев, надеясь найти что-нибудь подходящее, как вдруг попадаете в гигантскую паутину, развешанную поперек деревьев. Крепкие нити тотчас облепляют с ног до головы, Вы пытаетесь освободиться, но только стягиваете на себя новые сети. Попытайтесь перерубить паутину мачете – (255) или воспользуетесь гидравлической обувью – (615)?

95

Проверьте СВОЮ УДАЧУ! Если она как всегда с Вами – (644), нет – (746).

96

Сеть, наконец, поддается, и Вы вываливаетесь наружу. Затем хватаете оружие и спешите дальше, пока туземцы не появились – (305).

97

Бездыханное тело вожака падает замертво, в последнем оскале выразив презрение к несправедливой судьбе. В стае молодых оников происходит замешательство, после чего Вы снова подвергаетесь нападению.

МОЛОДОЙ ОНИК

ЛОВКОСТЬ – 9 СИЛА – 14

Если он тоже убит – (322).

98

Несколько секунд понадобилось, чтобы включить гидравлическую обувь. Она подбрасывает Вас в сторону, за секунду до того как цветок орхидеи захлопнулся в бутон, на том самом месте, где Вы только что стояли. Но, приземляясь, задеваете другую, меньших размеров – (363).

99

С облегчением Вы выныриваете у лодки и забираетесь в нее. Если хотите посмотреть, что записано на черном диске, достаточно вставить его в небольшую коробочку на костюме, соединенную со шлемом. Просмотр израсходует 2 ЭНЕРГИИ, если же Вы сейчас не можете позволить себе такую роскошь, запишите номер указанного далее параграфа и посмотрите его, когда сочтете нужным – (702). Теперь – (485).

100

Вы открываете люк, видите внизу вертикальную лесенку и спускаетесь по ней вниз. Вдруг одна из ступеней ломается, и Вы кувырком летите вниз, заметив над головой вспышку. Киньте кубик – во столько СИЛ Вам обходиться падение. Встав на ноги, смотрите вверх и видите лазерную пушку, нацеленную из стены в лестницу. Если б не сломанная ступенька лежали бы вы сейчас с дыркой в спине – (731).

101

После кишашей жизнью саванны, красное плато кажется поверхностью другой, мертвой планеты. Много неприятностей доставляют расщелины и трещины, которые приходится обходить. Наконец Вы оказываетесь перед огромной пропастью, протянувшейся с запада на восток. Обойдете ее (тогда пойдете на право – 23 или налево – 395), воспользуетесь планером – (425) или подыщете более узкое место и рискнете применить гидравлическую обувь – (519)?

102

Немного переведя дыхание, вы шагаете дальше. Уж что-то затянулась эта подземная прогулка! Через некоторое время Вас ждет новое препятствие. Впереди развернула свою пасть глубокая расщелина, шириной более двух метров. Попробуйте перепрыгнуть – (414) или воспользуетесь возможностями гидравлической обуви – (166).

103

Нора оказалась не длинной и вывела в круглую пещеру. В центре булькала какая-то жидкость, от нее и тянулся дым, а над этой лужей свисали ядовито зеленые наросты. Пока Бин проводит анализ, Вы оглядываете пещеру. По стенам расползлись мхи и грибки, ничего интересного. Наконец на экране появился результат – кислорода мало, ядовитые испарения, полно микробов. Судя по всему продукты, которые у Вас при себе отравлены, несмотря на защитную упаковку. Теперь можете их выкинуть, если конечно не хотите покончить с жизнью от отравления – (284).

104

На Ваше счастье попадается огромный ствол дерева, удачно упавший во время бури, создав мост над рекой. Убедившись в его надежности, перебираетесь на другой берег речки – (345).

105

...И стреляете. Красно-желтый луч уходит в чашу колючек, разрезая их. Некоторые ветви начинают тлеть, появляется дым, и не успеваете Вы опомниться, как заросли охватывает пламя. Оно перекидывается на деревья, распространяется молниеносно подхваченное ветром. А Вы оказываетесь в центре бушующего ада...

106

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (270), если нет – (383).

107

Туннель длинный и заканчивается развилкой. Пойдете на право – (561) или налево – (282).

108

Вы бодрым шагом проходите среди столетних деревьев и выходите на тропу. Ничего опасного на первый взгляд. Однако если есть тропа, значит, кто-то ее протоптал. Предпочтете не рисковать встречей с неизвестными, и будете продираться сквозь заросли папоротника – (306)? Или решите идти по тропе – (197).

109

Алый диск солнца уже маячит высоко в небе впереди Вас. Как-то оглянувшись, Вы замечаете позади себя дholeй. Увидев, что обнаружены, псы оскаливают пасти, и кидаются к Вам, но в шагах тридцати резко тормозят и разбегаются в стороны. Несколько рыжих морд вскоре высовываются из кустов, на безопасном расстоянии. Убедившись, что психическая атака не удалась, и Вы не бежали в панике, они исчезают. Постоянно оглядываясь и прислушиваясь, идете дальше, но больше их не замечаете – (606).

110

Вы садитесь на землю и включаете мини генератор. Создатели этого прибора сделали его не только надежным, но и быстрым в использовании. Вас накрывает силовое поле и через минуту масса животных, как волна на берег накатывает на Вас. Не все успевают свернуть, раздается грохот, от которого закладывает в ушах. Буйволы кидались на купол, прыгали, топтали друг друга, оглашая окрестности диким мычанием. Задние напирали на передних, мелькали покрытые пеной морды и ошалелые от страха глаза. Вы замечаете, что мини генератор начинает вибрировать и сыпать искрами – (720).

111

Выстрелом сносит часть зарослей, и Вы без труда выбираетесь – (457).

112

Мастодонт плывет быстро, словно опаздывая на вечерний концерт лягушек, и Вы прилагаете титанические усилия, что бы вовремя выскочить из-под гигантского монстра. Если Ваша СИЛА 20 и меньше – (293), если нет – (607).

113

Пропасть пронесется под ногами, Вы долетаете до противоположного края и падаете на камни, ударив плечо (потеряйте 2 СИЛЫ). Отключив ускоритель, направляетесь к выходу из расщелины – (517).

114

К счастью Вы успеваете прижаться к стене, и осторожно пройдя по краю невидимой ямы, идете дальше – (220).

115

Никаких опасностей в округе не видно и Вы идете дальше. Места здесь богатые дичью и у хищников проблем с пропитанием мало, а поэтому немного осторожности позволяет избегать неприятных столкновений. Во всяком случае – пока. Близится вечер. Вам встречается высокое дерево, с толстыми и раскидистыми ветвями на большой высоте.

Идеальное место для ночлега, нашептывает Бин. Переночуете в его ветвях – (64), или пойдете дальше – (611).

116

Нажимаете спусковой крючок и, затаив дыхание, ждете. Голова тираноаквуса устремляется вперед и вдруг часть ее превращается в кровавое месиво. Ящер останавливается, потом начинает метаться в агонии, взбивая кровавую пену. Через минуту он затихает. Безжизненное тело монстра навсегда исчезает под водой – (527).

117

Одна из львиц вдруг взвизгивает от боли и падает, раскидывая лапами траву, корчась в агонии. Остальных это настолько удивляет, что они предпочитают скрыться. Подождав немного (вдруг передумают), Вы отправляетесь дальше – (711).

118

Серебристый порошок оказывается в воде перед плавниками. Ихтиозавры останавливаются и, перевернувшись вверх брюхом, камнем идут на дно – (480).

119

Коридор оказывается очень длинным, к тому же в конце поворачивает налево. Вскоре путь преграждает дверь. На стене установлена кнопка, которая ее открывает. Стоит Вам сделать несколько шагов, как дверь со скрипом закрывается, и Вы видите, что с этой стороны ее не открыть. Так же видите справа туннель. Свернете в него – (698), или пойдете прямо – (614).

120

Вы замираете на месте, затем осторожно отступаете в сторону. К счастью вебрь Вас не заметил и не услышал. Что ж, если Вы сами не хотите его прикончить – (19), то спокойно можете идти дальше – (273).

121

Вы продолжаете идти дальше, невольно восторгаясь буйством красок. И тут чувствуете, что встали на что-то мягкое. В следующее мгновение вокруг вздымается ворох листвы, а среди него створки чего-то большого. Не успев опомниться, Вы оказываетесь в захлопнутом капкане орхидеи-ловушки подвешенным вниз головой – (444).

122

Вы отстегиваете пряжку пояса, направляете на ветви деревьев и сдвигаете незаметный рычажок. Вылетает прочный, тонкий шнур и цепляется за ветку наверху. Рычажок обратно – и Вас поднимает наверх. Взбираетесь повыше. Ваша возня привлекает хищника, но уже поздно Вы вне досягаемости. Зверь бросается на дерево, летят куски отодранной коры, воздух оглашается яростным ревом. Поняв, что все бесполезно он разворачивается и уходит – (439).

123

Вы стреляете по гавиалу, готовому сомкнуть челюсти на борту лодки. Серебристый порошок покрывает его и рептилия, вздрогнув, исчезает под водой. Остатки порошка растворяются в воде и остальные крокодилы, к Вашему удивлению, быстренько расплываются в разные стороны – (37).

124

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (26), если нет – (371).

125

Вы ложитесь на дно лодки, готовясь к долгому ожиданию, но внезапно слышите громкие всплески. Какое-то большое животное приплыло полакомиться водорослями, однако увидеть его не удастся. Сильный удар в дно лодки швыряет Вас за многие метры. Когда выныриваете, первое что видите – это несколько хищно торчащих плавников, быстро рассекающих воду в Вашем направлении. Слишком быс...

126

Вскоре Вы замечаете в туннеле движение. Вокруг раздаются шорохи и возня. Это кажется подозрительным, замечает Бин. Ускорите шаг – (402), или вернетесь, чтоб повернуть в другую сторону – (257)

127

Вы прячетесь у дерева и создаете голограмму. Вскоре появляется ящер, гораздо выше и мощнее того, которого Вы уложили. Клуйн передвигался быстрыми шагами, ни на минуту не переставая крутить головой. Направлялся он прямо к гнезду, охота видимо не удалась. Его шкура блестела на солнце, на боку была заметна неглубокая, рваная рана. Было заметно, что он в дурном настроении. Внезапно он мотнул головой и решительно направился к Вам, с шумом втягивая ноздрями воздух. Ящер движется быстро, не видя Вас, но явно чувствуя. При таком напоре Вы будете просто растоптаны, и придется перейти в атаку – (701)

128

Мысли о хищниках не позволяют расслабиться и не зря. Вы вовремя замечаете рыжего, пятнистого зверя, в листве одного из деревьев, немного впереди Вас. Это молодой леопард и, похоже, он готов был прыгнуть на Вашу голову, если бы Вы прошли под деревом. Что сделаете? Спокойно и не торопясь, отойдете назад и обойдете на безопасном расстоянии засаду – (36) или попытаете подстрелить зверя – (200)?

129

Только Вы начинаете двигаться, как детекторы на крейсере замечают это и направляют лазерное орудие в Вашу сторону...

130

Огненные лучи с шипением пронзают воду и срезают водоросли. Пока они не сплотились вновь, Вы быстро выплываете на чистую поверхность и с облегчением удаляетесь от них подальше – (619).

131

Пещера оказывается довольно уютной. Если Вы сегодня ничего не ели потеряйте 4 СИЛЫ. Темнеет быстро, солнце садится, и вся западная сторона плато окрашивается в яркие бордовые цвета. Вокруг много сухих растений, разведете на ночь костер – (525) или решите, что огонь только подманит к Вашему убежищу разных любопытных хищников – (656)?

132

Воспользуетесь ускорителем скорости, если он есть – (432), устройте засаду на ветвях дерева – (262) или понадеетесь на свои ноги и побежите – (8)?

133

Сразу же защитное поле создает барьер между Вами и опасным хищником. Наткнувшись на непонятную преграду, трилозавр не делает попыток ее сокрушить и обходит стороной. Выждав некоторое время, Вы отключаете купол – (439).

134

Взрыв вздымает перед тройкой столб земли. Резко затормозив, трицератопсы опрометью кидаются в сторону и клином врезаются в мирно пасущееся стадо. Среди буйволов возникает паника, слышен хруст костей, мычание. Все стадо приходит в движение, и десятки раненных животных оказываются под копытами своих соплеменников. Пробившись через стадо, трицератопсы устремляются на запад. Вы замечаете на их боках многочисленные раны – буйволы тоже опасный противник. Стадо тем временем лавиной несется на юго-запад, увлекая за собой других копытных. Не хотелось бы оказаться на его пути. К месту давки уже начали собираться хищники, охотники до падали и Вы спешите уйти – (612).

135

От попадания корабль вздрагивает, затем зависает в воздухе и поворачивается в Вашу сторону. Теперь даже заросли папоротника не могут скрыть Вас от оптической системы обнаружения... Узкий луч лазера, попавший точно в сердце, служит этому доказательством...

136

Вы продолжаете работать ножом, когда вдруг в зарослях начинается какое-то движение. Некоторое время кто-то бродит вокруг и, наконец, появляется пятеро человек. Это волосатые туземцы, разодетые в звериные шкуры, вооруженные копьями и камнями. Они принимаются кричать и потрясать оружием, видимо пытаясь Вас напугать. Затем окружают. Если Вам как-то доводилось находить нож из кости – (496), если этого не случилось – (632).

137

Куда же приведет туннель? Должен же быть здесь выход! Ваши мысли прерывает резкая боль в правой ноге. В нее, оказывается, вцепился пискун (потеряйте 1 СИЛУ) и, похоже, с далеко идущими планами. Ударом кулака Вы перебиваете ему позвоночник и серое существо, с отчаянным писком падает на землю. Несколько раз, дернув лапками, он замирает. Повисает тревожная тишина, затем Вы слышите приглушенный топот многочисленных лап – (13).

138

Похоже, у этого цветочного сада выявился серьезный недостаток. Он немного опасен. Вы оглядываете свою одежду, всю покрытую липкой гадостью, к которой уже прилипли целые охапки листьев. Осматривая цветочные заросли, замечаете еще несколько орхидей-ловушек. Все с большими цветами и многочисленными отростками, но на вид не такие большие, как та, из которой Вы выбрались. Продолжите свой путь дальше – (31) или обойдете опасное место стороной – (237).

139

Вы не успеваете поднять ноги, и носорог цепляет одну своим рогом, а затем без труда срывает Вас с дерева и пускает в ход уже свои ноги...

140

Изо всех сил, работая веслом, мчитесь к острову. Тираноаквус медленно, но верно догоняет, однако здесь удача улыбнулась Вам. Этот заплыв завершается в Вашу пользу – (55).

141

Вы стреляете, молясь, чтоб бронированное стекло поддалось. Но оно не поддается. Снаряд врывается в него и выбивает вместе с рамой. Вы отталкиваетесь от пола, щупальца тянутся следом, но Вы успеваете проскользнуть в отверстие и, хватаясь за антенну подняться вверх – (99).

142

Стены и потолок укреплены хорошо и обвалом не грозят. Вскоре туннель раздвигается. Вы обдумываете, какое направление выбрать, как вдруг из стены выезжает дверь и отрезает путь назад. К счастью есть пульт на стене, сможете ее открыть, если захотите – (630).

143

К счастью срабатывает реакция – Вы успеваете схватиться за корень дерева, выпирающий из земли. Подтянувшись, выбираетесь на поверхность и стряхиваете с забрала налипшие растения. Вернетесь на тропу – (197), или пойдете дальше сквозь заросли – (340).

144

В саванне полно всякого зверья, к тому же подпускающего к себе достаточно близко. Если учесть открытость местности, сплоченность копытных и дальность поражения Вашего оружия, то с охотой здесь бы справился и ребенок. Если Вы предпочитаете палить из спец оружия, проверять УДАЧУ не надо. Лишь киньте кубик и по выпавшему числу определите, на сколько потянет подстреленное создание. Если стреляете из плазмоизлучателя, ПРОВЕРЯЙТЕ СВОЮ УДАЧУ после каждого выстрела и так же определяйте, на сколько Вы можете пополнить запас ЕДЫ.

145

Через минуту Вы уже видите того, кто спугнул рыб.... Даже под водой он нашел Вас. Возникнув словно из ниоткуда, грозный и огромный как подводная лодка, тираноаквус нападает на Вас. Короткое сопротивление, красное облачко и поднятый ил – здесь и приходит к концу Ваше путешествие...

146

Удав не заставляет себя долго ждать и нападает. Неожиданно быстро толстые кольца обвиваются вокруг тела, не позволяя больше использовать спец оружие. Вся надежда на мачете. Времени у Вас всего на 7 ударов.

БАРХАННЫЙ УДАВ

ЛОВКОСТЬ – 11 СИЛА – 18

Если уложились в срок и удав мертв, можете идти дальше – (92).

147

Расщелина оказывается слишком широкой, и Вы не долетаете до ее противоположного края. Дальше Вас ожидало долгое падение...

148

Вы с трудом протискиваетесь внутрь и лезете вперед. Рука, по запястью, с противным чавканьем опускалась в зловонную муть, спина задевала потолок. Иногда приходится в плотную жаться к земле, когда потолок бывал очень низок, иногда приходится пробираться боком – (40).

149

Изгибаясь, как атлет Вам удается увернуться от прожорливых цветков и прыгнуть на не достигаемое для них расстояние. Дальше идти приходится еще осторожней, приготовив оружие. Но заросли кустов так плотны, что не задевать их не возможно. Результат – навстречу вновь поднимается красный, с пятнышками цветок, распахнув капкан. Выстрелите из спец оружия? А-Б – (438), В – (301), Г – (285). Прыгнете в сторону – (86), прыгните, используя гидравлическую обувь – (98)? Можете включить силовое поле – (341) или защищаться мачете – (279).

150

Вскидываете оружие и стреляете в скопление хищников. Эффект от выстрела виден сразу – все дхоли вмиг исчезают среди деревьев. Оставшись в одиночестве, идете дальше – (308).

151

Вам опять не везет. Похоже, избавление от громоздкого снаряжения слишком затянулось. И Вы уже не успеваете к дереву, а попытки остановить стадо выстрелами ни к чему не приводят...

152

Вы не промахиваетесь, и леопард мешком валится на землю. Что ж, ему уже не стать великим охотником, а Вам его обедом. Перешагнув через бездыханное тело, направляетесь дальше – (346).

153

Вы поближе подходите к гайалу. Он смотрит на Вас, но видимо принимает за разновидность обезьян... Выстрел и бык мертвым падает на землю. Вы быстро отходите и видите, что волки останавливаются у туши. Теперь можете спокойно идти дальше – (423).

154

Взрыв потрясает деревья и раскидывает оников в разные стороны. Когда дым с пылью рассеялись, Вы увидели на взрытой почве несколько клочков шерсти и разбросанные куски мяса. Сколько Вы уничтожили – зверей остается загадкой – (362).

155

Отыскав лестницу, Вы забираетесь на борт. Шаги ботинок гулко отдаются по палубе, на которой Вы видите свернутый стальной трос, а в нем... три больших яйца. Бин подсказывает, что это очевидно гнездо птеродактилей. В следующий момент слышите громкий крик, и сверху на Вас налетают две рептилии. Так как они наседают сверху, Вам придется на время боя уменьшить свою ЛОВКОСТЬ.

ПЕРВЫЙ ПТЕРОДАКТИЛЬ

ВТОРОЙ ПТЕРОДАКТИЛЬ

ЛОВКОСТЬ – 11 СИЛА – 16

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 18

Если оба убиты – (3).

156

Вы разворачиваетесь и, ломая ветви, продираетесь обратно в рощу. Но не проходит и минуты, как на спину обрушиваются когтистые лапы и без труда разрывают одежду. Вскоре от Вас остаются лишь клочья одежды и обломки снаряжения...

157

Выстрел оказывается точным, несколько гривистых волков ранены, один убит. Остальные в ужасе бросаются наутек, и вскоре исчезают из виду. Двое раненых остаются лежать в траве, скаля клыки. Можете добить их мачете или оставить на расправу гиенам и идти дальше – (423).

158

К сожалению, крейсер не утка, особенно если это военный корабль, летящий в Вашу сторону. Своим выстрелом Вы лишь раскрываете свое укрытие и намного упрощаете задачу их снайперам, тридцать две хвостатых им в глотку!..

159

Лес больше не преподносит Вам сюрпризов, и скоро достигаете его края. Теперь предстоит задачка, может быть более трудная и опасная, чем прогулка по лесу... необходимо пересечь саванну. Она изобилует хищниками, более крупными и многочисленными чем те, что могли встретиться в лесу. И не менее опасными травоядными. Продолжите путь на северо-запад – (488) или пойдете на север – (370)?

160

Вы включаете ускоритель и устремляетесь к дереву, со скоростью спортивной машины. И хоть это и стоило Вам 3 ЭНЕРГИИ, зато теперь Вы в безопасности. По крайней мере, снос буйволами деревьев ранее зафиксирован не был – (739).

161

Увидев появившийся купол, трицератопсы поворачивают в сторону и, пробежав слева, останавливаются у кипы деревьев. Они принимаются объедать молодые побеги, больше не представляя угрозы – (612).

162

Выбраться из сильного течения оказывается не просто но, работая в полную силу (киньте кубик – выпавшее число покажет, сколько сил Вы потеряли) все же приближаетесь к берегу. Ваши старания не остаются незамеченными и вскоре у лодки появляются зубастые морды гавиалов. Сильный удар в дно едва не выбрасывает Вас за борт, однако весло падает в воду. Можете достать второе и выплыть на середину реки, туда, где течение они вряд ли сунуться, а Вы поплывете к озеру – (404). Если хотите отбить атаку – (566).

163

Гривистые волки уже близко, когда Вы оказываетесь у старого баобаба. Если на спине планер, предоставляется счастливая возможность его испытать – (303). В зарослях Вы замечаете мощную фигуру гайала. Остается попробовать подстрелить его, надеясь, что волки в благодарность оставят Вас в покое – (593).

164

Минут через двадцать перед Вами опять дверь. Открыть ее не удастся, но вправо и влево отходят туннели. Какой выберете? Первый – (107)? Второй – (549)?

165

Какой у Вас вид спец оружия? А – (209), Б – (278), В – (317), Г – (396).

166

С помощью кнопки включаете обувь и, оттолкнувшись, перемахиваете через расщелину. Это оказывается легче, чем могло показаться в начале – (300).

167

Вы ловко взбираетесь на высокий дуб и устраиваетесь в его ветвях. Но с не меньшими удобствами под деревом располагаются дхоли. Они уже знают, что Вы наземное существо и лазить с дерева на дерево подобно обезьяне не будете. Густые ветви не дают точно прицелиться, если у Вас конечно не мини гаубица – (391). Попробуете уложить хотя бы троих из плазмоизлучателя – (10) или кинуть еды из своих запасов, надеясь что, наевшись, они оставят Вас в покое – (259). Если нет, остается сидеть здесь неопределенное количество времени – (483), либо спуститься с воинственным видом и разобраться с ними раз и навсегда – (705).

168

Вы неожиданно включаете гидравлическую обувь и перелетаете через головы наемников, оказавшись у них за спиной. Они поворачиваются, но поздно, лучеметами воспользоваться не успевают.

ЛЕВЫЙ НАЕМНИК

ЛОВКОСТЬ – 9 СИЛА – 16

Если оба убиты – (292).

ПРАВЫЙ НАЕМНИК

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 18

169

В метрах пятидесяти от Вас, по отчетливому следу, большими скачками приближался сильный хищник, которого и во сне не захочешь встретить. Это черногривый лев, зверь одиночка. Увидев Вас, он издал такой рев, который во время грозы перекрыл бы грохот грома. Лев пружинисто отталкивается и огромным прыжком покрывает почти треть расстояния. Самое время рвать когти! Используете ускоритель – (256), побежите к неширокому потоку – (492), или включите силовое поле – (518)? До ближайших деревьев добежать, явно не успеете. Попытайтесь его подстрелить – (413) или, выхватив мачете, устройте горячий прием – (62).

170

Увы, Ваше сопротивление оказывается подавленным. Первыми вышли из строя системы энергообеспечения – желудочный сок повредил провода. Под давлением хрустнул шлем, фильтры залепило тем же соком, и подача кислорода прекратилась. Похоже, Ваше путешествие оборвалось в самом начале...

171

Хоть Вам и не удалось убить зверя, зато не посчастливилось его ранить и эти сильно разозлить. Несмотря на свою молодость он не самый слабый противник в этих лесах. Спрыгнув на землю, зверь бросается на Вас.

ЛЕОПАРД

ЛОВКОСТЬ – 11 СИЛА – 16

Если Вам удалось убить его, можете продолжить свой путь – (346).

172

Саванна встречает Вас вполне дружелюбно, крупные хищники отдыхают в своих берлогах после ночной охоты. Травоядные смотрят на Вас с подозрением, но Вы им больше напоминаете одну из обезьян, чем кровожадного пожирателя мяса. Вскоре впереди уже можно разглядеть серебристую ленту реки, серпантинном пересекающую саванну – (689).

173

Вы забираетесь в Г.А., набираете нужные координаты и, пристегнув ремень безопасности, включаете его. Машина устремляется с потрясающей быстротой по туннелю, и путешествие обещает быть не долгим. И действительно – скоро впереди появляется светлая точка, она все приближается..., неожиданно Г.А. вылетает из туннеля и падает в пропасть. Вы успеваете понять, что это Большой каньон и мост через него давно сломан...

174

Вы включаете ускоритель, и он выносит Вас из-под самых лап словногоров. Стадо пронесется позади и с разбегу одолевает подъем. Еще некоторое время Вы слышите удаляющийся топот, потом поднимаетесь наверх. Похоже, под их тяжестью склон начал обваливаться, что и заставило их бежать. К счастью Вас они не втоптали в пыль, и Вы имеете возможность продолжить свой путь – (339).

175

И тут Вы замечаете, что в обе стороны от Вас отходят темные тоннели, высотой в полтора, а то и больше метров! Прорыл их явно не дождевой червь. Остается решить что делать? Воспользуетесь снаряжением Т (если оно на Вас) – (385), или пойдете в один из тоннелей? Может прямо – (295)? Если нет, то в боковой ход – (328).

176

Внезапно хватка питона ослабевает, и Вы с трудом освобождаетесь. Приходится сесть под деревом, чтоб немного отдохнуть и подождать пока боль не уляжется. Делая небольшие вдохи, постепенно приходите в себя. Ребра, похоже, уцелели лишь чудом, и это радовало. К счастью питоны охотятся в одиночку и в ближайшее время подобные встречи не повторятся. Оправившись, Вы поднимаетесь и, покачиваясь, отправляетесь дальше. Путь все так же нелегок, но, стиснув зубы и готовый в любой момент схватиться за оружие, продвигаетесь в нужную сторону, сопровождаемый радостным визгом появившихся обезьян – (345).

177

Оба пса замертво падают на землю. Остальные дхولي не нападают, а некоторое время кружат вокруг и вскоре удаляются. Похоже на этот раз они решают оставить Вас в покое – (514).

178

Вы стреляете, и снаряд попадает в турбину, отчего корабль пронзает настоящая дрожь. Из сопла повалил дым и крейсер, сделав крутой вираж, быстро улетел в небо. Наемники никогда не отличались храбростью. Вы выходите из своего убежища и

задумываетесь – стоит ли теперь рисковать и идти напрямую к базе? Наверняка Вас там ждут. Решите, что стоит, и попрете на пролом, на север – (636) или свернете? Тогда на северо-запад – (534), или северо-восток – (298).

179

Ускоритель избавляет Вас от необходимости обороняться от хищника... Но неожиданно впереди появляется широкая расщелина и, по-видимому, глубокая. Остановиться не успеете, приходится прыгать. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если она с Вами – (590), если, к сожалению, нет – (147).

180

Удачно схватившись за ветвь дерева, запрыгиваете наверх. Волки окружают ствол и, задрав головы, располагаются лагерем. Приходится достать плазмоизлучатель, другого выбора нет, и тщательно прицелившись точным попаданием в голову пристрелить одного. Остальных новая потеря настолько огорчила, что они поспешно исчезают в лесу. Проторчав на безопасном насесте еще пол часа и убедившись, что волки не собираются возвращаться, Вы прыгаете вниз – (362).

181

Вы прыгаете, но, не достигнув противоположной стороны, кувырком летите вниз. Видно в детстве занятия физкультурой были для Вас в тягость...

182

Вам остается подобрать упавшее оружие и идти дальше по тропе. Она довольно часто петляет. За одним из поворотов Вы замечаете антилопу дреловида. Выхватить плазмоизлучатель дело секунды, она близко и появляется возможность увеличить запас продовольствия. Можете выстрелить и, если повезло пополнить запас ЕДЫ на 4. Если промахнулись, антилопа убегает в чащу. В любом случае Вы идете дальше и минут через пятнадцать выходите к небольшой речке. Подумав, решаете пройти немного вперед по берегу, чтоб найти удобное место для переправы – (330).

183

И попавший в правую руку, выбив оружие (киньте кубик – столько СИЛ Вы потеряли), которое падает в высокую траву (если оружие В – 27). Замрете на месте и изобразите статую – (277) или побежите – (577)?

184

Один из ударов чешуйчатого хвоста в днище лодки опрокидывает ее, и Вы оказываетесь в воде. Сразу несколько колец обвиваются вокруг туловища, Вы вонзаете в рептилию мачете, зная, что это уже не поможет, но бьетесь отчаянно и до конца...

185

Вы кидаете 1 ЕДУ на землю и отходите. Варан осторожно приближается к ней и жадно заглатывает. Видимо это не утоляет его голод, и он грозно надвигается на Вас, но

вдруг, в страшных судорогах падает на спину. Через минуту неблагодарная тварь мертва и Вы продолжаете путь – (541).

186

Вы долго прицеливаетесь, снижая до минимума вероятность промаха, и стреляете. Луч попадает в бок вожака стаи, он инстинктивно прыгает вверх и уже замертво падает на землю. Остальные отбегают в сторону и удивленно озираются по сторонам. Приходится выпустить еще один заряд, который попадает в лапу одному из волков. Услышав жалобный вой собрата оники, наконец, убираются, а Вы вскоре спускаетесь с дерева – (362).

187

Большими скачками Вы подскакиваете к ближайшему дереву, цепляетесь за него руками и взбираетесь... но две цепкие пасти успевают схватить за ногу. Через секунду им помогает уже третья, четвертая, стаскивая вниз (потеряйте 6 СИЛЫ). Вскрикнув, Вы падаете на них, удачно сломав одному шею. Остальные пятеро отскочив, снова кидаются на Вас.

Крупный самец вцепляется в руку и повисает на ней словно бульдог, другой рукой хватаете плазмоизлучатель и два раза нажимаете на спуск. Один дхоль с пробитой головой падает под ноги остальным, второй заряд попадает в клубок волосатых тел и дергающихся лап. Рукояткой плазмоизлучателя бьете повисшего на руке пса, пока он не падает на землю, и уже ногой добиваете его. Оставшиеся дхоли бегут.

Перед Вами остаются лежать три мертвые собаки, и еще одна с пробитой спиной корчится у дерева. Можете добить ее или нет, Ваше дело. Нога и рука сильно кровоточат (киньте кубик, столько сил придется потерять), порванные мышцы с трудом двигаются (уменьшите ЛОВКОСТЬ на 2, одну сможете восстановить, когда залечите раны). После такой взбучки, дхоли вряд ли вернуться и Вы продолжаете путь – (54).

188

Вы прыгаете на склон, цепляетесь за кусты и растения и довольно быстро взбираетесь по склону. Неожиданно камень, служивший опорой для ноги, срывается, и Вы повисаете на небольшом кусте. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (265), если нет – (434).

189

Один из наемников все же успевает выстрелить и не промахивается...

190

Вы проходите мимо закрытой двери справа, затем Вам встречается такая же с лева. Потом туннель дважды поворачивает налево. На этот раз с лева видите дверь, которую можно открыть. Но странные знаки на неизвестном языке настораживают. Пойдете внутрь – (79) или прямо – (596).

191

Вы беспомощно взмахиваете ногами и тяжело падаете вниз (от ушиба потеряйте 2 СИЛЫ). К удивлению здесь не глубоко. Вы поднимаетесь и легко дотягиваетесь до верха

ямы, но только собрались вылезти, как ногой почувствовали какой-то предмет на дне. Вы включаете небольшой фонарик, встроенный в шлем, и видите нож, вырезанный из кости. Его покрывал орнамент, на ручке вырезана голова медведя. Можете взять его и выбираться отсюда – (220).

192

Пересечете луг на и скосок к лесу – (352) или пойдете вдоль луга на север – (510).

193

Вскоре колонна проходит, и Вы выключаете купол. Двое оставшихся охранять опасную зону охотника, почувствовав неладное поворачиваются к Вам. И через секунду оказываются разрубленными мачете. Пока не появилась новая колонна, Вы уходите – (706).

194

Ящер падает замертво, обagrив кровью песок, и вы шагаете дальше. Живностью пустыня не изобилует, вскоре, однако Вы замечаете рыжих шакалов, идущих в отдалении за Вами. Но они останавливаются у убитого ящера и вскоре пропадают из виду. Тем временем солнце опускается за горизонт, и Вы останавливаетесь на ночлег. Выспаться никто не мешает, это и понятно – вокруг, на многие километры ни души. Сон восстанавливает 2 СИЛЫ, а утром Вы продолжаете путь – (92).

195

Защитный купол надежно скрывает Вас от скурка. Увидев возникшее чудо, он в испуге бросается прочь и скрывается в зарослях, Вы же идете дальше – (567).

196

Стены здесь укреплены не так основательно, как в других тоннелях. Поэтому когда Вы видите еще один, в правой стене, пойдете в него – (451), или продолжите идти прямо – (561)?

197

По-видимому, этой тропой обитатели леса ходят к какому-нибудь озерцу, на водопой. Вы быстрым шагом идете вперед, внимательно наблюдая за окружающей местностью. Вокруг бесчисленное множество насекомых и птиц, животных не видно. Минут через пятнадцать, правда встречается небольшой олень, быстро исчезнувший среди деревьев.

Вскоре выходите к большой луже, которую язык не повернется назвать водоемом. Обойдя ее, переходите через ручей и вдруг натываетесь на поваленный ствол дерева, под которым отдыхал от полуденного солнца выводок поросят, во главе с крупным вепрем – (374).

198

Падаете на спину, скатившись прямо в реку и отделавшись мокрой одеждой. А могло быть и хуже – (509).

199

До конца это понятно, но до чьего? Проходит час за часом, но дхоли не снимают осады, лишь иногда одна-две убегают в чащу, видимо, чтобы размять ноги и перехватить чего ни будь более легко добываемого. Даже наступившие сумерки не сгоняют их с места. Вы уже готовитесь провести здесь всю ночь, как вдруг видите, как дхоли все разом снимаются с места и убегают в чащу. Опасаясь подвоха, Вы еще некоторое время остаетесь на дереве, но они не возвращаются – (555).

200

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если попали в него – (152), если же нет – (504).

201

Защитный купол спасает, но не надолго. Львы выходят из засады и терпеливо располагаются вокруг, убедившись в непреступности возникшего препятствия. Рано или поздно, но Энергия кончается, и тогда они все вместе кидаются на Вас...

202

Если у Вас широкоствольный лучемет – (56), иначе – (398).

203

Прикончив обоих, Вы озираетесь по сторонам в поисках очередного противника, но к Вашему удивлению стаи и след простыл. Несколько минут вслушиваетесь с повседневный шум леса – птицы и звери жили своей жизнью. Сомнений нет, волки, убедившись в Вашей непреступности, отправились на поиски более легкой добычи – (362).

204

Что-то уж очень агрессивные цветы на этой планете. И, похоже, значительную их часть Вы повстречали на своем пути. Но всему есть предел. Вот и орхидеи-ловушки уже попадаются реже, и обойти их на безопасном расстоянии не составляет проблем. Наконец и последние экземпляры остаются позади – (32).

205

Дхоли кидаются на Вас, из кустов выскакивают все новые и новые собаки. Они повсюду, со всех сторон и отчаянное сопротивление уже не спасет Вас...

206

Полет проходит благополучно в компании стаи птиц. Пролетая над водами озера, Вы успели разглядеть немало его обитателей. Дельфина подобные ихтиозавры, мастодонты, лениво плывущие по своим делам, змеевидные ящеры огромных размеров, зубастые морды которых напоминали драконов из японской мифологии. Сравнивая себя с ними, невольно чувствуешь себя маленьким и беспомощным, и поэтому облегченно

вздыхаете только когда видите внизу твердую почву. Приземление проходит без проблем и, разобрав планер, Вы идете на север, стараясь держаться ближе к горам – (625).

207

Вы открываете дверь и входите. Она сразу задвигается, и Вы оказываетесь в ловушке, так как с этой стороны открыть ее не возможно. В небольшой пещере хранятся контейнеры с отходами, они – последнее, что Вы видите в своей жизни...

208

Метров через двадцать тоннель раздваивается. На право – (572), или налево – (486)?

209

Вы выставляете вперед широкоствольный лучемет и стреляете. Вспышка освещает алыми отблесками стены туннеля, несколько лучей попадает в землеройку – один в верхнюю челюсть, задев нос и далее пронзив плечо, второй по макушке и спине, опалив шерсть. К сожалению раны не смертельны и только распалили ярость животного. Вы успеваете прыгнуть назад, когда она устремляется вперед, падаете на спину и вновь нажимаете на спуск. Лучи прожигают землеройку, готовую навалиться на Вас, на этот раз уже насмерть. Вы откатываетесь назад и поднимаетесь на ноги. Пришлось потратить 6 ЭНЕРГИИ, но это лучше чем расстаться с жизнью – (443).

210

Но трещат не только кости! Вы слышите, как треснул складной планер, прикрепленный к спине, и если Вам удастся выжить, Вы не сможете его больше использовать – (520).

211

Вы хватаетесь за нижние ветви первого же дерева, носорог уже близко. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (342), если нет – (139).

212

Вы включаете защитное поле, и полупрозрачная стена вокруг Вас создает твердую уверенность в безопасности. Хищника до сих пор нигде не видно, возможно он давно ушел на поиски другой добычи, а Вы лишь зря тратите ЭНЕРГИЮ. Проходит время, защитное поле начинает мерцать и вовсе исчезает. Сделаете другой выбор – (410) или потратите еще 5 ЭНЕРГИИ, надеясь на то, что если хищник еще здесь, то долгое ожидание вынудит его или показаться или уйти – (559).

213

Вы поворачиваетесь к агаре спиной и что есть духу мчитесь обратно. Ящер не преследует. Видя, что Вы больше ему не угрожаете, он возвращается к семье. Благополучно выбравшись из оврага, можете вернуться к баобабу – (43) или, несмотря на сгущающиеся сумерки пойти дальше, в северном направлении – (721).

214

Включить силовое поле не составляет проблем. Оказавшись внутри купола, Вы перебиваете пискунов, тоже оказавшихся внутри и спокойно ждете. Бросаясь на неожиданную преграду и обжигая лапы и хвосты, пискуны вскоре прекращают свои попытки добраться до Вас. Успокоившись, они рассеиваются в лабиринтах своих нор – (102).

215

Через полтора часа Вы натываетесь на широкую тропу справа, огороженную густыми зарослями колючих растений, с пестрыми цветами и огромными жесткими шипами. Тропа ведет в северо-западном направлении, то есть туда, куда Вы направляетесь. Пройдя с полсотни шагов по ней, внезапно натываетесь на вещь, которую нельзя было оставить без внимания. На земле, в месте, где не было травы, виден был отчетливый след большого размера. Круглый отпечаток лапы и форма пальцев указывала на то, что зверь из породы кошачьих. Прошел он вперед по тропе часа три назад. Пойдете дальше по тропе, приготовив оружие – (634) или отойдете к югу от нее на приличное расстояние – (69).

216

Решив стрелять наверняка, ждете. И вот он уже так близко, что видны горящие голодным блеском глаза. Тираноаквус выныривает совсем близко, волна ударяет в борт лодки и, стрельнув, Вы промахиваетесь... совсем немного. Гигантская пасть хватает Вас, и ящер погружается в воду. Одинок по качиваясь на волнах, пустая лодка тихо дрейфует по течению...

217

На большой скорости уходите на безопасное расстояние – (612).

218

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Повезло – (694), нет – (417).

219

Скоро влево отходит новый тоннель. Решите свернуть – (405), или идти прямо – (568)?

220

Дальше тоннель неожиданно сужается, жидкость под ногами стала глубже. Но вот впереди мелькнул свет, вскоре пятнышко увеличилось, до дыры и Вы с облегчением выбираетесь из полу заваленного прохода, заросшего травой. Над головой пропорхнула бабочка, Вас обдал приятный ветерок. Вокруг заросли папоротника, и Вы устремляетесь сквозь них – (340).

221

Гаубица делает свое дело. Глухой, но мощный выстрел, небольшая отдача и цилиндрический снаряд. Трилозавр слишком крупная мишень чтоб промахнуться и Вы попадаете. От взрыва его разрывает на куски, а останки разбрасывает в стороны – (439).

222

Послышался тревожный крик оленя. Полу оглушенный, Вы катитесь по земле, стараясь скинуть со спины какое-то существо (киньте кубик – столько СИЛ Вы потеряли от удара). Почувствовав, что оно отстало, резко вскакиваете и видите в пяти шагах от Вас леопарда, готового к новому прыжку. Видимо он сидел в засаде и напал, когда Вы прошли. Выхватите плазмоизлучатель – (388), оружие вылетело из рук, если у Вас конечно не МИКРО-80 – (42). Еще можете успеть включить гидравлическую обувь – (456) или выхватить мачете, чтоб отбить нападение – (526).

223

Будете выбираться так же, как и забрались в колючки – (554) или расчистите путь выстрелами из Оружия (только если это не бэтта - молекулярный распылитель) – (2).

224

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если Вы не промахнулись – (116), иначе – (726).

225

Вы подсоединяете кислород и быстро идете по тоннелю. Теперь ясно, что буквы «Г.Я» означали “ газ ядовитый”. Проходит пол часа, прежде чем Вы добираетесь до какой то двери, надеясь, что открыть ее получится. И она открывается. Здесь воздух хоть и застоявшийся, но не ядовитый. Вы отсоединяете подачу кислорода и подходите к лестнице ведущей в недра горы. За неимением других вариантов по ней и спускаетесь – (604).

226

Вы наполовину вытаскиваете мачете, покрытое вязкой зеленой массой, и пытаетесь двигать его наискосок. Это не просто, ведь Вы висите вверх ногами и из-за сдавившего шлем “языка” ничего не видите. Каждое движение дается с трудом, мышцы пронзает боль, от нарушения циркуляции крови ноги немеют. Бин сигнализирует об опасности, предупреждая о соприкосновении снаряжения с агрессивной средой и возможной разгерметизации. Как будто Вы и сами не видите – (41)!

227

Яркие лучи пронзают заросли. Слышится пронзительный визг, затем топот ног. Дхоли бежали и теперь уже окончательно - (514).

228

К сожаленью Вы промахиваетесь, а ящер словно оправляется от изумления и бросается на Вас. Приходится спасать свою жизнь как в старые добрые времена, полагаясь на кусок металла.

СКУРК

ЛОВКОСТЬ- 11 СИЛА- 18

Если выжили, можете продолжать путь – (567).

229

В руках наемников оружие и поэтому когда Вы проносите мимо, вдогонку летят лучи и один из них обжигает плечо (киньте кубик – столько СИЛ придется отнять). Крейсера нигде не видно, скорей всего их оставили здесь поджидать Вас, возможно, другие подходы к базе тоже перекрыты. Удалившись достаточно далеко, отключаете ускоритель и идете дальше – (446).

230

Вдруг ромкарук издает едва уловимый низкий звук, и существа в беспорядке кидаются друг на друга. В первый момент это похоже на массовое братоубийство, но почти сразу понимаете свою ошибку. Ромкаруки облепили своего предводителя, образовав живой двухметровый шар, из которого торчали клешни и хвосты с жалом, а промежутки закрывали хитиновые панцири.

Бин посылает резкий писк прямо Вам в ухо и тем выводит из оцепенения. Пока не поздно включите защитное поле – (401), ускоритель – (599), побежите – (18), или выстрелите – (704). Можете также понадеяться на мачете – (442)?

231

Вы с яростными криками поднимаете оружие и начинаете палить во все стороны, в то же время бросаясь на волков. К счастью маневр удался и оники, поджав хвосты, в панике разбегаются. Победа обходится в 6 единиц ЭНЕРГИИ, но это не самое главное – теперь Вы избавились от опасности – (362).

232

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Повезло – (426), не повезло – (311).

233

Вы идете по берегу озера, стараясь не наткнуться на хищников, вышедших на водопой. Пока встречается лишь пара шакалов, пугливо убежавших при Вашем появлении, да несколько антилоп дреловидов. У берега, на мелководье в густой жиже копошатся всевозможные гады и рептилии, в иле проскальзывали длинными разноцветными лентами змеи. Лягушки, крабы, иглокожие и сотни пернатых украшали этот богатый и щедрый мир. Надо лишь соблюдать его законы: переступить вовремя змею, обойти скопление муравьев-крестоносцев, способных своими челюстями прогрызть прочнейшие породы деревьев... Или хотя бы метко стрелять из плазмоизлучателя.

Вскоре Вас привлекают громкие всплески на озере, но удастся заметить лишь белые буруны. Вряд ли они были вызваны стаей рыб, трудно даже представить размеры животного поднявшего такие волны. Невольно ускоряете шаг – (693).

234

Видите поваленное дерево и подходите к нему. Топлива хватит часов до трех ночи. Разведете простой костер – (647) или соорудите полукруг, одной стеной которого будет

являться огромное корневище дерева. Правда это увеличит расход топлива где-то в два раза – (291).

235

Дорогу через лес иногда преграждают сваленные бурей деревья, через которые приходится перебираться, но в остальном проблем не возникает. Если Вы побывали внутри восточной башни – (487), если не сочли нужным в нее заглянуть – (638).

236

К счастью с Вами больше ничего опасного не случается. Вы лишь встречаете двух крупных змей, но они, завидев Вас, спешат укрыться среди валунов. Только в воздухе стоит отвратительный запах фекалий (запах воздухозаборник не очищает), а так все прошло приятней некуда. И вот Вы уже стоите на ясной лужайке, вдыхаете запах цветов и оглядываете окружающий со всех сторон лес. Посмотрев в основание холма, в котором виднелся вход в пещеру и, позавтракав при желании, отправляетесь в путь – (362).

237

Чудесный уголок природы остается в стороне. Но это вовсе не значит, что здесь цветов нет, просто их стало меньше, как будто они стремились расти лишь в одном месте. Только деревьев стало больше, высоких, с гладкими, как отполированными стволами. Внезапно спугиваете молодого оленя. Задирая высоко ноги, он проворно убегает в сторону “цветочного сада”. Однако через пару секунд Вы понимаете, что испугался он вовсе не Вас – (24).

238

Только пробежали “бегуны осты”, перед Вами появляется сам оста, поджидавший за барханом. Вероятно преследуя свою привычную добычу, он заметил непонятное создание, на задних лапах и решил разнообразить меню. Убежать на своих двоих не получится, из возможных вариантов избежать боя поможет лишь ускоритель. Если он есть, и Вы им воспользуетесь – (662). В противном случае придется обороняться – (544).

239

Если у Вас лучемер, турбобластер или МИКРО-80 – (669), если распылитель – (65). Может предпочтете воспользоваться плазмоизлучателем – (380)?

240

Вы обегаете несколько деревьев, видите небольшой холмик, подходите к нему, и голограмма скрывает Вас от всего живого. Через несколько минут появляются семеро гривистых волков. Они бегу по следу прямо к Вам. Остается лишь применить оружие – (576).

241

Лифт с большим скрежетом поднимается вверх. Хорошо бы хоть не застрял, вот было бы дурацкое положение. Но все обходится, и Вы оказываетесь в тоннеле, ведущем к выходу – (266).

242

Если у Вас снаряжение S – (63), если нет – (408).

243

Чудом удержавшись на ветвях после серии ударов, смотрите кто же на Вас напал. Злодеем оказывается древопитекс, чем то сильно раздраженный. Оскалив желтые клыки и размахивая лапами, он скачет по веткам и снова приближается. Остается лишь обороняться мачете, выхватить другое оружие не успеете, к тому же на время боя теряете 2 ЛОВКОСТИ – отбиваться сидя очень неудобно.

ДРЕВОПИТЕКС

ЛОВКОСТЬ – 8 СИЛА – 10

Убив его – (581).

244

Проходит почти пол час, как вдруг Вы замечаете блеск на водной глади. Присмотревшись, с немалым удивлением видите, что это торчащая из воды металлическая антенна. В считанные минуты оказываетесь около нее и, посмотрев вниз, различаете на дне что-то черное, похожее на силуэт корабля. Воспользуетесь баллонами с кислородом и нырнете, посмотреть что там – (674)? Или предпочтете не рисковать и поплывете дальше – (485)?

245

В конце тоннеля Вас ждет приятный сюрприз. Вы находите машину для бурения занимающую собой почти весь проход. Она уже в нерабочем состоянии, но энергохранитель не разрядился. Киньте кубик два раза, выпавшие числа покажут на сколько Вы сможете пополнить свой запас ЭНЕРГИИ. После этого идите назад по тоннелю. Вскоре окажетесь у входа в правый тоннель. Свернете – (400) или пойдете прямо – (637).

246

Лес встречает Вас шумным гамом сотен птиц. Везде, и в воздухе, и на деревьях, и в небольших речушках кипела жизнь. Единственное чего здесь не было это цветов. Почему, Бин ответить не смог. Продвигаясь вперед, прорубаете дорогу через лианы и неожиданно попадаете в ловушку. Вас обхватывает сеть и резко вздергивает под кроны деревьев. Наемники! Думаете Вы, покачиваясь вниз головой, но первая мысль оказалось не верной. Сеть сплетена из стеблей растений и Бин предполагает, что это примитивное орудие охоты касплинцев, вероятно, где-то рядом их племя. Учитывая их дикий нрав лучше побыстрее выбраться на свободу – (736).

247

Переступив через затихшее тело рептилии, Вы выбираетесь из пещеры. Каким красивым показался пышный лес после однообразных стен тоннеля! Все эти птицы и насекомые – здесь кипела жизнь. И Вы, поудобней взяв оружие, вторгаетесь в этот мир – (91).

248

Нажимаете кнопку и успеваете зацепиться за ветви дерева. Через пол минуты забираетесь на большую высоту и видите, что дхоли покружив у дерева, удаляются в южном направлении. Просидите здесь еще часик – (531) или, спустившись, пойдете своей дорогой – (308).

249

Вам приходится стрельнуть в муравьев, затем схватиться с ними в рукопашной. Каждый удар – это смерть одного из них, но оставшиеся каким-то образом передают сигнал о помощи, и Вы видите, как из муравейника выползает отряд охотников, да и не только оттуда. С деревьев, из-под кустов, они лезут отовсюду. И с упрямством камикадзе погибают. Скоро число их уже измеряется десятками. Киньте кубик 4 раза и сумму выпавших чисел вычтите из своей СИЛЫ – это раны, полученные от укусов. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если она с Вами – (428), если нет – (602).

250

Вы упорно шагаете вперед (другого выхода, впрочем, нет) и вскоре понимаете, что буря на исходе. Последние порывы ветра и Вы видите, что светлеет небо. Киньте кубик три раза, сложите выпавшие числа и умножьте их на два, столько СИЛ Вы потеряли в борьбе с ветром. Если еще живы, идите дальше – (464).

251

Пластиковой карточки у Вас нет, и поэтому остается лишь набрать код. “Одна попытка на каждом уровне. В случае ошибки немедленная ликвидация, ” предупреждает голос. На экране появляется лицо похожее на маску, оно постоянно трансформируется, изменяет цвет и форму, и неожиданно превращается в Вас. “Первый уровень. Начало кодового слова. Варианты:

EDE – (580)

LET – (719)

OUP – (683).” Что ж, выбирайте!

252

В этот момент на Вас прыгает волк. Сбитый с ног, Вы падаете на землю, ударившись головой обо что-то твердое (потеряйте 2 СИЛЫ), но сразу встаете. Волк тем временем (а это был оник) оскалив покрытые пеной клыки, готовится к новому броску. Этот хищник сильный, приземистый и опытный, похоже вожак стаи. За его спиной появляются еще три оника, но они занимают позу наблюдателей.

ОНИК

ЛОВКОСТЬ – 11 СИЛА- 16

Если он убит – (97).

253

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (368), если нет – (68).

254

Вы хватаетесь за оружие и стреляете, но не причинив ему особого вреда. Динозавр, взревев от боли, молниеносно кидается на Вас и топчет мощными лапами...

255

Клейкие нити легко поддаются, но закончить Вы не успеваете. С соседнего дерева по ветвям бесшумно приближается существо со злобно горящими красными глазами. Бин услужливо подсказывает, что это Щетинный поклещик из семейства хитиноголовых... Паук быстро подбирается к Вам, рассчитывая на легкую добычу.

Ваши движения сковывает паутина, поэтому на время боя придется потерять 2 ЛОВКОСТИ. К тому же если у него во время удара на кубике выпадет цифра 4, он нанесет удар жалом, яд которого отнимет у Вас 1 ЛОВКОСТЬ на время боя.

ЩЕТИНЫЙ ПОКЛЕЙЩИК

ЛОВКОСТЬ – 11 СИЛА – 12

Если он убит, Вы продолжаете прерванное дело и освобождаетесь из паутины. В сумерках разглядеть другую паутину будет непросто, и Вы решаете вернуться к дереву, что бы вновь не попасть в ловушку – (470).

256

Ускоритель уносит Вас вперед. Только вздыхаете с облегчением, как вдруг ноги попадают в лужу, пробуксовывают и, потеряв равновесие, Вы летите на землю. Переломов удалось избежать, но правая нога все же вывихнута (потеряйте 2 СИЛЫ и 1 ЛОВКОСТЬ до конца игры). Лев уже близко и единственный выход убить его в схватке – (670).

257

Итак, налево. Долго ли коротко ли, но вскоре Вы замечаете, что тоннель опускается все ниже и ниже. Один поворот, второй – сколько их уже было? Иногда попадаются ответвления, но все заваленные. Так же замечаете, что с потолка и стен перестали выпирать корни, что значило уже о немалой глубине. Примерно минут через двадцать Вы натываетесь на ручеек, вытекающий из трещины в скальной породе, и замечаете, что тоннель проходит уже не в обычной почве, а внутри горы. Но возвращаться к развилке некогда, скоро ночь, а тогда бог знает какие твари повыбираются наружу. С ними Вам знакомиться уверяю вовсе не к чему – (386).

258

Вы распаковываете лодку, открываете клапан и наблюдаете, как она автоматически надувается. Затем достаете два пластиковых весла, одно засовываете за пояс, а вторым, спустив лодку в воду, тихо гребете к противоположному берегу. Сама лодка из прочного зеленого материала, которому не страшны коряги, и даже лезвие ножа. У берега встает в воду, что бы пролезть под ветви и вытащить ее на сушу, где сразу и сдуваете – (9).

259

Сколько кинете им еды? Две и меньше – (628), три или четыре – (375), более четырех – (592).

260

Пойдете на север – (467) или в северо-западном направлении – (159)?

261

Муравьи начинают лезть на Вас, направляете на них распылитель и стреляете. Облако окутывает целую группу и вызывает неожиданный эффект – они падают на спины в судорогах или начинают в беспорядке метаться, убивая друг друга. Не попавшие под распылитель муравьи быстро разбегаются и Вы, воспользовавшись моментом, считаете за лучшее удалиться – (706).

262

Вы сворачиваете с пути, делаете небольшой крюк и с боку приближаетесь к месту где уже проходили. Быстро забираетесь на дерево и замираете в полной неподвижности. Тявканье волков сменилось угрюмым завыванием, было похоже на то, что они переговариваются. Вскоре невдалеке появляется мощный самец, с проседью в шерсти. Склонив морду чуть ли не до земли он, верно идет по вашему следу. За ним легкой трусцой, высунув языки и поминутно оглядываясь и поскуливая, семенило еще шесть волков помоложе. “Оники”- выдает информацию Бин. Ветер от них и поэтому о Вашем присутствии они еще не подозревают. Используйте лучемет – (30), турбобластер – (85), мини гаубицу – (154) или в случае если у Вас распылитель плазмоизлучатель – (186).

263

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ! Вам повезло – (329), нет – (403).

264

Только Вы поворачиваетесь, чтоб отступить, как тут же подвергаетесь нападению зверя, который готовился прыгнуть сзади. Огромные когти будут отнимать 3 СИЛЫ при ранении вместо двух.

ВОЛКОГОЛОВЫЙ

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 18

Если он убит – (462).

265

К счастью куст выдерживает и вскоре Вы уже на верху. Вокруг такие густые заросли, что подобраться к агарам сверху невозможно, да и стоит ли? Бин считает, что лучше вернуться к старому баобабу и там переждать ночь – (43). Но если Вам не по душе спать на жестких ветвях, над землей, можете поискать ночлег получше, невзирая на быстро спускающуюся темноту – (721).

266

Мрачные, темные туннели остаются за спиной, и Вы с радостью оказываетесь под чистым небом. Остается заделать вход, чтоб дикие звери не попали внутрь и идти на север – (609).

267

Идти вдоль лесной реки не так-то легко. Перебираться через сваленные деревья, кусты и разливы довольно тяжело и утомительно (потеряйте 2 СИЛЫ). В конце – концов, одно из бревен на которое Вы встали, преодолевая бурелом, вылетает из-под ног, Вы теряете равновесие и падаете. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ!

Она повернулась к Вам лицом – (198) или лишь помахала ручкой на прощание – (586)?

268

Озеро осталось за спиной, впереди еще не один десяток километров. Все же, как ни обширен лес, через пару часов он переходит в равнину. По счастливой случайности, или быть может Вы просто везучий человек, Вам удалось избежать встречи со многими его обитателями, которые не преминули бы испробовать Вас на зуб. Оказавшись на равнине, можете идти на север – (516) или направиться к пустыне, на северо-восток – (474), либо к красному плато, на северо-запад – (499).

269

К полудню достигаете гор, крутые склоны которых стеной перекрывают горизонт. Заботливый Бин напоминает, что пора поесть, и лучше его послушаться (если есть возможность). Затем идете на север по каменистым склонам, спускающимся до самого берега озера – (625).

270

Каким-то чудом Вам удается выровняться и снова взмыть к небу. Теперь Вы видите своего врага – это птеранодон. Он вновь пикировал, раскрыв клюв, чем-то напоминая дракона. Того и гляди, полыхнет жарким пламенем. Собьете его выстрелом – (429) или попытаетесь увернуться – (481).

271

Что бы выбраться приходится сбить из плазмоизлучателя лазерную пушку. После каждого выстрела проверяете свою Удачу. Если у Вас кончилась энергия, возвращайтесь – (731), если сбили, можете подняться наверх и продолжить путь – (631).

272

Не останавливаясь, Вы прыгаете в воду, и поток быстро уносит Вас. Лев некоторое время преследует по берегу, но вскоре пропадает из виду. Теперь новая проблема – надо вылезти на другой берег. Это удастся осуществить после двадцатиминутной борьбы с течением. Киньте кубик три раза – столько СИЛ придется потерять. Если живы – (67).

273

Солнце уже перевалило зенит и идет к снижению. Продолжая путь, впереди замечаете на деревьях стаи обезьян. Сытые, после утренних поисков пищи, они отдыхают на ветвях, переговариваясь на своем обезьяньем наречии. Крикливый молодняк, завидев Вас, долго не отстает, сопровождая минут пять, прыгая по веткам и возбужденно визжа. Особо наглые бросают фрукты, возможно считая, что Вы претендуете на их территорию. С трудом удастся подавить порывы пальнуть в них из плазмоизлучателя.

Лишь убедившись, что Вы к ним равнодушны, они оставляют Вас в покое и возвращаются к стае. Все-таки мартышки как никто другой способен разозлить человека – (91)!

274

Достанете плазмоизлучатель – (369) или воспользуетесь мини гаубицей если она, конечно, есть – (53).

275

Как бы быстро не бежали, вскоре клуйн обнаруживает Вас и настигает. Успеваете развернуться, чтоб встретить удар грудью – зверь уже наваливается своей массой, клыки царапают шлем.... Чудом удается выбраться, ребра болят (- 2 СИЛЫ) – (701).

276

Остров оказывается, полностью усеян каменными глыбами, явно вулканического происхождения. Пересекаете его на прямую и уже почти доходите до воды, когда видите справа, метрах в пятидесяти покрытый ржавчиной каркас катера! Подойдете к нему – (624) или сядете в лодку и продолжите плавание – (527).

277

Несмотря на боль в руке, остаетесь на месте, не делая попыток упасть или побежать, зная, что враг начеку. Поднимаете руки вверх – этот жест известен во всех армиях любой цивилизации. Через минуту из рощи выходят два существа, похожих внешне на людей, в черных жилетах, плечи и шлемы в шипах, без опознавательных эмблем. Конечно же, наемники. Подождете, что будет дальше – (685), примените ускоритель скорости – (556). Маскировку сейчас включать бесполезно, защитный купол тоже (они просто подождут, пока кончится ЭНЕРГИЯ).

278

Времени для точного прицела нет, поэтому Вы просто вскидываете ПИ-100 и нажимаете на спуск. На землеройку обрушивается мощный поток сгустков энергии, оставляя в туше дымящиеся раны. Сделав последнюю безуспешную попытку добраться до Вас, она вздрагивает и навсегда затихает – (443).

279

Выхватив мачете, рубите цветок. Лезвие рассекает наполовину один мясистый лепесток, но неожиданно ...- (363).

280

Махайрод мертв, а его нападение вовсе не укрепило Вас в безопасности своего ночлега. В кругу света появляются дхоли, гиены и шакалы, жадно окидывающие Вас с махайродом алчными глазами. Зловещие тени метаются в темноте. Подумываете кинуть им труп хищника, но Бин отговаривает, заявляя, что это привлечет еще плотоядных, а их тут и так собралось столько, что они без труда расправятся и с десятью, такими как Вы.

Вскоре вся орда расступается перед величественной фигурой льва. Издав мощный рык, он все же уходит – толи не настолько голоден, толи его отпугнул огонь, а может окровавленное тело махайрода, послужило лучшей рекомендацией Вашей силе. До рассвета остается еще несколько часов, когда запас дров подходит к концу – (641).

281

Каждое ранение, полученное от его зубов, отнимет у Вас не 1, а 3 СИЛЫ.

ЛОКВОАКВ

ЛОВКОСТЬ - 12 СИЛА – 26

Если Вы победили – (71).

282

Тоннель несколько раз поворачивает, похоже те, кто его делал, натыкались на твердые породы. Скоро появляется дверь, ее Вы открываете и предстаете перед развилкой: прямо – (327), на право – (549), налево – (107)?

283

Среди глыб Вы находите небольшую щель и с трудом в нее пролезаете. Через минуту с неба обрушивается ливень. Он продолжается почти пол часа и за это время Вы успеваете как следует промокнуть и замерзнуть (потеряйте 4 СИЛЫ и 1 ЛОВКОСТЬ на 1 день). Когда он прекращается, идете дальше – (557).

284

Дальше тоннель немного расширился, еще один поворот и Вы оказываетесь перед входом в небольшую пещеру, а впереди видите выход из этого подземелья. Откуда-то сверху струится ручеек, перешагиваете через него и ... с хрустом ломаете чьи-то ребра. Опустив голову вниз, видите обглоданный скелет неизвестного животного и только тогда замечаете, что весь пол завален костями.

Только успеваете подумать – какой из хищников здесь может обитать, в пещеру входит двухметровый ящер. Своды пещеры вздрагивают от мощного рева, многократно усиленного эхом и похожего на раскаты грома. Успеваете разглядеть, что у него серебристая чешуя, передвигается на задних лапах и очень большие клыки – (390).

285

Бетта – молекулярный распылитель выстреливает капсулу, она лопається при ударе в цветок и окутывает его облачком серебристого порошка. Цветок на полпути к Вам вздрагивает и опускается на землю. Прямо на глазах он вянет и чернеет – (204).

286

Ускоритель успешно справляется со своей задачей. Бежать здесь довольно легко и вскоре от ящера остаются лишь воспоминания. Довольно скоро оказываетесь у края саванны, на западе (ящер шел с севера, Вы почти с востока, так что впопыхах ринулись в этом направлении). Здесь и выключаете ускоритель в целях экономии энергии – (57).

287

К сожаленью надежды Ваши не оправдываются. Рассмотреть ведь можно и убитое существо, которое уже никуда не убежит, а выстоять в одиночку перед несколькими хищниками не удастся...

288

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если не промахнулись – (70), в противном случае – (538).

289

Защитный купол мгновенно огораживает Вас от ящера. Рогозавр налетев на него, пронзительно верещит от боли и убегает назад в рощу. Замечаете ожоги на его боку, и Бин уверенно заявляет, что больше он не вернется – (620).

290

Ваши попытки тщетны. Питон сильнее и лишь крепче сжимает объятия. Еще немного посопротивлявшись, вскоре выбиваетесь из сил, и змея возобновляет атаку, теперь уже успешно...

291

Собрав и перетасив всю древесину пригодную для огня, без труда разводите костер. Теперь со спины Вы надежно прикрыты двухметровой подошвой дерева, а впереди стеной огня. Хищники не заставили себя долго ждать.

Уже через десять минут к огню подбежала стайка шакалов. Появились они совершенно бесшумно, их гибкие тела, полные изящества, несколько минут скользили на границе света и тьмы, затем исчезли. Вскоре появились дхоли, но быстро отбежали при появлении гривистых волков. Эти, наблюдая за Вами, приблизились совсем близко, несколько раз обежали вокруг дерева, рыча и скаля клыки.

Появление семи гиен положило конец их исследованиям, и они также как перед этим дхоли уступили территорию превосходящей силе. Гиены рыскали вокруг около получаса, постепенно расширяя район поиска и временами оглашая округу жуткими воплями.

Постепенно все мелкие хищники разбрелись и только периодически вспыхивающие во тьме глаза, устремленные на Вас, напоминают об их присутствии – (87).

292

Можете взять один лучемет в качестве трофея. Стреляет он как широкоствольный, но только по одному противнику. В их энергонакопителях по 4 единице ЭНЕРГИИ, видно оставили их тут не надолго. Из этого факта можно сделать вывод, что скоро за ними прилетят, и неплохо было бы скорее уйти отсюда подальше – (446).

293

Ваша попытка пропадает в пустую, и в следующую секунду мастодонт всей своей массой обрушивается на лодку. Вас прижимает к днищу, а на голову ложится нога – лапа как выключателем отрубая сознание...

294

Вы отходите немного назад, включаете ускоритель и с легкостью преодолеваете препятствие, набрав скорость и прыгнув. Идете дальше – (490).

295

С потолка туннеля свисают белые корни, под ногами скрипят камешки и выглядит все это не очень приятно. Дальше туннель круто свернул вправо, в его стенах появилось множество норок, скорее всего каких-то грызунов. Еще через полторы сотни шагов замечаете отверстие, узкое, но достаточное, чтоб в него попробовать пролезть. Оно частично завалено чем-то похожим на мусор, и оттуда вытекает слабый ручеек зеленоватого цвета.

Бин с сомнением относится к идее туда ползть и разведать все. Послушаетесь и отправитесь дальше – (437), или пролезете посмотреть куда оно ведет – (148).

296

Вы прижимаетесь к дереву и включаете голограмму. Теперь для сторонних наблюдателей здесь растут заросли шиповника. Этот динозавр обладает плохим обонянием и не интересуется ягодами, потому и проходит мимо, причем так близко, что при желании можно было бы протянуть руку и дотронуться до него. Когда он уходит, отключаете маскировку – (439).

297

Последнее решение в Вашей жизни далеко не лучшее. С одной агарой Вы бы может, и справились, но вторая, завидев кровавые раны, которые Вы нанесли первой и, заслышав ее крики, бросается на подмогу. «На баобабе надо было ночевать!», успевает упрекнуть Бин, прежде чем Вы погибаете...

298

Не один час проходит, прежде чем трава становится желтой, кусты приходят на смену рощам, а затем зелень вообще исчезает и лишь кое-где, из потрескавшейся земли торчат огромные колючки. Горячий ветер начинает бросать в стекло шлема гроздь песка, и вскоре сухую почву сменяют однообразные песчаные барханы. Идти по пескам тяжело и если на Вас снаряжение Т, потеряйте сразу 4 СИЛЫ – (578).

299

Вы решаете не рисковать и забираетесь в воду. Река оказывается действительно не глубокой. Озираетесь по сторонам, но к счастью крокодилы здесь не обитают. Зато только стоит выйти на берег навстречу выскакивает наемник и стреляет навскидку.

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если неудачливы, Вас ранили, отнимите 2 СИЛЫ и проверьте УДАЧУ еще раз. Если вновь не повезло ранение тяжелое – отнимите не 2, а 6 СИЛ. Затем (если не погибли), сражайтесь.

НАЕМНИК

ЛОВКОСТЬ - 12 СИЛА – 18

Удалось избавить мир от очередного негодяя и сами остались живы? Идите дальше. По расчетам верного Бин, до базы уже рукой подать – (638).

300

Опасная расщелина остается за спиной. Немного утомленный, но не сломленный, Вы упорно идете дальше. Изредка попадаются большие жуки или ядовитые змеи, несколько раз встречаются и пискуны. Вскоре – о радость! Вы попадаете в темную пещеру, в конце которой, словно окошко, бледнеет выход из подземелья. Но дно пещеры оказывается густо усыпано острыми камнями, поэтому включите фонарик – (433)? Или нет – (236).

301

Отличный выбор! Выстрел из мини гаубицы разносит в пух и прах цветок и всю орхидею в придачу. Остается лишь отряхнуться и идти своей дорогой дальше – (204).

302

Если у Вас – В, тогда – (221), если же другое оружие – (254).

303

Вы быстро взбираетесь на баобаб. Гривистые волки собрались у дерева, ожидая что рано или поздно Вы спуститесь на землю. На верху не без труда (неудобно все-таки), собираете планер и прыгаете. Потоки воздуха подхватывают Вас над самой землей, и едва не разбившись, пролетаете над волками, показывая чудеса пилотажа, а затем взмываете в небо. По земле они за Вами не идут, очевидно приняв за диковинную разновидность птеродактилей.

Отлетаете достаточно далеко, но сменившийся ветер вынуждает спуститься на землю, уже совсем рядом с озером – (567).

304

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло, Вам удастся убить змею, и тогда Вы идете дальше – (92), иначе приходится выхватить мачете, ожидая неизбежного нападения – (146).

305

Кроме мелких хищников, звери поопасней Вам не встречаются и Вы без препятствий проходите километр за километром. Уже перевалило за полдень, когда взгляду предстает круглая поляна, с металлической конструкцией посередине. Это западная башня. От нее ведут две дороги: на северо-восток к базе, и на восток. Войдете в башню – (700) или выберете одну из дорог (тогда первую – (585) или вторую – (610)).

306

Может Вы и правы, все же находиться на неизвестно кем вытоптанной тропе действительно рискованно. Осторожно раздвигаете папоротник, сходитесь с тропы и внезапно чувствуете как настил из травы и ветвей, проваливается, и Вы, неловко раскинув руки, кувырком летите в яму. **ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ!** Повезло – (143), или нет – (350)?

307

В фантастическом кувырке Вы уходите от опасности. Но задеваете второй стебель. Новый цветок кидается сверху, еще один с боку. Если Ваша ЛОВКОСТЬ равна или больше 10 – (149), иначе – (14).

308

Дхолей больше не видно, однако Вы считаете за лучшее взять в руку оружие поудобнее. И не зря. Минут так через пятнадцать, природа вновь доказывает Вам, что это путешествие вовсе не прогулка в зоосад.

Слышите вдруг хруст за спиной, резко поворачиваетесь и видите дхолей, готовых к нападению. Их стало заметно больше и похоже стычки не избежать... Но неожиданно ситуация изменилась. С треском, смяв кусты, позади дхолей появился носорог.

Увидев прямо перед собой скопление живых существ, он чем-то раздраженный бросился на них. Среди вражеских рядов произошло замешательство, один из них в панике бросился под ноги толстокожему и был раздавлен как козявка, второй, поддетый рогом, описал в воздухе дугу и застрял в ветвях кипариса – (77).

309

Вы отвечаете на их вопросы, и вскоре наемники понимают, что пользы от Вас мало. Одновременно два лучемета вскидываются и выстреливают, Вы падаете наземь, не успев и ахнуть. «Такие простодушные нам не нужны!» - заявляет один из наемников, прежде чем сделать контрольный выстрел.

Наемники обыскивают Вас и забирают все пожитки. Возможно, им удастся проникнуть на базу и завладеть камнем, тогда могущество Улха Магона неизмеримо возрастет, а может... но в любом случае Вам этого уже не узнать...

310

Только вот через дверь в рубку тем временем проскальзывают два спрута, необычной расцветки – черно-белыми кубиками в шахматном порядке. Удивляетесь не долго, замечаете, что пол рубки выложен мозаикой. Примете неравный бой – (495) или выстрелом из мини гаубицы выбьете окно и уплывете – (141).

311

И с грохотом падаете в пропасть, кувырком летите вперед и с размаху врезаетесь в стену коварной расщелины. Почувствовать боль от падения с головокружительной высоты не придется – Вы теряете сознание...

312

Хоть каждый в отдельности дхоль во много раз слабее Вас, вскоре становится очевидным то, что этого сражения Вам не выиграть. Остается лишь подороже продать свою жизнь, чтоб в следующий раз им не захотелось нападать на людей...

313

Через некоторое время Вы слышите странные звуки и вскоре видите дерево на вершине оврага, из-под которого овраг и начинался. Длинные ветви, покрытые листвой, образовывали над оврагом зеленый шатер, а выпирающие из земли корни обширную

пещеру. Идеальное место для ночлега, здесь постарался и ветер, и вода, и само дерево. Только оно оказалось занятым.

Завидев Вас, из-под полога появились две агары, предупреждая протрубив и приняв угрожающие позы – (617).

314

Все попытки вырваться из ловушки оказываются напрасны – Вы съезжаете вниз, и паук хватает Вас мохнатыми лапами. Места здесь пустынные, а нет-нет да кто-нибудь и попадет на обед...

315

Вы промахиваетесь, а звук выстрела и вспышка лишь на мгновение останавливает их. Они бросаются в атаку, щелкая челюстями, и Вы уже не успеете использовать снаряжение. Остается лишь отбиваться, размахивая мачете. Если Ваша СИЛА меньше 20 – (642), если же к Вашей радости 20 и больше – (523).

316

Снаряд попадает в голову льва и убивает зверя на месте. Можете считать, что Вам крупно повезло – (67).

317

Микро 80 срабатывает безотказно. Цилиндрический снаряд вырывается из ствола и, попав точно в цель, взрывается. Вы отскакиваете в сторону, чтобы не быть заваленным останками невинной землеройки – (443).

318

Еще пара сотен шагов к северо-западу и перед Вами открывается величественная равнина, точнее саванна. Пожалуй, природный мир этой планеты отличается небывалым смешением животных. Везде видны травоядные, как млекопитающие, так и динозавры. Некоторые таких видов, что при поверхностном осмотре невозможно понять – хищное это животное или нет.

Стадами пасутся антилопы различных видов, дикие лошади с вечно раскрытыми от страха глазами и их полосатые родственники – зебры. Небольшими группами держатся гауры, вдали, сотрясая землю, пробегает стадо буйволов. Рядом с четой жирафов мирно поедают листву агары, а вокруг кружат многочисленные орды мелких хищников. Пойдете на северо-запад, в сторону реки – (672) или на север, вдоль леса – (370).

319

Вы направляете на заросли колючек ствол мини гаубицы, в руку сама ложится рукоятка, отделившаяся от основной части. Нажатие спуска и в воздух взлетают комья земли, обломки ветвей и вырванные с корнем останки кустов. Заросли сносит, как картонный домик ветром и Вы спокойно выходите по вспаханной почве на зеленеющий луг – (457).

320

Если у Вас распылитель – (261), иначе – (468).

321

Вы включаете защитный купол и видите, как тиранозавр останавливается над Вами и внимательно разглядывает. Кажется, что сейчас он отойдет и зашагает своей дорогой, но вдруг воздух сотрясает мощный рык, он задирает голову и с сокрушительной силой обрушивается на купол. Защитное поле прогибается, мини генератор сыплет искрами и, не выдержав, взрывается. Вас отбрасывает в сторону, пытаетесь сразу вскочить, но оказываетесь прилепленные к земле лапой ящера. Похоже, у короля зверей сегодня плохое настроение...

322

Молодой волк падает рядом со старым. Вы замечаете, что оников стало в два раза больше. Их разинутые пасти высовываются уже со всех сторон. Что сделаете? Запрыгните на дерево – (180), воспользуетесь защитным полем – (74), будете ждать новой атаки – (51) или воспользуетесь минутой отдыха и атакуете сами – (231).

323

Если Вы попали два раза – (177), если 1 или ни разу – (205).

324

Через некоторое время Вы оказываетесь в реликтовой роще, и с трудом выбравшись из нее, сталкиваетесь нос к носу со здоровым ящером. Это скурк, на секунду замерший в удивлении, увидев перед собой невиданное существо. Он разевает пасть и угрожающе шипит все же пока не решаясь напасть.

Используете голограмму – (45), защитное поле – (195), ускоритель – (522), включите гидравлическую обувь, чтобы скрыться в кронах деревьев – (218)? Может попытаетесь убить его – (239) или банально убежать назад в рощу – (156)?

325

Вы стреляете, и снаряд из мини гаубицы точно попадает в орудийную башню. На землю летят обломки метала, тут же крейсер круто заворачивает и движется в Вашу сторону. Видите, как от второй башни отделяется цилиндрический предмет, оставляя дымный шлейф и сверкая на солнце. За секунду до взрыва слышите голос Компю, услужливо сообщающего, что это ракета с самонаведением на источник энергии...

326

Вы переступаете через отрубленные щупальца и быстро выплываете из разрастающегося черного облака. Возвращаясь, проделываете тот же путь, когда плыли сюда и вновь оказываетесь у антенны. А вдоль нее уже без проблем поднимаетесь к поверхности – (99).

327

Туннель приводит к закрытой двери. Открыть ее не удастся. Зато справа видите лестницу, ведущую вниз. Вернетесь назад – (164), или ступите на лестницу – (38).

328

Приготовив на всякий случай оружие, вступаете во мрак. Под ногами чувствуете мягкую почву, темнота поглощает Вас. К счастью, благодаря маленькому фонарику в шлеме, можно не опасаться задеть головой какой-нибудь выступ. Через несколько десятков метров туннель расширяется, с потолка свисают еще свежие корни, стены и пол рыхлые. Все говорит о том, что прорыт он совсем недавно и хозяин его где-то близко.

Только эти мысли проносятся в голове, перед Вами появляется лохматое существо, с длинным носом и маленькими ушами – (29).

329

Луч заряда, едва не задев ноги, пронзает красную мякоть. Бутон вздрагивает и, качнувшись, падает на землю, к счастью для Вашей головы, перевернувшись на бок (но все равно потеряйте 1 СИЛУ). Работая ногами и локтями, Вам удастся выбраться – (138).

330

Вскоре Вы видите место, где река сужается. Вода прозрачная и видно, что глубина небольшая. Можно даже перейти вброд. На лучшее надеяться не приходится, и Вы перебираетесь на другой берег. Там вновь продолжаете путь – (109).

331

Уже выходя из рубки, вдруг замечаете что-то торчащее из-под покореженного прибора. Осторожно поднимаете его... и не верите своим глазам! Пластиковая карточка-ключ, с индивидуальным кодом доступа на базу! Вот так находка! Видимо осталась от кого-то из руководителей базы, причем стоявших у истоков создания лаборатории. До того, как ее снабдили хитроумной системой защиты. С ней Вам не составит труда попасть на базу.

Когда доберетесь до нее, прибавьте 17 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Ну а теперь можете продолжать свой путь – (527).

332

Если Вы таскаете с собой мини гаубицу или турбобластер – (494), иначе – (668).

333

Вам везет, и Вы попадаете в спину одного ихтиозавра. В следующую секунду началось такое, что обычными словами трудно выразить. Ихтиозавры атаковали лодку, причем один вылетев из воды, второй мощным ударом снизу. Случается худшее – Вы вываливаетесь за борт, где сразу становитесь их добычей...

334

Быстрел из мини гаубицы попадает ему в голову и носорог, словно наткнувшись на невидимую преграду, спотыкается и как подкошенный валится с ног. От его головы мало что осталось и сомнений в его смерти никаких. Вздохнув с облегчением, разворачиваетесь и уходите, зная что теперь дхоли потеряют к Вам всякий интерес – (54).

335

Залезете на огромный баобаб, величавый силуэт которого вырисовывается невдалеке – (43) или пройдете в сторону холма, влево – (427), а может, поищите счастья, пройдя вперед, в надежде найти что-то более надежное – (651).

336

Утро приносит надежду – дholeй нигде не видно. Вы спускаетесь с дерева и углубляетесь в заросли, но коварные хищники не отстали от Вас, а лишь выжидали в засаде... На одной из полян, целая свора дholeй вылетела из кустов и бросилась к Вам. Если Ваша СИЛА меньше 18, то – (312), если 18 и больше, тогда – (707).

337

Вы опускаете весло в воду и, напрягая все силы, пытаетесь грести. Водоросли плавают по самой поверхности плотным слоем, однако удается продвинуться вперед. Киньте кубик 4 раза и сложите выпавшие числа – столько СИЛ Вам придется потерять. Наконец плывучая зелень позади и если еще живы, продолжайте путь – (619).

338

Дверь быстро отъезжает в сторону. В образовавшийся проем тотчас хлынула вода, сбив Вас с ног и придавив к полу, а затем сильным потоком уносит в туннели, швыряя о стены...

339

Проходит пара часов, и Вы, наконец, видите центральную башню. Это цилиндрическое сооружение, метров пятнадцати в диаметре, одиноко стоящее на плоской возвышенности. От нее три дороги ведут на три стороны света: к базе, на запад и на восток. Подойдете к башне – (563) или решите идти на запад – (28), восток – (688) или обойдя башню стороной, к базе – (552)?

340

Через полторы сотни шагов, заросли папоротника оказываются за спиной. Перешагнув через кристально чистый ручеек, Вы оказываетесь в царстве кустарниковых растений. Под гладкими деревьями лежат ворохи опавшей листвы, заросли орешника гнутся под весом крупных орехов, за которыми с крон деревьев то и дело прыгают белки-летяги.

Невдалеке слышится приближающийся, убаюкивающий вой волков... Ого! Это совсем не кстати. Несколько секунд прислушиваетесь, и тревожное предчувствие оправдывается – они, скорее всего, идут по Вашему следу. Тут уж стоит всерьез задуматься о дальнейших действиях – (132).

341

Защитный купол возникает быстро, но орхидея опережает его и оказывается внутри. Она хватает Вас за руку, едва не отхватив ее (потеряйте 3 СИЛЫ), но продолжить свои поползновения не успела – сформировавшийся купол пережег цветку стебель и он,

как отрубленный хвост ящерицы, подергавшись в агонии, замирает. Освободив руку из бутона, можете продолжить свой путь – (204).

342

В самый последний момент, Вы оказываетесь на достаточной высоте. Носорог врезается в дерево, сколов огромный кусок коры, и развернувшись, в ярости, кидается на кусты. Растоптав их и таким образом немного утихомирившись, толстокожий, наконец, уходит – (409).

343

Если у Вас широкоствольный лучемет или турбобластер – (676), а если Вы вооружены мини гаубицей, тогда – (11). Если же арсенал Ваш состоит из распылителя и плазмоизлучателя, подумайте о другом выборе, ибо попасть или напугать ими хищника и с третьего раза не удастся – (410).

344

Ваш ускоритель не подводит. Прежде чем хищники решают, как с Вами поступить, Вы ускользаете у них из-под носа. Причем так быстро, что те и не пытаются преследовать – (711).

345

Удалившись на некоторое расстояние от реки, Вы замечаете, что лес начал редеть, заросли и буреломы попадают уже не так часто и можно ускорить шаг. Все чаще удается заметить антилоп, а они, как известно жители равнин. Проходит чуть больше часа, когда выходите из леса на огромный луг. С двух сторон он окружен неплотной стеной леса и расширяется к горизонту. На карте видно, что там он постепенно переходит в равнину, а Вы сейчас находитесь у подножия воображаемой V.

Никаких хищников в поле зрения и Вы спокойно идете дальше – (47).

346

Быстро (насколько позволяла осторожность и проходимость леса) продвигаясь в северо-восточном направлении, скоро выходите к довольно крупному озеру. В здешних лесах они не редкость, но делать из-за этого лишний крюк тоже не в радость. А скорее всего его придется сделать, если конечно снаряжение не категории Т.

Итак. Если у Вас нет надувной лодки или не хотите ее использовать – (521), если же есть – (532).

347

Один из гавиалов выныривает перед лодкой и раскрывает пасть, видимо собравшись попробовать ее на вкус. Вот в эту самую прожорливую пасть Вы и стреляете. Тварь в агонии взбивает хвостом столб брызг, но быстро затихает и брюхом кверху удаляется от лодки. Вокруг плавает еще несколько, к тому же на шум и запах крови приплывет еще с десятков, поэтому Вы достаете второе весло и поспешно гребете к берегу – (673).

348

Защитный купол помогает наемникам найти Вас. Крейсер поднимается в небо и сбрасывает бомбу, против которой Ваша защита слишком слаба...

349

Варан ловко орудует и хвостом и челюстями, поэтому на время боя придется на 1 уменьшить свою ЛОВКОСТЬ.

ЗЕРНИСТЫЙ ВАРАН

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 16

Если большая ящерица убита – (541).

350

Вы всем телом падаете на дно ямы, испытав не самые приятные ощущения от такого приземления (киньте кубик – столько СИЛ придется потерять от удара). Быстро оправившись, встаете на ноги, осматриваетесь и видите, что яма с круглыми, как в колодеце стенами. И очень глубокая, метров шести, если прикидывать на глаз! Как вообще не убились удивительно. По стенам влезть не получится при всем желании – (175).

351

Последние усилие и острое лезвие мачете распарывает этот мясистый мешок. Бутон вздрагивает, и резко качнувшись, раскрывается, а Вы летите вниз и падаете на сухую листву. Почему-то остается ощущение, что цветок попросту Вас выплюнул – (138).

352

Не без некоторых опасений Вы выходите из леса и идете через луг. Но все обходится. Если здесь и присутствуют невидимые пока хищники, Вас они предпочитают не трогать. Пройдя несколько холмов и встретив лишь семерых сайгаков, снова входите в лес. Здесь еще больше усиливаете осторожность, но ничего опасного для жизни не случается и вскоре лес заканчивается, а Вы предстаете перед бескрайней саванной, полной разнообразной жизни – (57).

353

Пока он еще далеко – Ваше счастье заметили вовремя, есть время подумать над ситуацией.

Как можно быстрее поплывете к виднеющемуся справа острову – (140), направите на него оружие, приготовившись к сопротивлению – (511) или подсоедините подачу кислорода из баллонов, после чего бросите лодку и нырнете под воду, где прижимаясь ко дну доберетесь до берега к которому и плыли – (44).

354

От распылителя мало проку, однако выстрел несколько ослабляет их. Вы хватаете мачете и отбиваетесь от волков. Если СИЛА 18 и больше, то – (523), иначе – (642).

355

Взрыв поднимает столб воды и обрывки водорослей, окатив Вас брызгами. Промокнуть неприятно конечно, но главное теперь путь свободен – (619).

356

Выбрав место поудобнее, открываете в поясе клапан, отчего он надувается, делая Вас килограмм на десять легче. Держа над головой оружие (не для того чтобы не замочить, а чтобы отбить возможное нападение), Вы входите в воду.

Глубина не большая, дно мягкое. На середине вода достает до плеч, но затем вновь мельчает. Слышите громкий всплеск – должно быть потревоженные Вами лягушки поспешили укрыться под водой.

У берега, зацепившись за нависающие ветви, выбираетесь из воды. Она льет с одежды ручьями, мокрое снаряжение заметно прибавило в весе и если оно у Вас категории S или T потеряйте 2 ЛОВКОСТИ на два часа, пока не обсохнете – (9).

357

Вы быстро включаете мини генератор и вовремя – из кустов полезли новые отряды охотников. Достаточно быстро они понимают, что собой представляет купол, и каким-то образом сообщают об этом остальным. Появившаяся колонна строителей тут же была направлена по другому маршруту.

Вы с интересом наблюдаете черных муравьев, волокущих в челюстях всякую всячину, и охраняющих их рыжих охотников. Последние, причем раза в два, превышают строителей размерами. Остается лишь удивляться уму и организованности этих созданий – они выставили двух охотников у купола, которые прикосновениями усов предупреждали всех подошедших об опасности и направляли их в обход – (193).

358

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если попали – (117), а если промахнулись – (635).

359

Сильным броском посылаете в пасть гавиалу выбранную вещь. Челюсти смыкаются, а Вы проскальзываете рядом, и когда лодка касается песка, прыгаете на берег – (37).

360

Если у Вас распылитель – (118), если нет, **ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ!** Попали и убили – (654), если нет – (333).

361

Вы взбираетесь на дерево и, приготовив планер, летите. В самый неподходящий момент, неожиданно появляются птеродактили. **ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ!** Повезло – (529). Нет – (677).

362

Теперь Вы можете идти дальше, на север. По мере продвижения все чаще попадают копытные – небольшие олени и бородавочники, а также другие травоядные

разных видов. Пару раз встречаете рыжих шакалов – худых псов с вечно разинутой пастью, но хищники днем малоактивны, они выходят за добычей ночью. И Вам еще предстоит убедиться в этом – (91).

363

Орхидея вдруг сбивает Вас с ног и нападает. Отбиваетесь ногами, но она все же хватает Вас и с трудом приподнимает над землей. По самый пояс Вы оказываетесь в захлопнутом бутоне и уже чувствуете, как начинает сдавливать ноги (киньте кубик и вычтите выпавшее число из своей СИЛЫ). Но руки свободны и поудобней взяв мачете, пронзаете им цветок. Тот почти сразу отпускает Вас и, скорчившись, падает в судорогах – (204).

364

Это не самая блестящая идея в Вашей жизни. Трилозавр быстро замечает Вас и кидается в погоню. Его ломящаяся через кусты туша напоминает товарный поезд, сзади накатывает звуковая волна его рева, и не мешкая, настигают острые клыки...

365

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло, клуйн Вас не замечает и, подождав когда он удалится, идете дальше – (503).

Если в этот раз удача повернулась спиной, ящер замечает Вас и, повинувшись желанию утолить голод, нападает – (701).

366

В нескольких метрах над землей гораздо безопасней, чем непосредственно на ней. На тело махайрода сразу же кидаются гиены, к Вам пытаются добраться волки, клацающая челюстями у самых ног, но удары мачете охлаждают их пыл.

К утру, хищники разбегаются и, наконец, Вы спускаетесь. От долгого пребывания в неудобной позе все тело болит (киньте кубик, и выпавшее число отнимите от своей СИЛЫ) – (734).

367

Не слишком надеясь на удачу, пускаете заряд в водоросли. Серебристое облачко опускается в воду... и через минут пять часть водорослей камнем идет ко дну. Вы хватаете весло и, не теряя времени, проскальзываете в узкий проход. И не перестаете грести, пока не удаляетесь от них достаточно далеко – (619).

368

Прилагая все силы, Вы с трудом отрываетесь от агрессоров. Противный писк зверьков, похожих на больших крыс, стихает вскоре позади – они не преследуют. Нападают лишь единичные особи, встречающиеся на пути, но их Вы без труда уничтожаете мачете – (102).

369

Проходит минут пятнадцать или даже больше, прежде чем Вам удастся добраться до плазмоизлучателя и с трудом его вытащить. Но к этому времени Вы настолько зажаты, что остается лишь одно направление для выстрела – вверх. Это единственный выход и поэтому Вы нажимаете на спуск – (263).

370

Саванна покрыта не только сочной, но и довольно высокой травой, местами Вам по пояс. В такой растительности без труда может спрятаться крупный зверь, отвергающий всякое там вегетарианство. На некотором удалении, сбоку замечаете раскидистое дерево, с таким толстым стволом, что в нем с легкостью хватило бы места на пещеру. На ветвях гиганта видите отдыхающую семью львов. Насчитываете семь особей.

К счастью они в стороне от Вашего маршрута, выглядят сытыми, и между вами мирно пасется группа антилоп гну. Не спуская с них глаз, идете вперед, а хищники до-олго провожают Вас любопытными взглядами – (21).

371

Ночью ходить по лесу опасно, и Вы это знали. Риск благородное дело, но когда с одного из деревьев на Ваши плечи прыгает какой-то хищник, невольно успеваете подумать – «Зачем было рисковать?...»

372

Туннель скоро приводит к развилке. Решите идти в право – (219) или в лево – (686).

373

Выхватываете мачете и встаете в оборонительную позу. Львы больше не прячутся и обходят Вас с двух сторон. Затем почти одновременно издают грозный рык и как по команде прыгают. Тактика совместной охоты отточена поколениями.

Эту мощную атаку Вам уже не пережить...

374

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (120). Если нет – (19).

375

Дхоли с жадностью съедают все, но и не думают уходить. Они вновь располагаются вокруг дерева и наглыми глазами изучают Вас, рассчитывая на продолжение обеда. Подумаете об ином способе избавиться от них – (167) или кинете еще еды – (592)?

376

Вы смотрите на хвостовую часть и видите там оплавленные останки оружейных башен, неровный срез борта с торчащими «внутренностями» корабля. Значительная часть надпалубных построек разрушена, похоже на попадание нескольких снарядов. Следы огня были тому подтверждением.

Видите разбитое окно, плывете к нему и оказываетесь в большом коридоре, где сразу же натываетесь на человеческие останки. Вскоре видите вертикальную лесенку и,

хватаясь за поручни, поднимаетесь в люк. Вы оказываетесь уже по пояс наверху, когда видите, что вокруг торса нежно обвивается толстое щупальце.

Влипли! Влезли в самое логово спрута, чем его очень обрадовали – (49).

377

Вы освобождаете себе немного места и устраиваетесь под стволом дерева. Снаружи во всю льет, темно как ночью. Гром ударял почти непрерывно.

Неожиданно в убежище врываются три гиены, мокрые и озлобленные. Увидев, что место занято они и не думают уходить, а набрасываются на Вас.

1-я ГИЕНА		2-я ГИЕНА
ЛОВКОСТЬ- 12	СИЛА- 16	ЛОВКОСТЬ- 11 СИЛА- 14

3-я ГИЕНА
ЛОВКОСТЬ- 12 СИЛА- 17

Если Вы остались живы, можете спокойно переждать ливень и идти на север – (557).

378

Увы, на поиски уже не осталось времени – прямо перед Вами возникает величавая фигура льва, с разных сторон приближаются еще несколько. Из полумрака на Вас кидаются только двое, но и этого оказывается достаточно, чтобы сломить всякое сопротивление. Возможно, утром у них будут болеть животы, но Вам от этого не легче...

379

Итак, решив, что лучше продвигаться окольными путями, Вы устремляетесь на северо-запад. Идти легко, вокруг не видать ни чего опасного, нет ни хищников не их потенциальных жертв. Лишь раз встречается небольшая антилопа, лениво жующая листву деревьев, да и та при Вашем приближении проворно скрывается в чаще. Примерно через час Вы оказываетесь в обширном районе леса, где все буквально утопает в цветах.

Десятки видов самых разных расцветок, розы, орхидеи и прочие. В воздухе густой аромат нектара, повсюду летают пчелы и порхают колибри. Обойдете это цветущее место – (237), или пойдете дальше – (121)?

380

Тогда ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если Вам повезло – (533), иначе – (537).

381

Если у Вас при себе распылитель – (613), в противном случае – (4).

382

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Она с Вами – (130), если, увы, нет – (608).

383

Справится с управлением не получается и Вы врзаетесь в толщу воды. Планер разлетается, как при ударе о землю и Вас, оглушенного, вместе с его обломками тянет ко дну...

384

Если Ваша СИЛА меньше 20 – (597), в случае если она равна 20 или больше – (250).

385

Встаете по центру. На высоте 4-5 метров виден корень дерева, надо попытаться ухватиться за него. Подключаете питание к гидравлической обуви и как следует отталкиваетесь от земли. Ботинки срабатывают мгновенно и неожиданно резко, как мячик, подбрасывают Вас вверх – (143).

386

Сколько Вы уже прошли трудно сказать. За очередным поворотом видите нишу в стене, а в ней круглую нору, диаметром в метр. Из нее тянется подозрительный зеленый дымок. Бин анализирует состав, но определяет только что это не дыхание животного и для жизни он не опасен (на Вас как Вы помните защита от газов и микрочастиц).

Ползете внутрь, чтобы разведать – (103), или решите не рисковать – (284)?

387

«Пасть» орхидеи захватывает Вас с такой силой, что трещат кости. Главный удар приходится на шлем (киньте кубик и вычтите из своей силы выпавшее число), но к счастью рука с мачете частично может еще двигаться. Чем Вы и пользуетесь, пытаясь порубить бутон. Однако это не просто, приходится напрячь все силы. Если у Вас мини гаубица, можете попытаться выстрелить – (660), иначе – (746).

388

Вы быстро хватаетесь за рукоятку плазмоизлучателя, и в этот миг зверь кидается на Вас. Тяжелый удар опрокидывает на землю, острые когти впиваются в тело, а клыки приближаются к шее (киньте кубик два раза и сумму полученных чисел отнимите из своей СИЛЫ). Но Вы не из тех, кем можно легко пообедать.

Опасность придает сил, и отчаянным рывком сбрасываете с себя хищника, а следующее его нападение отбиваете уже с помощью мачете.

ЛЕОПАРД

ЛОВКОСТЬ – 12 СИЛА – 20

Убив его – (182).

389

Впереди слишком много препятствий, поэтому Вы включаете ускоритель и мчитесь обратно в сторону дерева. Волкоголовый Вас не преследует, но пока этот гибрид разгуливает поблизости, разумней переждать ночь на ветвях дерева – (64).

390

Хищник, не давая воспользоваться преимуществами Вашего снаряжения, кидается в атаку.

ЯЩЕР

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 20

Когда он умрет, можете поразмыслить над тем, что у всякого правила бывают исключения. Например, раньше считалось, что ящеры не живут в пещерах, а этот похоже здесь давно обитал – (247).

391

Взрыв сотрясает почву, столб земли, листьев и обломков кустов вздымается вверх. Заросли приходят в движение, обезумевшие от страха дхولي бегут куда глаза глядят. Скоро только бранные останки трех псов остаются на земле, напоминая о бренности бытия – (514).

392

Глупость, за которую немедленно и расплачиваетесь жизнью. Стоит только отплыть от острова, как сильный удар снизу, подкидывает Вас в воздух. Лодка переворачивается и отлетает далеко в сторону. Плывете к ней, но видите перед собой распахнутую пасть, усеянную зубами, и это последнее что Вы видите в своей жизни...

393

В конце концов, Вы все же добиваетесь до саванны, огромного пастбища для травоядных. Пойдете прямо на север – (560) или в сторону большой реки – (172)?

394

За несколько минут лодка надувается. Вы сталкиваете ее в воду, одно из двух пластиковых весел берете в руки, второе закрепляете на поясе. Несколькими взмахами пускаете лодку в плавание. Плаванье опасное и трудное. Вскоре берег пропадает из виду и вокруг Вас остается лишь гладь воды – (545).

395

Проходит что-то около часа. Наконец пропасть сужается и вскоре превращается в небольшую трещину, которую Вы без труда перепрыгиваете. До темноты еще есть время и поэтому идете дальше. Вскоре попадаетесь мрачный символ каменной пустыни – огромный скелет мастодонта. Вы замечаете, что шейные позвонки раздроблены и невольно вздрагиваете, представив себе монстра способного сделать такое – (735).

396

Бэтта – молекулярный распылитель отличное оружие, но не против землероек. Вы успеваете выстрелить серебряной пылью в ее физиономию, но это не останавливает прожорливое животное...

397

К счастью попытка удастся, мачете в левой руке и если Вы левша это хорошо. Если нет, потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ на время схватки. Мачете сразу же вонзаете в тело змеи.

Почувствовав боль, питон с такой силой сжимает кольца, что перехватывает дыхание, и трещат ребра (киньте кубик и выпавшее число отнимите из своей СИЛЫ).

Вы возобновляете атаку, и так начинается схватка: кто быстрее? Или питон умрет от потери крови или Вы от его железных объятий. Времени всего на 10 ударов, при каждом удачном он будет терять 2 СИЛЫ, Вы же каждый раз теряете 3 СИЛЫ, независимо от результатов броска.

БРИЛЬЯНТОВЫЙ ПИТОН

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 16

Если в 10 ударов не уложились, то, увы – попадаете ему на обед. Если же он мертв – (176).

398

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если она с Вами – (157), если нет – (315).

399

Через минуту ихтиозавры оказываются у лодки, и один выпрыгнув, летит прямо на Вас, второй заходит снизу и ударяет в днище. Неизбежно оказываетесь за бортом, где и становитесь легкой добычей шустрых рыбин...

400

Туннель оказывается большим, и поэтому Вы с радостью видите новый, справа. Хоть какое разнообразие. Свернете в него – (475), или пойдете прямо – (572)?

401

Защитный купол накрывает Вас и шар, накатившись на него, сразу же распадается на отдельных особей. Ромкаруки забираются обратно в свои норы, утаскивая покалеченных собратьев. Когда все они убираются Вы, поразмыслив, решаете возвратиться в надежную пещеру – (131).

402

Вскоре Вы видите причину этого шума – под ногами проскакивают два пискуна, и Вы понимаете, что здесь их, по меньшей мере, несколько десятков. Хорошо если не больше. Вокруг, в стенах туннеля видны их норы, круглые отверстия шириной до сорока сантиметров. Скоро вновь поворачиваете и двигаетесь дальше – (137).

403

Луч плазмоизлучателя, задев Вашу ногу, попадает в центр бутона, цветок вздрагивает и падает на землю. Здоровой ногой пробиваете себе дыру и выбираетесь на свободу. К счастью кость ноги не задета, но боль сильная (киньте кубик два раза и сумму выпавших чисел отнимите из своей СИЛЫ), к тому же танцевать теперь долго не сможете, и до самой базы придется хромать (вычтите 2 ЛОВКОСТИ до конца путешествия) – (138).

404

Благополучно добравшись до середины реки, почти не гребете, течение все делает за Вас. С обеих сторон виднеются чудные пейзажи, достойные кистей художников. По

берегам растут тростники и камыши, иногда рощи деревьев и древовидных папоротников. К воде спускаются стада антилоп, зебры, хищники всех размеров и мастей.

Минут через тридцать впереди показывается озеро, и скоро Вы оказываетесь на его просторах. В месте впадения течение сильное и, несмотря на все попытки справиться с ним, быстро уносит все дальше от берега. Когда, наконец, удастся взять ситуацию под контроль берега уже не видно. Вокруг лишь вода, плеск волн и тени под водой – (545).

405

Новый туннель приводит к лестнице, ведущей еще ниже. Рядом дверь, но открыть ее не удастся, поэтому Вы спускаетесь – (604).

406

Опускаете рубильник и слышите нарастающий вибрирующий гул. И понимаете что ошиблись. Энергия разливается по станции, оживляя приборы, пол начинает дрожать. Откуда-то сыплются искры, слышится треск электрических разрядов. Включается тревожная сирена и равнодушный голос предупреждает - «Утечка энергии». И в этот момент взрыв накрывает Вас огненной волной...

407

Вы включаете ускоритель и с легкостью оставляете ящера далеко позади. Он не преследует и идет своей дорогой – (620).

408

Хоть землеройка и слепая, но бежит она быстрее Вас. Через несколько секунд на спину обрушивается мощный удар лопатообразной лапы, Вы кубарем летите на землю и оказываетесь под ее тушей...

409

От носорога Вы избавились, но благоразумно отклоняетесь немного вправо, чтобы случайно опять не встретится с ним. Через некоторое время оказываетесь на лугу, который простирается вправо и влево. Впереди виднеются холмы, а за ними вновь лес, стеной тянется вправо и в километре к северу соединяется с этой стороной.

Слева замечаете стадо легконогих антилоп, быстро уносящихся на юг, на равнину. Их бегство настораживает, и заставляет внимательно оглядеться. И не зря, скоро Вы замечаете знакомые рыжие силуэты. Дхоли, будь они трижды прокляты! Дикие собаки вновь появляются перед Вами, и теперь их больше десятка – (542).

410

Оружие Вы держите наготове, остается решить, что делать дальше. Будете стоять на месте, стараясь не делать резких движений – (81), включите защитное поле – (212) или осторожно пойдете вперед – (715), а может также осторожно назад, к дереву – (264)? Используйте ускоритель – (389) или попытаетесь вынудить зверя вылезти из засады, начав стрелять по кругу – (343).

411

Через некоторое время Вам встречается утес на берегу реки. Его происхождение Вас не волнует, но вот если имеется складной планер, есть прекрасная возможность его использовать и перелететь реку – (727). Если его нет или просто не желаете им пользоваться, идете дальше – (560).

412

Туннель приводит к двери, открыв ее, Вы подкладываете камень, и она закрывается неплотно, оставив щель. К сожалению слишком узкую чтоб протиснуться. Вы идете вперед, и вскоре туннель заканчивается тупиком. Вы в ловушке! Придется вернуться и попробовать пробиться с помощью оружия. Если у Вас микро80 и достаточно энергии – (89), если нет – (703).

413

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если попали – (90), иначе – (508).

414

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если она на Вашей стороне – (75), если нет – (181).

415

Пока дхоли решила напасть, Вас накрыл полупрозрачный купол. Озадаченные появившимся препятствием они настороженно приближаются и пробуют его на прочность... С печальными последствиями для себя. По округе разносится их дикий визг и дхоли, как ошпаренные разбегаются в разные стороны. Теперь они не вернуться – (514).

416

Вы уже готовитесь превратить муравьев в кучу пыли, как вдруг приходит мысль получше. Понимая, что со всей муравьиной ордой не справиться, поворачиваете ствол мини гаубицы в сторону муравейника и стреляете. Взрывом разносит значительную его часть и сотрясает до основания.

Звучит сигнал тревоги – длинный писк на низкой частоте. Усы-антенны всех муравьев поворачиваются в сторону муравейника, и насекомые бросаются к нему, потеряв к Вам всякий интерес. На ближайшие несколько дней работой Вы их обеспечили – (706).

417

Оттолкнувшись от земли, взлетаете к кронам деревьев и с треском падаете на ветви. Нога застревает и сразу оказывается вывихнутой, ветки не выдерживают, и Вы со свистом летите вниз, попутно пересчитав головой сучья и потеряв сознание. А ящер больше не медлит...

418

Маскировка укрывает Вас от его глаз и рогозавр проходит мимо. Когда он уходит достаточно далеко, продолжаете путь – (620).

419

Вы прицеливаетесь и без труда попадаете в животное. Раненный словно гор издаст душераздирающий трубный вопль, и все стадо лавиной обрушивается на дно оврага. Возможно, многие даже и не заметили, что кто-то попал им под ноги...

420

Вы опускаетесь на колено и нажимаете кнопку. Из-за спины появляются разряды, они разветвляются, ударяют в стену и потолок, сливаются и образуют синеватую поверхность, похожую на стекло по которому стекают потоки воды. Землеройка не останавливаясь, всем телом налетает на купол и, завизжав от боли, отскакивает назад.

Ее лапы обрушиваются на стену туннеля, летит песок, комья почвы и она скрывается прорыв новый тоннель. Лишь задние лапы мелькают на прощание, и вслед за ней рушится потолок, полностью завалив проход. Придется возвращаться и шагать в другом направлении – (295).

421

...Но убежать не удастся. Носорог, со скоростью экспресса, бежит за Вами и, нагнав, обрушивается как лавина...

422

Если у Вас снаряжение типа «Т» и СИЛА ниже 15 – (515). А если Вы снаряжены по-другому или находитесь в лучшей физической форме – (739).

423

Похоже сегодня кроме гривистых волков никто на Вас не осмеливается нападать. Вскоре встречаете большое стадо слонов, столпившееся у небольшого озера. Огромный вожак поднимает хобот, и величественно раскачиваясь, направляется к Вам. Приходится быстро отступить и сделать большой крюк, чтобы обойти их. Остается загадкой – или этот слон уже встречал враждебно настроенных к нему существ, похожих на Вас, или Вы сами по себе показались ему опасным.

Как бы то ни было идете дальше, и к полудню видите впереди серебристую гладь озера – (567).

424

Попробуете попасть в орудийную башню – (325), в носовую часть, где расположен капитанский мостик – (135) или в хвостовую, чтобы повредить турбины – (588)?

425

Без особого труда находите подходящую возвышенность, собираете планер и, через несколько минут, оказываетесь на другой стороне пропасти, где продолжаете идти на север – (735).

426

К счастью Вы поднимаете ноги, слегка оттолкнувшись и вытянувшись – и как стрела пролетаете над расщелиной. Приземляетесь на живот, а затем еще с десяток метров

скользите по каменистому полу (бросьте кубик и выпавшее число отнимите из своей СИЛЫ). Приняв вертикальное положение, отряхиваетесь и идете дальше – (300).

427

Возле холма Вы натываетесь на старый овраг, поросший кустами и высокой травой. Дальше видите папоротниковые заросли – высокие растения с тонкими стволами и огромными веерообразными листьями. Спуститесь в овраг и пойдете по его дну – (313) или решите направиться вперед – (651), либо к баобабу – (43).

428

К счастью для Вас недалеко появляется колонна строителей, ведомая десятком охотников. Видно им досталась большая добыча – слон не меньше (если судить по количеству перетаскиваемого мяса). Раскидав наседаящих охотников, стреляете по колонне. Строители тотчас разбегаются, а уцелевшие охотники бросаются за ними в погоню.

Те, что готовы были напасть на Вас, тоже разворачиваются и разбегаются по округе, повинувшись инстинктам охраны и роли пастухов, в чем и заключается цель их жизни. Вы же, если живы, спешите исчезнуть подальше с их глаз – (706).

429

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Вам повезло, и Вы не промахнулись – (595), иначе – (481).

430

Почти час проходит, прежде чем тоннель сворачивает и вскоре упирается в дверь. В этом проклятом лабиринте не все они открываются, но с этой Вам везет. За ней тоннель налево – (589) и прямо – (648).

431

Если у Вас распылитель – (50), если нет – (304).

432

Нажимаете кнопку, и Вас бросает вперед. К сожалению Вы не учли, что нестись на бешеных скоростях по пересеченной местности чревато многими осложнениями. Первые же деревья Ваши. Вы врзаетесь в клен, и сноситесь подрастающее поколение буков. Затем уничтожаете заросли шиповника и отфутболившись от дуба впечатываетесь в раскидистый кагарин – местную разновидность железного дерева. От ранений и ушибов придется долго лечиться (бросьте кубик три раза – столько СИЛ Вы потеряли), также вычитите 3 ЭНЕРГИИ. Пошатываясь от головной боли, можете сделать другой выбор – (132).

433

Луч света озаряет дорогу впереди и, отразившись от одного из минералов, яркими зайчиками пляшет по всей пещере. В тот же момент, с ее сводов снимается целая туча летучих мышей. Они с диким визгом начинают метаться по всей пещере, и прежде чем

успеваете прижаться к полу, многие налетают на Вас (киньте кубик и выпавшее число отнимите из своей СИЛЫ). Отключаете свет и переждав пока они успокоятся, уже в темноте пробираетесь к выходу – (236).

434

Куст не выдерживает, и Вы падаете на дно оврага. Агара, наблюдавшая все это время за Вами тут же оказывается рядом... Растоптанные останки пришельца не долго будут напоминать агарятам о жестокости этого мира...

435

В конце туннеля встречается еще дверь, с загадочными буквами на земном языке «Г.А.». Справа видите еще тоннель. Откроете дверь и войдете – (713) или свернете в тоннель – (507).

436

Чем ближе к красному плато, тем меньше деревьев и зарослей. Неожиданно замечаете двух львов, подкрадывающихся к Вам с боку. Убежать уже не успеете, придется обороняться.

Совсем рядом видите речушку, не широкую, но глубокую. Крокодилов не видно и если есть кислород в баллонах, можете попробовать скрыться под водой – (605), иначе придется защищаться. Неплохо бы ранить одного. Если у Вас не хватает ЭНЕРГИИ для стрельбы из выбранного оружия или у Вас распылитель – (373), а если будете стрелять – (742).

437

Вскоре перед Вами появляется развилка: туннель направо – (126) и туннель налево – (257).

438

Вы нажимаете на спуск, и цветок вздрагивает от попадания. Но в последнем броске ударом сбивает Вас с ног, сильно ушибив плечо (потеряйте 2 СИЛЫ). Выбравшись из-под вздрагивающего растения, приканчиваете паразита ударом мачете – (204).

439

Убедившись, что лес не так безопасен, как казалось в начале, Вы двигаетесь дальше. Крупных животных больше не видно, лишь из кустов иногда выскакивают мелкие грызуны и вылетают потревоженные птицы – (69).

440

Ускоритель кидает Вас вперед, и щедро раздав пинки четверым дхоям, лавируете среди деревьев. Бежать довольно легко, ничто не преграждает дорогу, и достаточно далеко удалившись, останавливаетесь. Теперь с легкой душой можете идти дальше в выбранную раньше сторону – (54).

441

Только Вам стоит подойти к пещере, как оттуда стремительно выбегает огромный зверь, издав громоподобный рык. Прежде чем Вы сообразили, как быть дальше, он нападает, отрезая пути к отступлению.

ПЕЩЕРНЫЙ ЛЕВ

ЛОВКОСТЬ – 14 СИЛА – 26

Если Вам настолько повезло, что Вы остались живы – (716).

442

Только Вы выхватываете мачете, шар начинает катиться к Вам. Несколько ударов его не останавливают, Вы с трудом уворачиваетесь и бежите, но второпях не туда и оказываетесь на краю глубокой расщелины. В этот момент он обрушивается прямо Вам на плечи и распадается на отдельных особей, а Вы оказываетесь погребены под кучей кровожадных ромкаруков...

443

Восстановив дыхание после всей этой стрельбы, Вы оглядываете тело павшего врага, закрывшего собой проход. Тратить время на расчистку туннеля не разумно и Вам приходится идти иным путем – (295).

444

Положение не из веселых. Красная мякоть похожая на свернутый трубочкой язык, все сильнее сжимается, стараясь Вас раздавить. Мало того, десятки острых выступов все больше впиваются в тело (- 2 СИЛЫ), а ото всюду быстро выделяется жгучая желтая жидкость, по составу похожая на желудочный сок.

Необходимо срочно что-то делать. Радует, что даже для такого гигантского растения Вы слишком крупная добыча. Поэтому еще есть часа два, прежде чем оно Вас переварит.

Попробуете выстрелить – (274) или попытаетесь выбраться с помощью мачете – (20)?

445

Нажимаете кнопку, включающую питание, отталкиваетесь от земли и хватаетесь за ветви. Достигнув безопасной высоты, спокойно наблюдаете, как трилозавр проходит под деревом, покачивая хвостом, и с шумом исчезает в зарослях. Когда треск веток стихает вдаль, Вы спускаетесь на землю – (439).

446

Где-то далеко впереди красное плато, по своим природным характеристикам мало отличающееся от пустыни. Через пару часов Вы уже можете разглядеть плоскогорье, изрезанное оврагами и трещинами. Безводная каменистая равнина, утыканная одинокими скалами, холмами и похожая на подошву кем-то срезанной горы. Первый же ее обитатель встречает Вас злобным шипением, выскочив из не приметного укрытия.

Это панцирник средних размеров. Вы еще успеете включить ускоритель – (179) или защитное поле – (558), иначе защищайтесь – (681).

447

Защитный купол надежная оборона и какому-то варанчику ее не сломить. Когда чешуйчатое создание удаляется, не соло нахлебавшись, продолжаете свой путь – (541).

448

Вы идете по отличной дороге на север. Цель Вашего путешествия близка. Если Вы побывали внутри центральной башни – (579), если не заходили – (552).

449

Хоть здесь и не совсем удобно, зато Вы чувствуете себя в относительной безопасности. Поесть не получится, поэтому засыпаете на голодный желудок. Ночью дует не сильный ветер, и заросли начинают раскачиваться, отчего шипы царапают с неприятным скрипом гладкую поверхность шлема. Из-за этого постоянно просыпаетесь от подозрительных шумов. Утро приносит облегчение, а беспокойный сон восстанавливает лишь 1 СИЛУ – (223).

450

Но тут натываетесь на группу муравьев-солдат, окружающих Вас со всех сторон. Их огромные глаза завораживают, челюсти угрожающе открываются. Начнете в них стрелять – (320), включите защитный купол – (357) или побежите – (58)? На дерево лезть бесполезно, так как известно, что муравьи без труда по ним лазают.

451

Пол здесь не изрезан трещинами, поэтому Вы идете быстрым шагом. Немного времени спустя видите справа закрытую дверь. Открыть ее не получается, похоже кнопка повреждена. Влево идет туннель, как впрочем и вперед. Свернете – (327) или пойдете прямо – (549).

452

Благодаря ускорителю Вы быстро удаляетесь от перспективы вступить в бой, правда стоит это Вам трех единиц ЭНЕРГИИ – (92).

453

Пока Вы бились с раненым хищником, второй лев, по-видимому принимает решение, и присоединяется к схватке. С двумя справиться уже не удается...

454

Вы нажимаете кнопку с надписью. На экране появляется мужик с седой бородой. Он осуждающе покачивает головой и в ту же секунду на Вас падает металлическая сеть, на которую подается напряжение...

455

Воспользуетесь ускорителем – (52), или если его нет – (253).

456

Вы нажимаете кнопку на руке и взлетаете в воздух, подброшенные оттолкнувшимися подошвами ботинок. Леопард прыгает мгновением позже и приземляется на пустое место, Вы же, сделав сальто назад, оказываетесь в пятнадцати шагах от зверя.

Леопард обескуражен необычной прыгучестью жертвы, и позабыв осторожность, с рычанием атакует. Однако Вы уже наготове.

ЛЕОПАРД

ЛОВКОСТЬ – 12 СИЛА – 20

Отправив его в страну вечной охоты – (182).

457

Появившееся солнце уже разбудило всевозможную живность, которой посчастливилось пережить еще одну ночь. Пойдете на север – (560) или на северо-запад – (689)?

458

В качестве возвышенности Вы можете использовать только дерево. На одно из таких растений Вы и взбираетесь, собираете планер и через десять минут уже парите высоко в небе. Отсюда открывается прекрасный вид, вокруг только птицы, внизу кристально чистое озеро, далеко на западе вершины больших гор, а позади бесконечные зеленые просторы. Ветер позволяет Вам лететь на запад, к горам – (206) или на северо-запад – (712).

459

Воспользуетесь гидравлической обувью – (168) или нападете с мачете – (505)?

460

Идти по пустыне становится все невыносимее. Наконец впереди появляется металлический корпус башни, заветная цель. Башня довольно высокая, вероятно для того чтобы не исчезнуть под наступающими песками. Пойдете к ней – (569), или обойдете ее и направитесь по дороге на северо-запад, к базе – (497) или на запад – (471)?

461

Ящер, решив что Вы представляете опасность, нападает при этом издавая каркающие крики.

КЛУЙН

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 20

Если Вам удалось его прикончить – (710).

462

Последний раз вздрогнув, хищник замирает. Возможно он был последним представителем своего рода и благодаря Вам перешел в разряд ископаемых. Но все же это лучше чем самому оказаться на его месте, да и Вселенная не обеднеет. Больше подвергать

свою жизнь опасности Вы не намерены, а потому возвращаетесь к замеченному ранее большому дереву – (64).

463

Вскоре появляется возможность вновь свернуть. На этот раз влево. Свернете – (400), или пойдете дальше – (245)?

464

Через пару часов, переходя с бархана на бархан, Вы вдруг замечаете торчащую из песка крышу неизвестного сооружения. Что это понять невозможно, однако забраться внутрь не сложно – люк оказывается не закрыт. Пройдете мимо – (631), или исследуете ее – (598)?

465

Вы уже готовы идти к базе, как вдруг из леса выскакивает хвостатое существо, на двух ногах, одетое в военную форму. – «А мы тебя недооценили!» - слышите его голос и понимаете, что перед Вами Киллер, мутант, выращенный в лаборатории Улха Магона.

Выходит они сделали ловушку у башни, и когда Вы пришли, наемник с передатчиком, перед тем как напасть сообщил ему.

Словно прочитав Ваши мысли, мутант интересуется – «Не встречал броневик? Но не важно, я умираю тут от скуки уже два дня и разорву тебя собственными руками!» С этими словами он нападает, все же выхватив безопсидное мачете, наносящее повышенный урон (отнимает не две, а 3 СИЛЫ). К тому же когда у него на кубике выпадет 2 или 4, он нанесет удар хвостом и ранит Вас независимо от Вашей Силы Удара.

КИЛЛЕР

ЛОВКОСТЬ – 14 СИЛА – 20

Если Вы уменьшили орду Улха еще на одного мерзавца – (692).

466

Луг оказался больше, чем можно было ожидать и населенным разнообразными животными. Крупных хищников повстречать не посчастливилось, а несколько мелких, бросив пару оценивающих взглядов, и не подумало нападать. Вскоре луг соединяется с другим лугом, уходящим на юго-запад. А уже не вдалеке Вас ждет равнина – (318).

467

Компас указывает искомое направление и Вы пробираетесь туда. Если смотреть по карте, скоро лес закончится, и Вы окажетесь на равнине, переходящей затем в красное плато. Пройдя примерно четверть часа, Вы вдруг слышите каркающий, уже знакомый крик...Клуйн! Ящер был близко и возможно шел в Вашем направлении. Используйте голографическую маскировку – (127), побежите – (600) или понадеетесь на удачу – (365). Деревья здесь все как одно гладкие, с ветвями на большой высоте, так что на их ветвях скрыться не получится.

468

Если у Вас мини гаубица – (416), если нет – (249).

469

Изменив направление, углубляетесь в пустыню. До самого вечера встречаете только ящериц и небольших змей, ночью ложитесь прямо на песке и мирно засыпаете. Сон прибавляет 2 СИЛЫ, а утром решайте идти на север – (5), или северо-запад – (652).

470

Без всяких проблем Вы быстро взбираетесь на дерево. Если в этот день ничего не ели, потеряйте 4 СИЛЫ. Чтоб не упасть ночью, Вы прикрепляете себя к ветке спасательным поясом и засыпаете. Относительно спокойный сон восстанавливает 2 СИЛЫ. Утром появляется такой аппетит, что если не поесть придется потерять 3 СИЛЫ. Убедившись, что Вас в низу не подкарауливает какой-нибудь хищник, спускаетесь с дерева, и немного размявшись, углубляетесь в лес – (246).

471

Довольно долго Вы бредете по пескам, и только выйдя на красное плато, видите дорогу. Идя по ней, вскоре Вы выходите к башне, самой большой из трех. Можете войти в нее (если еще здесь не были) – (563) или идти по дороге дальше на запад – (28). Если ни то, ни другое, Вы отправляетесь к базе на север – (448).

472

Резко развернувшись, Вы бежите среди деревьев, маневрируя среди них. Толстокожий гигант недолго преследует – слишком трудно бегать ему зигзагами. Уже через пару минут Вы понимаете, что он отстал далеко позади. Похоже, в этот раз повезло – (409).

473

Стоит только мирно уснуть на ветвях дерева, как вдруг сильный удар едва не сбрасывает Вас на землю. Второй удар следует за первым, и Вы едва успеваете удержаться за ветку. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (243), если нет – (88).

474

Часа через два, трава в саванне становится мелкой и желтой, меньше стало и животных. Последние рожицы остаются за спиной, под ногами потрескавшаяся почва, пучки какой-то растительности и кустики колючек. Травоядные совсем пропали, изредка встречаются еще антилопы и сайгаки. Незаметно под ногами зашуршал песок, и взгляду предстала желтая равнина, выжженная солнцем, похожие на застывшие волны барханы и подрагивающий горячий воздух, который так легко создает миражи – (680).

475

Скоро туннель приводит Вас к лестнице, по которой Вы спустились сюда вниз. Поднимитесь по ней обратно наверх и попытайтесь выйти из горы – (164), или пойдете по туннелю налево от лестницы – (583)?

476

Опустив рубильник, слышите щелчок, и в панели управления открывается звездообразный слот. К нему Вы и подключаете провод своего энергоблока и через секунду увеличиваете запас ЭНЕРГИИ на 10 единиц. После этого идете обратно – (271).

477

Вы забираетесь в транспорт и на бортовом компьютере набираете нужные координаты. Автомагнум мгновенно набирает огромную скорость и влетает в нужный туннель. На Ваше счастье путь оказался в хорошем состоянии, и через пару часов Вы попадаете в небольшой зал, похожий на гараж – везде валялись запчасти, различные емкости и прочий хлам. Выбравшись из Г.А., идете к лестнице, ведущей наверх. Поднимаетесь, открываете люк и выбираетесь у самой башни. Люк сразу захлопывается, и Вы видите, что открыть его без ключа снаружи невозможно – (569).

478

На всякий случай, повесив оружие так, чтобы можно было при надобности без помех им воспользоваться, Вы идете по лесу. Хорошо бы еще идти так, чтобы не встретить хищников. Однако настолько вряд ли повезет, и Вы с самого начала это понимаете. Количество животных, населяющих леса и равнины планеты просто огромно.

Поэтому, избежав гибели от современного оружия наемников (интересно где они сейчас) Улха Магона, Вам придется подвергаться смертельной опасности в схватках с животными и уклоняясь уже не от лазерных лучей, а от когтей и клыков – (128).

479

Удача отворачивается от Вас, и Вы не попадаете. В следующую секунду на голову обрушивается целый дождь огненных лучей...

480

Вновь взяв в руки весло, Вы продолжаете грести к противоположному берегу но, похоже, развлечения от Вас не отстают. Прямо у лодки (метров пять не больше), из воды выныривает мастодонт Ара. Ему глубоко наплевать, что вокруг сотни метров свободной воды, так нет, прет прямо на Вас. Погребете со всей возможной скоростью с его пути – (112) или, рискуя быть раздавленным, выстрелите в него – (381).

481

Это пустая затея. Ящер летит сверху и без труда меняет направление. Сильный удар ломает планер, Вы несколько раз переворачиваетесь, опять падая вниз. Птеранодон подхватывает Вас на лету, мертвой хваткой сдавив грудь...

482

Вы ставите полумесяц, и дверь отодвигается. Без промедления проходите в информационный зал, где сразу включаете компьютер. На экране появляется бородатый мужик и задумчиво произносит – «Дай бог, чтобы ты был человеком!»

Затем появляются три буквы: LST. Что с ними делать Вы знаете. Киньте кубик – выпавшее число это столько ЭНЕРГИИ осталось в энергозапасниках башни, можете подзарядиться. Больше здесь делать нечего.

Теперь, когда дойдете до базы, вычтите 173 от номера параграфа, на котором будете находиться.

Пойдете к базе – (448), или к другой башне (если там еще не были). К западной – (28) или восточной – (688)?

483

На дереве сидеть не очень удобно, мешает снаряжение. Проходит час, а подходящий момент не наступает, похоже дхולי всерьез решили попробовать Вас на зуб. Ноги уже затекли, близится вечер (от сидения на дереве потеряйте 3 СИЛЫ). Может все-таки спуститесь и нападете – (705) или будете ждать до конца – (199)?

484

Крейсер уже почти пролетел, как вдруг делает плавный поворот и летит в Вашу сторону. Что это значит? Может их датчики обнаружили источник ЭНЕРГИИ?!

Останетесь неподвижно сидеть в укрытии – (697), включите защитный купол – (348), или попытаетесь спастись бегством, прячась за деревья и кусты – (129). Если вдруг решили подстрелить крейсер – (158).

485

Ловко орудуя веслом, Вы быстро удаляетесь от антенны, так не вписывающейся в окружающий пейзаж. Зато скоро видите то, что по праву рождения является частью этой планеты. Это плавучие водоросли, дрейфующие по течению. Избежать встречи с ними не получается и Ваша лодка окруженной буро-зеленой массой. Чтобы проплыть дальше придется уничтожить несколько метров водных растений. Воспользуетесь оружием (не плазмоизлучателем) – (83), баллонами с кислородом и прыгните в воду с мачете – (594) или начнете грести со всей возможной силой, стараясь выбраться на чистую воду – (337). А может просто подождете, ведь куда-нибудь они приплывут – (125)?

486

Вскоре туннель кончается развилкой: направо – (637) и налево – (245).

487

Вы идете дальше по дороге и скоро слышите нарастающий гул. Такой может издавать только двигатель, и Вы быстро прячетесь за деревьями. Шум быстро приближается и вскоре показывается броневик наемников. Вас они не видели и поэтому проедут мимо, если только что-то не обнаружит Вашего присутствия. Скорее всего их вызвал один из наемников с которыми Вы разделались.

Включите маскировку – (729), или подстрелите броневик (естественно из мини гаубицы) – (675). Если Вы не можете этого сделать, остается положиться на удачу. Итак, если Вам повезло – (574), иначе – (744).

488

Решив продвигаться в этом направлении, Вы шагаете по саванне. Мирные жители равнины уступают Вам дорогу, хотя более крупных травоядных Вы обходите сами. Вокруг пасутся сотни животных, в воздухе стоит гул мычания, ржания и прочие крики животных, щебетание птиц и жужжание насекомых.

Внезапно внимание привлекает большое стадо буйволов, бегущее в Вашу сторону с севера. Эти много килограммовые туши, с увесистыми рогами явно спасались бегством, увлекая за собой других копытных или растаптывая их. Сравнить несущееся стадо можно было с горной лавиной или волной цунами...

Скоро они будут здесь. Создадите вокруг себя силовое поле – (110) или побежите к видневшемуся в отдалении дереву – (645).

489

Вы промахиваетесь, а волки кидаются на звук выстрела. Отчаянное сопротивление только распялет их, и Вы погибаете, проклиная всех плотоядных...

490

Вскоре туннель резко поворачивает влево. Вы стойко идете вперед, надеясь, что что-то полезное найти все же получится (или хотя бы потом просто найти путь назад). Тем временем туннель опять повернул налево и вывел к развилке. Тотчас за спиной закрылась дверь. Пойдете на лево – (655), или на право – (190)?

491

Защитное поле ограждает Вас от змеи. Удав попадает плоской мордой в него и зашипев от боли отступает назад. Затем вдруг поднимается над землей и как копьё ударяется в песок, а через пару секунд исчезает под землей. Еще через пару секунд, как Вы уже начали подозревать, «выныривает» уже внутри купола... - (146).

492

Ну, до потока Вы добежали, а что дальше? Лодку (если и есть) надуть не успеете... Остается либо прыгнуть в воду и отдаться во власть течения – (272), либо сразиться со львом, который уже дышит Вам в затылок. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если Вам повезло – (670), если неудачливы в этот раз – (62).

493

Как пуля Вы вылетаете из ямы, осыпав паука дождем из песка, и быстрее отходите подальше от западни. Теперь будете внимательнее, впрочем, заметить подобные ловушки непростая задача – (92).

494

Вы хватаете оружие и, не целясь, стреляете в гавиала.... Уродливые челюсти разлетаются на куски и с оглушительным всплеском рептилия ныряет, окатив лодку красной пеной. Вы хватаете весло, и что есть силы, гребете к берегу, пока мягкий борт не ударяется об илистый пляж – (37).

495

Увидев, что они обнаружены, спруты становятся багрово-красными и промедления нападают. Каждое ранение будет отнимать у Вас 2 СИЛЫ.

ПЕРВЫЙ СПРУТ

ЛОВКОСТЬ – 8

СИЛА - 10

ВТОРОЙ СПРУТ

ЛОВКОСТЬ – 9

СИЛА – 14

Если Вам удалось убить обоих – (326).

496

Туземцы уже собираются напасть, когда Вы вспоминаете о ноже, который чисто случайно нашли под землей. Вытащив его, показываете дикарям, надеясь как-то их отвлечь от кровожадных замыслов. Один из них действительно осторожно подходит и забирает его, внимательно осматривает, а затем показывает остальным.

По очереди копья опускаются, все с любопытством осматривают вещицу. Похоже это нож одного из их вождей, возможно бесследно сгинувшего во время охоты и судя по лицам возвращение символа власти их порадовало. Взявший у Вас нож неандерталец, обрубает веревку, Вы падаете на землю и самостоятельно освобождаетесь от сети.

Дети леса смотрят на Вас теперь скорее в растерянности, Вы не спеша отступаете и беспрепятственно уходите своей дорогой. Кто знает, о чем они думают и как поступят через минуту? Особенно если их 50, а на Вас много любопытных вещичек. Какое-то время чувствуете, что некоторые из них следят за Вами, следуя в отдалении, но вскоре они уходят.

Ничто не мешает теперь идти дальше – (305).

497

Вскоре выходите на дорогу, выныривающую из песка. На солнцепеке она сильно нагрелась, солнце стоит в зените и жара невыносимая. Если Вы путешествуете без запаса воды (снаряжение L) потеряйте сразу 2 СИЛЫ. На Ваше счастье пустыню вскоре сменяют каменистые россыпи, и затем зеленые луга, за которыми виднеется негустой лес. До него Вы добираетесь быстро. Если в свое время Вы разделились с двумя наемниками в саванне – (235). Если этого не произошло – (718).

498

Это срабатывает. Закричав, огромными скачками Вы нападаете на них, размахивая ногами. С подобными существами дхоли еще не встречались, поэтому, поджав хвосты с необычной прытью, на всякий случай улепетывают в лес. Можете спокойно идти дальше – (308).

499

Саванну вполне можно назвать странной львов. Здесь это наиболее распространенный и удачливый хищник. Примерно еще часа три Вы благополучно избегаете встреч с ними, но все же неожиданно оказываетесь перед семьей львов, укравшихся в высокой, пожелтевшей на солнце траве.

Насчитываете двух львиц и одного мощного самца, с любопытством разглядывающих Вас, приподняв головы над травой. Единственное что пока их удерживает от нападения – Ваш необычный вид. Что сделаете? Включите ускоритель – (344), защитный купол – (201), а может попробуете подстрелить одного из них – (358) или надеясь что они не тронут Вас, пройдете мимо. Стараясь не делать резких движений – (287).

500

Скоро Вы натываетесь на дверь. Такие ставили для защиты от ударов прорвавшейся подземной реки или взрывоопасного газа. Справа другой туннель, туда Вы

и идете, и сразу натываетесь на другую дверь. Ее удастся открыть. За ней сразу начинается лестница, ведущая в недра горы. Спуститесь – (38) или пойдете по туннелю прямо – (164).

501

Ваш выстрел повреждает ему ногу, и лев приходит в еще большую ярость. Теперь Вы успеете лишь выхватить мечете.

ЧЕРНОГРИВЫЙ ЛЕВ

ЛОВКОСТЬ – 12 СИЛА- 26

Если он убит, а Вы живы – (67).

502

Поднимаете руку, рукоятка ложится в ладонь, и Вы стреляете. Снаряд попадает в ветвь дерева и взрывается, а Вы падаете на землю. Сеть распадается сама, можно идти дальше – (305).

503

Смерти Вы избежали (пока во всяком случае). Через пол часа лес начинает редеть, пока не переходит в саванну. Обойти ее не представляется возможным, так как занимает он не один десяток километров, на востоке превращается в выжженную пустыню, а на западе ее пересекает полноводная река, через которую просто так тоже не переберешься. На севере Вас давно уже дожидается Красное плато – (21).

504

Если у Вас мини гаубица – (171), если же другой вид оружия – (640).

505

Вы опускаете руку, выхватываете мечете и налетаете на наемников, выбив у одного лучемет. Второй успеваает выстрелить... ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если не повезло – луч Вас убивает. Если нет – удастся увернуться.

ПЕРВЫЙ НАЕМНИК

ЛОВКОСТЬ – 9 СИЛА – 16

ВТОРОЙ НАЕМНИК

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА –

18

Если вы отправили их в мир иной – (292).

506

Попадание наносит мастодонту смертельную рану, из шеи сильной струей ударяет кровь. Взрывом его отталкивает в сторону, это и спасает Вас. В предсмертной агонии мастодонт поднимает волны опасные, как при шторме, напасть на Вас попыток не делает. Очень скоро он затихает, и увенчанная гребнем спина погружается в покрасневшую воду – (48).

507

Стоит Вам свернуть, как за спиной намертво закрывается дверь. Придется идти вперед. Туннель оказывается очень длинным, поворачивает направо, затем больше

получаса Вы шагаете по прямому коридору. Наконец доходите до платформы, встаете на нее, и она автоматически поднимается вверх, в открывшийся люк. Стоит отойти, как он закрывается, а Вы снова оказываетесь в туннеле. Пойдете прямо – (190) или назад – (655)?

508

Вы промахиваетесь и понимаете, что только зря теряли время. Лев прыгает, и этот прыжок оказывается для Вас смертельным...

509

Если Вы вдруг изменили свое решение и надумали переправиться на другой берег – (104). Но если Вы так упорны и решаете идти дальше на север, желаю удачи – (330)!

510

Вы идете вдоль кромки леса, справа от луга и довольно быстро доходите до места, где луг сужается и плавно переходит в лес. Первые же шаги в нем приводят Вас к внезапному столкновению. Рядом оказывается углубление, окруженное ворохом листьев и оттуда, вдруг выскакивает животное, почти с Вас ростом, с гладкой буро-зеленой чешуей и вытянутыми, как у крокодила челюстями. Это ящер клуйн и вероятно он охраняет свою кладку – (461).

511

Останавливаетесь и направляете оружие на ящера. Увидев, что Вы не двигаетесь, он издает победный рев и плывет еще быстрее. Подождете пока он приблизится максимально близко – (216) или выстрелите сейчас, несмотря на большую вероятность промаха – (224)?

512

Выстрел. Попадаете в самый центр, и шар разлетается как мыльный пузырь. Из кровавого месива выскакивает предводитель ромкаруков. Он очень зол на Вас и сразу нападает. С ним придется сражаться как с двумя противниками, его хвост с жалом при попадании будет отнимать 4 СИЛЫ, клешня – 3.

РОМКАРУК ХВОСТ

ЛОВКОСТЬ – 9 СИЛА – 12

КЛЕШНЯ

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 18

Если Вы его прикончили, поразмыслив, решаете вернуться к пещере – (131).

513

Сплетена сеть отлично, с мелкими ячейками и из очень крепкой травы. Вы быстро орудуете ножом, но она поддается медленно. Будь он выполнен не из особой стали, возится пришлось бы несколько часов. Скоро отверстие расширяется достаточно, чтоб просунуть руку и это облегчает работу. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (96), если в этот раз не повезло – (136).

514

Опасность миновала, и Вы можете продолжать свой путь. Однако если Вы еще не ели, не пора ли это сделать, кто знает, что ждет впереди и будет ли возможность утолить голод.

Итак, перед Вами луг, надо определяться куда идти – (684)?

515

К несчастью для Вас убежать от стада не удастся. Сбросить себя снаряжение? Остается лишь это... Оставив себе только оружие, шлем и спасательный пояс (прибавьте 2 ЛОВКОСТИ), Вы пытаетесь наверстать упущенное время. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если вдруг повезло – (739), если нет – (151).

516

В отличие от леса, равнина имеет одно большое преимущество, которое является и ее недостатком. В лесу, узнать о грозящей опасности, можно было лишь столкнувшись с ней лицом к лицу, здесь же (если быть внимательным), хищник виден издали. Но и они, большинство по крайней мере, не страдают близорукостью. Вот когда вспоминаются безопасные кроны деревьев...

Время быстро идет к вечеру, а как назло вокруг ни одного подходящего дерева или укрытия. Несколько часов проводите в поисках безопасного ночлега, но попытки тщетны и когда солнце заходит не остается ничего другого кроме как развести костер – (234).

517

Уже к вечеру Вы добираетесь до кромки леса. Горы, молчаливо возвышающиеся над окружающим миром, виднеются где-то на юго-западе. Вы замечаете высокое дерево с крепкими ветвями на достаточной высоте. Проведете ночь на нем – (470) или поищите другое укрытие – (94)?

518

Защитный купол выручает Вас. Черногривый лев в гигантском прыжке обрушивается на него и платит за это многочисленными ожогами. Издав вопль испуга и боли, он также быстро, как и прибежал, убегает в юго-западном направлении – (67).

519

Вскоре такое место находится, достаточно узкое, но не настолько, чтобы быть уверенным на все сто. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если Вам повезло, Вы перемахиваете пропасть – (735), иначе – (147).

520

Если у Вас снаряжение S – (210). Несмотря на отчаянные попытки, освободиться от питона очень сложно. Оружие использовать нельзя – оно плотно прижато к телу. Остается надеяться на мачете, на его острый широкий клинок, загнутый наподобие абордажной сабли. Для того чтобы достать его надо напрячь все силы, раздвинуть кольца, просунуть через них руку и вытащить его из-за пояса.

Если Ваша СИЛА 20 и больше – (397), а если меньше – (290).

521

Если хотите, можете обойти озеро и продолжить путь в северо-восточном направлении – (233) или вместо этого изменить свои планы и пойти сразу на север – (82).

522

Вы включаете ускоритель и несетесь подальше от ящера, но в спешке неправильно выбрав направление. На пути попадается корень, Вы падаете, а ящер уже тут как тут...

523

После непродолжительной ожесточенной схватки, последний волк со вспоротым брюхом падает замертво. Еще одного, вцепившегося мертвой хваткой, Вы снимаете с правой ноги. Дрались они до конца, и никто не ушел. Всего их было семь, поэтому, если хотите, можете увеличить свою ЭНЕРГИЮ на 14.

Киньте кубик 4 раза и сложите выпавшие числа – столько СИЛ придется потерять от ран. Если еще живы, идите дальше – (423).

524

Лучи попадают во льва, оставив жженные раны, но, кажется, это только подстегивает его. Приходится выхватить мачете – (670).

525

Ночью у костра появляются странные создания, разглядеть которые не удастся. Чем-то похожи на треножник с чешуйчатым хвостом. К огню они не решаются подойти, и Вы спокойно засыпаете.

Ночь восстанавливает 2 СИЛЫ, но если утром не утолить голод, столько же придется потерять. На рассвете Вы отправляетесь на север – (724).

526

Вы хватаете мачете и с трудом уворачиваетесь от гибкого тела хищника. Но все же его лапа, с удивительной ловкостью успевает задеть Вас (потеряйте 3 СИЛЫ), однако теперь Вы вооружены и можете отбивать его яростные атаки.

ЛЕОПАРД

ЛОВКОСТЬ – 12 СИЛА – 20

Если Вы еще живы – (182).

527

Остальная часть пути по озеру проходит без приключений. Некоторое время Вас сопровождают рыбки-летуны, сверкая чешуей на солнце, и обдавая брызгами перепрыгивая через лодку. Вскоре достигаете берега и выбираетесь на сушу – (268).

528

Через несколько минут лодка надувается и, сменив оружие на весло, Вы спускаете ее на воду, подальше от выглядывающих из воды стай земноводных. Сильные и уверенные взмахи быстро выносят Вас на течение, которое относит к середине реки.

Приходится усердно работать руками, чтобы не наплыть на торчащие головы бегемотов или дрейфующих по течению, словно бревна, крокодилов. Направитесь к противоположному берегу – (162) или поплывете на север, прямо к озеру – (404)?

529

С яростными криками они нападают, и Вы совершаете вынужденную посадку, едва не угодив в расщелину. При падении, от ушибов, потеряйте 2 СИЛЫ. Сбросив обломки планера (вычеркните его из списка вещей), отбиваете атаку спикировавших ящеров. Защищаться приходится от неудобных ударов сверху, поэтому на время боя придется уменьшить на 1 свою ЛОВКОСТЬ.

ПТЕРОДАКТИЛИ

ПЕРВЫЙ

ВТОРОЙ

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 14

ЛОВКОСТЬ – 9 СИЛА – 16

Убив их, можете продолжать свой путь – (517).

530

Вы включаете ускоритель и быстро удаляетесь от тиранозавра. Он Вас видит и, оглашая воздух громоподобным рыком, устремляется в погоню. Через сотню метров видите на своем пути глубокие канавы, оставленные словногорами. Свернуть некуда и поэтому роковое падение оказывается неизбежным. С многочисленными травмами, лежа на спине, в последний раз смотрите на глубокое небо и вспоминаете свою далекую родину...

Огромная голова тиранозавра склоняется над Вами и с шумом втягивает воздух. Король ящеров недолго разглядывает беспомощного путника он, как и все звери предпочитает изучать новое на вкус...

531

Проходит час. Крикливые мартышки резвятся на соседних деревьях, словно потешаясь над Вами. Решив, что дальнейшее пребывание на дереве бессмысленно, спускаетесь на землю, с удовольствием разминая затекшие ноги. Затем идете дальше – (54).

532

Несколько минут и лодка перед Вами. Открыв клапан, ждете пока она сама надуется. Цветом лодка темно-зеленная из прочного материала (относительно прочного).

Тем временем достаете два весла, легких и не тонущих в воде, одно суете за пояс. Готовую лодку отталкиваете от берега и, прыгнув в нее, пускаетесь в плавание – (78).

533

Луч попадает в голову скурка и вышибает его куриные мозги. Он валится замертво, а Вы с еще большей осторожностью идете дальше – (567).

534

Часа через два, замечаете гривистых волков, быстро нагоняющих Вас с юго-востока. От этих созданий просто так не избавиться, да и трюк с залезанием на дерево не поможет. Подождете их, встретив выстрелами (не распылителя и плазмоизлучателя, это

их не обратит в бегство) – (202), используете ускоритель – (722), побежите вперед и где-нибудь в укромном месте используете галло-графическую маскировку – (240), или пойдете дальше, по дороге изобретая возможный план спасения – (163)?

535

Придется выстрелить два раза. Если у Вас хватит Энергии – (382), иначе сделайте другой выбор – (485).

536

Вы забираетесь в автомагнум, вводите нужные координаты, и он уносит Вас в туннель. Скорость настолько большая, что не удается разглядеть детали стен.

Путешествие по старому пути оказывается изнуряющим. Автомагнум трясется как телега на проселочной дороге и когда, наконец, останавливается, Вы с большим облегчением выбираетесь из него, чувствуя себя измученным и разбитым. Киньте кубик два раза, а сумму выпавших чисел отнимите из своей СИЛЫ.

Помещение, в которое Вы прибыли ничего особого из себя не представляет, поэтому сразу идете к вертикальной лестнице. Взобравшись по ней, с трудом открываете люк, заваленный листвой, и выбираетесь из шахты. Вокруг снова густой лес, быстро ориентируетесь по компасу и идете на север, к базе, которая уже совсем близко – (638).

537

Приходится стрельнуть дважды, прямо перед ними, прежде чем удастся их напугать... причем сильно. Трицератопсы в панике врзаются в стадо буйволов, сея в нем смерть и ужас, стадо сразу приходит в движение.

Мычанье, топот оглашают саванну, среди буйволов происходит давка и уже через несколько минут все стадо несется по равнине на юго-запад. А трицератопсы, легкой рысью направились на запад, нервно оглядываясь по сторонам. В траве видите тела трех буйволов, если хотите можете пополнить запас еды (с каждой туши мяса можно взять на 6 приемов пищи, но помните о свободном месте!), или Энергии. После этого остается продолжить свой путь – (612).

538

Луч попадает в загривок и гайал, взревев от ярости и боли, выскакивает из кустов. Его маленькие злые глазки замечают Вас, и, опустив голову, он устремляется в атаку. Сразу отскакиваете, но недостаточно быстро и бык задевает Вас, сбив с ног, а затем триста килограмм живого веса обрушиваются, мгновенно смешивая останки с землей. Да, гривистым волкам мало что останется на обед...

539

Разобрать вход удастся без труда, и Вы проникаете в туннель, ведущий в глубь горы. Освещения естественно никакого и только благодаря фонарику, встроенному в шлем, удастся разглядеть стены. Вскоре попадается шахта лифта, но к сожаленью вызвать его не удастся, видать сломан. Коридор ведет дальше и прогулка по туннелям обещает быть долгой. Вернетесь – (266) или решите, что все равно спешить некуда и хорошенько обследуете заброшенные разработки – (142).

540

Рогозавр Вас не пытается преследовать и идет своей дорогой. Через пару минут можете продолжать путь – (620).

541

Скоро идти становится как будто легче, меньше всяких трещин и оврагов встречается на пути. Стоит перекусить, если давно этого не делали. Солнце палит жарко, а воды вокруг конечно нет, поэтому если нет своей, потеряйте 3 СИЛЫ от жажды. Где-то около полудня, когда солнце висело в зените, Вы выходите на хорошую асфальтированную дорогу, прямую как стрела.

Она пересекает плато с запада на восток, пойдете по ней: на запад – (714), восток – (688). Или двинетесь на северо-запад. В этом случае Вы скоро попадаете на дорогу, соединяющую восточную башню с базой и идете по ней – (497).

542

Унесетесь в след за антилопами включив ускоритель – (730) или положите конец этому безобразию напав на них? Воспользуетесь лучеметом – (227), бластером – (227) или мины гаубицей – (391). Использование распылителя в данной ситуации не поможет, но есть еще плазмоизлучатель – (46). Можете быстренько взобраться на дерево – (167) или включить защитный купол – (415). А если предпочитаете положиться на мачете – (205).

543

Если на Вас снаряжение Т – (12), иначе – (639).

544

ОСТА

ЛОВКОСТЬ – 10 СИЛА – 16

Если он убит – (194).

545

В озере полно всякой живности и первым на Вас обращает внимание локвоакв. Вскоре замечаете гребень его спины рядом с лодкой и через мгновение, в мельчайших подробностях наблюдаете его пасть, с тройным рядом зубов. Нависшую над головой.

Весло уступает мачете, и Вы отбиваете первый выпад твари, пока скорее пробный. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Вам повезло – (281), если нет – (184).

546

Раненый лев издает рев боли, услышав который стада травоядных кидаются в беспорядочное бегство. Лев прыгает на Вас, второй кажется в замешательстве. Необходимо довести его СИЛУ до двух, за пять раундов.

ЛЕВ

ЛОВКОСТЬ – 12 СИЛА – 10

Если Вы уложились в срок – (728), иначе – (453).

547

Из какого оружия Вы стреляете? Из мини гаубицы – (221), лучемета – (254) или бластера – (61)?

548

Лес не изобилует таким количеством травоядных, как, например саванна. Здесь надо либо сделать засаду в подходящем месте, либо выслеживать зверя по следу. На последнее нет ни времени, ни опыта, поэтому Вы приступаете к первому. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если Вам повезло, в поле зрения замечаете добычу, если нет, продолжаете путь (до следующего параграфа).

Итак, потенциальный обед на прицеле. Стрелять можете из любого оружия. Наконец Вы стреляете и снова ПРОВЕРЯЕТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если промахнулись, можете попытаться выстрелить вдогонку второй раз и если снова мимо (не забывайте про УДАЧУ) зверь убегает. В случае если его завалили, восполняете ЕДУ настолько, сколько выпало на кубике – 2, 4, 6 (в зависимости от породы зверя).

549

Туннель идет сквозь гору, прямой как стрела. В сторону ответвляются небольшие туннели, заканчивающиеся тупиками. Похоже, в этих горах кто-то целенаправленно что-то искал или добывал. Неожиданно туннель сворачивает налево. Скоро подходите к двери с пометкой «опасно». Ее можно открыть.

Войдете – (207), или пойдете дальше – (430).

550

Туннель заканчивается дверью. Рука уже тянется к кнопке, когда Вы замечаете на гладкой поверхности буквы «Г.Я». Что это значит остается только гадать. Вернетесь к лифту и пойдете от него прямо – (219) или откроете дверь – (643).

551

Вы сворачиваете и скоро видите тучи, обходящие Вас с востока. Похоже, там сейчас свирепствует песчаная буря, здесь же все спокойно. Стоит так подумать, как невдалеке взматается столб песка и из земли выскакивает забавное существо. Это рептилия, чем-то напоминающее крокодила, но из-за узкого хвоста, с увесистой булавой на конце и круглой тупой морды, выглядящее как-то неказисто. Маленькие лапы и пластины с шипами на спине тоже не внушали опасения.

Однако ящер, быстро засеменил в Вашу сторону, с явно враждебными намерениями и угрожающе задрал хвост – (15).

552

Дорога некоторое время идет через красное плато, но через несколько часов каменистое плоскогорье сменяется зелеными лугами, которые населяют различные животные. И не какие-нибудь пауки, скорпионы или ящерицы, а вполне обычные антилопы, львы и буйволы. Вы замечаете, что все они стараются не подходить к дороге, и поэтому не сходите с нее. Скоро луга сменяются широколиственным лесом.

Пойдете и дальше по дороге – (737), или решите сойти с нее и пробираться к базе через лес – (638).

553

Выстрел попадает в цель, но не останавливает его, и в следующее мгновение Вы оказываетесь в неприятнейшей для Вашего здоровья переделке...

554

Как приятно выбраться на свободу! Вы с шумом, не без осторожности выбираетесь из зарослей колючих растений (Если Вы не в снаряжении Т, снова киньте кубик 2 раза и полученное число отнимите из своей СИЛЫ). Здесь можете перекусить и после уже идти дальше, благо никаких опасных животных поблизости не видно – (457).

555

Уже довольно темно, лес наполнился подозрительными шумами, порывы ветра стали похожи на дыхание крадущегося зверя... Будете рисковать встречей с ночными хищниками и спуститесь с дерева, чтобы уйти отсюда подальше, запутав по мере сил следы – (124), или устроившись поудобней, заснете – (336).

556

Быстро нажимаете кнопку, и Вас бросает вперед, прямо на наемников. Этого они не ожидали, и обоих удалось сбить с ног. ПРВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (229), иначе – (189).

557

После урагана саванну трудно узнать. Тучи улетели на юг, и появившееся солнце осветило тысячи небольших озер. Из своих укрытий принялись выбираться животные, невдалеке замечаете расколотое молнией дерево и задавленную стволу антилопу, над которой уже трудятся гиены. В низины стекали потоки kloкочущей грязной воды, невдалеке раздавался рев разбуженного хищника.

Вы быстро идете вперед, надеясь, что этот хищник не выместит на Вас свое раздражение. Однако, поднявшись на один из холмов, понимаете, что похоже это он и собирается сделать – (169).

558

Защитное поле срабатывает четко. Попытавшись, безуспешно, сломить препятствие, панцирник с недовольным видом забирается в какую-то трещину и больше не высовывается. Можете идти дальше – (101).

559

Вы вновь включаете защитный купол. Снова тянутся минуты, и снова никаких признаков существа. Кажется, что теперь-то оно убралось, откуда пришло. Когда купол исчезает, Вы в полной уверенности в своей безопасности, готовы уже идти... но вдруг замечаете странную вещь. Из зарослей вылетает несколько птиц и с тревожными криками, начинают кружить вокруг, явно чем-то напуганные. Затем верхушки кустов слегка заколыхались, как при легком ветре и птицы, сразу успокоившись, скрылись в листве – (81).

560

Если Вы еще не ели придется сделать это, иначе потеряйте 4 СИЛЫ. Довольно быстро добираетесь до озера, формой напоминающее блюдце. Чтобы обойти его по берегу, сворачиваете немного на восток – (324).

561

Вскоре Вы упираетесь в закрытую дверь, открыть которую не удастся. Налево идет еще один туннель, и Вы шагаете в него – (698).

562

Защитное поле укрывает от песчаной бури, и Вы спокойно ждете, пока она не стихнет. Минут через десять, она действительно сменяется сильным ветром, а вскоре и он, унося с собой тучи, удаляется на юг – (464).

563

Вы подходите к металлическому корпусу башни и видите железную дверь с углублением для «ключа». В этот момент из-за камней выскакивают двое.

Это наемник, во главе с подручным Улха Магона – Ректалом! Они явно устроили засаду на Вас и, выпустив пару лучей из лазеров, которые впрочем, пролетели мимо, без лишних разговоров нападают. Ректал вооружен безопасным мачете, которое наносит повышенный урон и отнимает сразу 3 СИЛЫ.

НАЕМНИК

РЕКТАЛ

ЛОВКОСТЬ - 9 СИЛА – 18

ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА - 18

Если Вы победили, то можете присвоить себе мачете Ректала и открыть дверь башни – (482).

564

Вы молниеносно выхватываете мачете, бросаясь вперед, но четверо дхолей уже скрываются в кустах. Однако, один из тех, что были справа, вцепляется в Вашу ногу (потеряйте 2 СИЛЫ) и сразу же клинок мачете пронзает его шею. Пес падает замертво, даже не взвизгнув, а Вы, оглядываясь, видите, что остальные дхоли убежали. Стерев кровь с мачете, идете дальше – (308).

565

Включив мини генератор, можете спокойно выспаться (сон восстановит 2 СИЛЫ). Просыпаетесь уже, когда солнце поднялось довольно высоко. Рядом с куполом белеют кости махайрода, его череп, с длинными клыками повернут в Вашу сторону. «На его месте мог быть ты!», язвительно замечает Бин.

Однако этой ночью не повезло хищнику, и это радует – (734).

566

Если у Вас распылитель – (123), если другой вид оружия – (347).

567

Озеро просто огромно и населенно множеством животных. Если у Вас есть лодка, можете перебраться через него на ней – (394), или взобраться на возвышенность и воспользоваться планером – (458). Плот смастерить не получится, да и маневренности у него никакой. Поэтому если предыдущими вариантами воспользоваться не можете или не хотите, остается лишь идти на север и попытаться одолеть Красное плато – (446).

568

Туннель тянется долго, затем делает плавный поворот. Здесь-то Вас и поджидала беда. Неожиданно пол под ногами проваливается, и Вы падаете в глубокую трещину, а сверху Вас заваливают глыбы мрамора...

569

Вы подходите к стальной обшивке восточной башни. Вход наверху, к нему ведет железная лестница. Вы поднимаетесь, открываете дверь и едва успеваете увернуться от огненного луча. Навстречу Вам выскакивает наемник. На раздумья нет времени и Вы вступаете в драку, надеясь, что здесь он один.

НАЕМНИК

ЛОВКОСТЬ - 11 СИЛА - 20

Если Вы его прикончили – (678).

570

Вы несколько уклоняетесь с пути и входите в рощу больших деревьев, некогда процветавших и на старушке Земле, во времена больших ящеров. Перед тем как забраться на одно из деревьев, неплохо бы и поесть, среди ветвей это будет не просто.

Наконец Вы устраиваетесь на ночлег, довольствуясь обществом насекомых, птиц и мартышек. Ночь, как и предвиделось, выдалась далеко не спокойная. Часто Вы просыпаетесь, разбуженные ревом особо голодного хищника, а утром разбудил царапающий звук, такой, как будто о ствол дерева точил когти один из представителей семейства кошачьих.

Из-за густой листвы зверя внизу не видно, но вскоре звуки стихают – (725).

571

Проходит много времени, прежде чем хищники осмелели. Вначале их отпугивают Ваши угрожающие крики, затем они разбегаются, когда Вы пинаете тлеющие угли, подняв тучу искр. Но, поняв, что Вы не так опасны, как кажется, к Вам двигается целая стая гиен и гривистых волков. Решив, что пришло время для большого фейерверка, направляетесь на них мини гаубицу и стреляете.

Взрывом расшвыривает всю живность, те, что в нападении не участвовали, быстренько улепетывают в разные стороны. Вскоре они, правда, вновь появляются, но на Вас внимания не обращают, а набрасываются на останки погибших сородичей.

Остаток ночи проходит в напряженной готовности, а утром, не выспавшийся и не отдохнувший, спешите продолжить путь – (734).

572

Вскоре перед Вами дверь. Открыв ее, оказываетесь перед выбором: прямо – (655), или налево – (190)?

573

Вы забираетесь в автомагнум и он уносит Вас в нужный туннель. В дороге трясет страшно и, приехав, долго приходите в себя (потеряйте 2 СИЛЫ). Автомагнум прибыл в помещение похожее на гараж, здесь царил беспорядок и запустение. Быстро осмотрев его не находите ничего примечательного и по лестнице поднимаетесь к люку в потолке.

К счастью он легко поддается, и Вы выбираетесь на поляну, рядом с базой – (700).

574

Вы укрываетесь за деревом и следите за броневиком, затаив дыхание. Один момент кажется, что тяжелая пушка на его крыше, за которой сидит артиллерист, поворачивается в Вашу сторону... но броневик проезжает мимо. Вздохнув с облегчением, выбираетесь на дорогу и ускоренным шагом идете к базе – (638).

575

Размахивая мачете, пинаясь и лягаясь, Вы отбиваетесь от дхолой. Озверевшие, опьяневшие от крови, псы кидаются на Вас, впиваются клыками и пускают в ход когти. Титаническим усилием раскидываете насевших тварей и рубите направо и налево. Ни один удар не пропадает даром, восемь собак погибают у Ваших ног. Остальные, не выдержав, побитые и потрепанные, с поджатыми хвостами в страхе улепетывают в лес. Цена победы – серьезные раны от укусов на руках и ногах (бросьте кубик три раза и вычтите из своей СИЛЫ сумму выпавших чисел, а также потеряйте 2 ЛОВКОСТИ до конца пути). Если остались живы – (514).

576

Если у Вас с собой лучемет – (56), если распылитель – (354), в противном случае – (618).

577

Невидимый враг держал Вас на прицеле, и стоило повернуться, как второй луч попадает точно в спину...

578

Некоторое время спустя на глаза попадает существо, быстро догоняющее Вас с юга. Это большая змея песчаной окраски – Барханный удав. Благодаря защитной окраске, он приблизился уже настолько близко, что если нет ускорителя, о бегстве можно и не мечтать. Подстрелите его из выбранного оружия – (431), воспользуйтесь ускорителем – (452), защитным куполом – (491), или плазмоизлучателем с мачете – (146)?

579

Вскоре Вы вынуждены были прервать свой путь. С севера, с большой скоростью, по дороге перемещалась точка, которую поначалу Вы приняли за большого зверя. Быстро отбегаете от дороги и прячетесь за стволом упавшего дерева. Наемники в броневике возможно Вас и не заметили, а в том, что это они и их вызвал Ректал, перед тем как напасть, сомнений нет. ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Она с Вами – (633), иначе – (744).

580

На клавиатуре Вы набираете буквы, и лицо на экране расплывается в улыбке. «Первый уровень пройден» - видите появившуюся надпись. Лицо становится больше, заполнив пол экрана, и Вы слышите: -

«Середина кодового слова. Варианты:ASK – (743)
LST – (738)
LOK – (679)».

581

Тело обезьяны с шумом падает на землю, а Вы, осмотревшись, видите что вокруг больше никого нет, а посмотрев наверх, сквозь листву замечаете над собой большое гнездо! Понятно теперь почему он напал – пришел поспать и застал на своем дереве непонятно кого. Других человекоподобных не видно, возможно этот был отшельником, изгнанным из стаи за слишком суровый нрав.

Остаток ночи проходит спокойно, можете пополнить на 2 свою СИЛУ. Утром же отправляетесь в путь – (560).

582

Вы стараетесь грести как можно тише, стараясь не привлекать внимание плавающих вокруг хищников. Казалась основную опасность должны представлять гавиалы, но они не заплывают так далеко от берега. Вместо них, вскоре видите рассекающие воду два плавника, движущихся в Вашу сторону. Бин подсказывает, что форма и окрас указывают на то, что это, скорее всего одна из разновидностей ихтиозавров.

Выстрелите в них из спец оружия – (360), или плазмоизлучателя – (333), а может подождете, что будет дальше – (399)?

583

Вскоре Вам встречается неожиданное препятствие. Это речка в несколько метров шириной. Когда-то стены здесь треснули, дав ей свободу. По другую ее сторону туннель продолжается. Вернетесь к лестнице и пойдете прямо – (208), или перепрыгните ее? Тогда с помощью ускорителя – (294), или гидравлической обуви – (741).

584

Зверь оказывается живучим, и даже после смерти продолжает дрыгать лапами. Вы идете на север, солнце нещадно палит, и если у Вас с собой нет воды, потеряйте 2 СИЛЫ. Скоро наступившая ночь приносит долгожданную прохладу, но если перед сном не поест, придется потерять 4 СИЛЫ.

Ночь проходит спокойно, хоть толком выспаться и не удастся. С наступлением нового дня, Вы снова идете вперед – (460).

585

Дорога вскоре приводит Вас к небольшому болоту. Когда оно остается позади, выходите к речке, с грязной, мутной водой, через которую перекинут мост. Перейдете речушку по мосту и пойдете дальше к базе – (733), или предпочтете перебраться вброд, река, похоже, не глубокая – (299)?

586

Неловко перевернувшись, Вы летите вниз, и приземляетесь между сучковатых бревен, а рука, увы, оказывается зажата в щели. Которая под Вашим давлением захлопывается как капкан. С большим трудом все же удастся освободить руку. Плечо оказалось вывихнутым, от резкой боли потеряйте 3 СИЛЫ. Возможно даже есть переломы, так что от левой руки теперь помощи мало (потеряйте 2 ЛОВКОСТИ до конца путешествия) – (509).

587

Некоторое время идете без приключений, как вдруг замечаете трех трицератопсов, бредущих Вам навстречу. Это еще ничего, только вот обойти их невозможно – справа устроились под солнцем пятеро львов, а слева пасется огромное стадо буйволов.

Завидев львов, трицератопсы, с шага переходят на бодрую рысь и несутся прямо на Вас. Убегать бесполезно (если только нет ускорителя – (217)), поэтому придется или включить защитный купол – (161), или попробовать повернуть их в сторону, отпугнув выстрелами – (658).

588

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло – (178), в противном случае – (479).

589

На пути встречается еще дверь, которую Вы так же открываете. За ней видите лестницу, ведущую вниз. Спуститесь – (38), или пойдете прямо – (164).

590

Расщелину Вы перемахиваете как на крыльях, и снова оказавшись на твердой почве, выключаете наконец ускоритель, чтобы дальше идти своим ходом – (101).

591

Сражаясь, Вы как бы случайно подходите к броневику, и, нанеся последний удар, вдруг прыгаете на броню и ударом ноги сбиваете Киллера на землю, но и сами падаете за ним.

Рыча от ярости, он выхватывает безопсидное мачете, наносящее повышенный урон (отнимает 3 СИЛЫ). Кроме того, Киллер мутант и имеет мощный хвост, которым ловко орудует. Поэтому каждый раз, когда у него на кубике выпадет 2 или 4, он ранит им Вас, независимо от Вашей СИЛЫ УДАРА. Помните, пока Вы еще не можете стрелять из своего оружия!

КИЛЛЕР

ЛОВКОСТЬ - 14 СИЛА - 20

Если в этой тяжелой схватке Вы победили – (692).

592

Хищники, пожалуй, удивились бы Вашей щедрости, если бы им мозгов на это хватило. Когда дхولي осторожно съедают подачку, они вновь располагаются под деревом

и жадно Вас рассматривают. Что ж, попытка провалилась, придется искать другой выход для спасения – (167).

593

Воспользуетесь выбранным оружием – (153), или плазмоизлучателем – (288)?

594

Вы подключаете подачу кислорода из баллонов и опускаетесь в воду. Покрошить бурные стебли не составляет труда, но когда работа почти закончена, случается новая неприятность. Похоже, Ваша возня в воде привлекла ихтиозавра, его торпедообразное тело несколько раз проплывает рядом. Очевидно, он осматривал Вас, решая насколько Вы съедобны. Затем делает новый заход и устремляется в атаку – (60).

595

Птеранодон издал крик боли и штопором проносится совсем рядом, с громким плеском врезавшись в воду. На его месте могли быть и Вы. Однако радоваться рано, планер начинает сильно кренить - от первого удара повредилось крыло. Приходится быстро что-нибудь скинуть, чтобы облегчить вес и добраться до берега. Это может быть 2 еды, выбранное оружие или мини генератор (в противном случае Вы погибаете, разбившись при падении) – (72).

596

Скоро вправо уходит новый туннель. Свернете – (372), или нет – (463)?

597

Сопrotивляться у Вас, уже нет сил. Новый, бешеный порыв ветра сбивает Вас с ног, сверху накатываются одна за другой волны песка. Как ни стараетесь, выбраться уже не удастся, а как жаль...

598

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если в этот раз она с Вами – (100), если нет – (723).

599

Ускоритель Вас не подводит, только вот вокруг одни расщелины и почти сразу Вы попадаете ногой в одну из них и падаете с переломом. Шар догоняет Вас и наваливается, одновременно распадаясь на отдельных особей. Очень скоро еще один скелет украсит унылые просторы Красного плато...

600

Вы решили убежать от ящера клуйн?! Если с помощью ускорителя – (286), если его нет, остается надеяться на свои ноги – (275).

601

Быстрота зверя просто феноменальна – острые клыки уже высекают искры на Вашем шлеме, и от головной боли Вас спасает только его прочность.

ВОЛКОГОЛОВЫЙ

ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА – 18

Если удалось убить его – **(462)**.

602

Такого напора выдержать Вы не можете, и вскоре оказываетесь погребены под рыжей волной, а затем по частям транспортированы в общую кладовую...

603

Мачете пронзает мерзкого головоногого и тот перед смертью выпускает чернильное облако. Почти вслепую Вы находите незапертую дверь и всплываете в рубку. У штурвала так же замечаете ворох одежды с костями. Не теряя времени, подплываете к компьютеру, находите резервный блок и достаете черный диск. Такой есть на всех кораблях, звездолетах и некоторых самоходных установках, и является усовершенствованным аналогом «черного ящика». Ничего интересного больше не находите и собираетесь плыть назад – **(310)**.

604

Лестница оказалась меньше первой. Внизу Вас поджидает два туннеля: прямо – **(435)**, и направо – **(412)**.

605

Пока львы не напали, успеваете добежать до речушки и прыгнуть в мутную воду, и уже под водой подключить подачу кислорода из баллона. Вода не очень прозрачна, но Вы видите раздосадованных хищников, в недоумении бродящих вдоль берега.

По дну реки уходите вверх по течению. Львы Вас не видят и отправляются на поиски более легкой добычи. Удалившись достаточно далеко, выбираетесь на берег и продолжаете свой путь.

Очень скоро видите на горизонте плоскую каменистую равнину – Красное плато – **(101)**.

606

Но вскоре дхولي вновь напоминают о себе неожиданным появлением. Четыре зверя выскакивают в девяти метрах перед Вами, скалят пасти и обходят по сторонам. Еще двоих видите справа, и это, не считая тех, что могут прятаться в зарослях.

Видя, что Вы остановились, они становятся еще более осторожными, зорко фиксируя каждое Ваше движение.

Выстрелите в них, чтобы отпугнуть (из спец оружия, кроме распылителя) – **(150)**, попытаетесь влезть на дерево – **(187)**, или запрыгните на него, пользуясь гидравлической обувью – **(248)**? Может нападете на них с мачете – **(564)**? Или попытаетесь отпугнуть хищников, рассчитывая на свой рост и внезапность – **(498)**. Впереди виднеется просвет в деревьях, и, включив ускоритель можно попытаться проскочить туда – **(440)**.

607

К счастью сил у Вас хватает на этот короткий рывок, мастодонт проплывает рядом, задев зеркальной чешуей борт лодки и едва не опрокинув ее. Но теперь опасность позади – (48).

608

Вы стреляете, но проклятые растения не поддаются. Остается попробовать выплыть с помощью весла – (337).

609

Скоро Вы оказываетесь в низине, а затем попадаете в ущелье с высокими неприступными склонами. Не желая возвращаться, Вы идете вперед и через пол часа натываетесь на пропасть, преграждавшую путь дальше. Эта трещина образовалась может от потоков воды, может из-за землетрясения и шириной была около десяти метров. Рядом видите высокое дерево, с большим гнездом на вершине. Его обитателей видно не было.

Воспользуетесь гидравлической обувью – (691), ускорителем, хоть и сложно будет вовремя оттолкнуться от края – (16), складной планер – (361), или, если у Вас микро гаубица, повалите дерево – (708)? Если ни один из вариантов не устраивает, остается лишь идти назад – (6).

610

Дорога на восток скоро выходит из леса и пересекает Красное плато. Многочисленные мосты над расщелинами и пропастями оказываются целыми, никаких хищников и опасных животных Вы не встречаете и вскоре видите впереди центральную башню. Можете обойти ее стороной, на всякий случай и продолжить путь на восток – (688), или идти на север к базе – (552). Если же она как раз и является Вашей целью – (563).

611

Вы уже отошли достаточно далеко от дерева, как вдруг видите существо, подкрадывающееся к вам со стороны. Опознать его компьютеру не удастся, поздравляю, Вы открыли науке новый вид.

Оно рыжеватого цвета, с волнистыми черными полосами, крупней леопарда и явно кошачьей породы. Но вот голова не круглая как у кошек, а вытянутая, похожая на волчью. Шею зверя накрывала седая грива, длинный хвост был вытянут как струна и его кончик нервно подрагивал. Волкоголовый (назовем его пока так), понял что обнаружен, припал к земле и скрылся из виду.

Похоже, зверь очень осторожен и предпочитает действовать из укрытия – (410).

612

Вообще-то трицератопсы, да еще втроем, успешно могут противостоять самым опасным хищником, однако, завидев их, предпочитают спасаться бегством. Несмотря на то, что львы сыты и сами стараются держаться от них подальше. Осторожность никогда ведь не бывает лишней...

Вот и первый день пути подходит к концу. Ничего подходящего для ночлега не видно, а темнеет быстро. Приходится свернуть к большой роще, раскинувшейся неподалеку, и взобраться на дерево – (473).

613

Выхватываете распылитель и почти в упор стреляете в животное. Мاستодонт резко останавливается, подняв огромную волну, Вы едва не улетаете за борт. К счастью лодка не переворачивается. Мاستодонт тем временем издает какие-то хриплые звуки, его гигантская туша бросается в сторону, окатив Вас брызгами, и ныряет, на прощанье взмахнув хвостом – (48).

614

Совсем скоро слева показывается вход в другой туннель. Пойдете дальше – (282), или свернете – (451)?

615

Ботинки не подводят, и Вы взлетаете вверх, вырвав изрядный кусок паутины. Ясно, что в этом лесу обитает щетинный поклещик, и Бин настоятельно рекомендует вернуться к дереву, так как в темноте заметить паутину практически не возможно. Остается лишь внять голосу разума. Пусть и искусственного – (470).

616

Солнце уже давно слева от Вас, а значит и сегодня, Вы еще не доберетесь до базы. Если все пойдет гладко, завтра к полудню будете у нее. Тем временем зеленные просторы саванны сменяются каменистой равниной, которую Вам предстоит пересечь – (101).

617

Тотчас из кустов выскочило пять или шесть зеленых существ, и с громким писком скрылось под листвой. Что ж, две агары с детенышами – это уже опасно. Только Вас посещает эта мысль, как самый крупный ящер устремляется к Вам, раскачивая хвост и наклонив голову, словно идя на таран. Примите бой – (297), или предпочтете отступить? Тогда как? Попробовав взобраться на один из склонов оврага – (188), или бежав по уже пройденному пути – (213).

618

ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Она с Вами – (157), если нет – (489).

619

До берега еще не одна сотня метров, но проплываете Вы это расстояние без приключений. Через пару часов после встречи с плавучими водорослями, достигаете, наконец, берега озера. Отыскав местечко на пляже свободное от загорающих гавиалов, выбираетесь на сушу, и спускаете лодку. Пока она обсыхает, можете перекусить и обдумать дальнейший маршрут. На севере, прямо по курсу, большой каньон, поэтому пойдете на северо-восток, через Красное плато – (436), или на северо-запад, в сторону леса – (517).

620

К полудню, с севера, налетают грозовые тучи. Небо быстро темнеет, на землю падают первые тяжелые капли. Откуда-то налетает ураганный ветер, пригибая деревья к земле. Небо пронзают молнии, и над саванной разносится мощный грохот. Начинается гроза, причем погода меняется настолько неожиданно, что необходимо срочно искать укрытие!

Справа замечаете поваленные деревья, заросшие кустарником, вполне можно укрыться под ними – (377). Впереди невдалеке, видите глыбы камней, наваленные друг на друга – (283). Больше ничего подходящего нет, поэтому придется довольствоваться малым.

621

Стадо уже ничто не в силах остановить. Вы бежите со всех сил, но бесполезно – волна темно-серых туш накрывает Вас и погребает под сотнями копыт. Похоже, в этот раз вселенную спасти будет кто-то другой...

622

Вы быстро включаете маскировку и скрываете с глаз зверюги. Варан проходит было мимо, но вдруг его длинный раздвоенный язык что-то вынюхивает. Вначале он замирает в растерянности, пытаясь разглядеть Вас, затем неожиданно прыгает вперед и наугад клацает челюстями. К несчастью челюсть захлопывается на Вашей ноге, и едва не отхватывает кусок мяса, благо успели ее выдернуть (но все равно потеряйте 2 СИЛЫ).

Придется проучить его с помощью оружия – (349).

623

Лезвие мачете сверкнуло на солнце и в следующий миг обагрилось кровью одной собаки, вторая получает смачный пинок... но ото всюду бежит целая стая дholeй. Десять – двенадцать пастей оскаливаются готовые вцепиться в добычу. Если Ваша СИЛА меньше 20 – (312), если равна 20 или больше – (575).

624

Катер оказывается полностью разрушенным и покрытым ржавчиной, сквозь которую на одном из бортов все же проглядывает надпись: «Л-209. Б453-1», из которой ясно, что он принадлежал базе 453, единственной на этой планете. Изъеденное коррозией лазерное орудие на носу катера, указывает на не легкую жизнь его владельцев.

Само судно стоит накренившись, правый борт полностью измят при столкновении со скалой, что видимо и послужило причиной аварии. Если Ваше любопытство еще не удовлетворено, можете взобраться на его борт – (155), иначе отправляйтесь к берегу озера – (527).

625

Местность здесь сильно изрезана небольшими оврагами, усеяна камнями и скальными обломками. Склоны гор гладкие и выглядят неприступно, что говорит о малом их возрасте. Осматривая их, Вы замечаете пещеру, образованную вероятно разломом породы.

Продолжите путь – (22), или полюбопытствуете, что там может быть интересного – (441)?

626

Серебристый порошок облепляет шар и ромкаруки, парализованные, один за другим, валятся на землю. Остается один предводитель, на которого видно порошка не хватило, или может быть с повышенным иммунитетом. Он неожиданно выскакивает из кучи трупиков, и в полной тишине нападает.

С ним придется сражаться как с двумя противниками: его хвост с жалом будут отнимать сразу 4 СИЛЫ, клешня – 3.

РОМКАРУК ХВОСТ

ЛОВКОСТЬ - 9 СИЛА – 12

КЛЕШНЯ ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА – 18

Если он побежден, решаете возвратиться назад к пещере, дабы не вляпаться в новые неприятности – (131).

627

Нажимаете кнопку, и резкий толчок швыряет Вас. Сеть разрывается в клочья, а Вы врезаетесь в землю (киньте кубик и вычтите из своей СИЛЫ выпавшее число). К счастью обошлось без переломов, и, не теряя времени, спешите уйти отсюда подальше – (305).

628

Дхולי бросаются на пищу, расталкивая друг друга, затем вновь садятся вокруг дерева, бросая на Вас еще более голодные взгляды. Может, поспешили на еду? Кинете больше – (259), или примете иное решение – (167)?

629

Махайрод угрожающе рыкнул, обнажив четыре саблевидных клыка, и прыгнул. Вы успеваете отскочить, его лапы попадают в огонь и в воздух взметается туча искр. В этот момент зверь так близко, что если Вы выстрелите из выбранного оружия (не распылителя), то не промахнетесь. А если еще и повезет, то убьете зверя наповал.

Теперь защищайтесь! Клыки хищника огромны, и будут отнимать у Вас не 2, а 4 СИЛЫ.

МАХАЙРОД

ЛОВКОСТЬ - 12 СИЛА – 22

Если посчастливилось остаться в живых – (280).

630

Откроете дверь – (266), или пойдете от нее направо – (119), налево – (500).

631

Пустынные пейзажи, лишённые всякой жизни, навевают тоску. Солнце нещадно палит, и если у Вас нет воды, потеряйте 4 СИЛЫ. До самого вечера Вас не тревожат никакие животные, и Вы ложитесь спать прямо на песке. Впрочем, выбора все равно никакого.

Ночь прибавляет 2 СИЛЫ, но если утром не поесть, придется потерять 4 СИЛЫ, и еще 2, если нет воды. С восходом солнца отправляетесь в путь – (460).

632

Наконец охотники настолько расхрабрились, что решаются напасть. Быстро пытаетесь что-нибудь придумать, но тут выручает Бин. Когда их копья уже готовы были пронзить Вас, он включает фонарик в шлеме. Туземцы замирают как вкопанные, ошарашенные этим чудом. Боги, свет из головы! На колени они, впрочем, тоже не падают, настороженно оглядывая странную добычу. «Надо говорить – советует Бин. – Членораздельная, спокойная речь, неандертальцев заинтересует. Главное не пугайте их».

Их напугаешь, думаете, но следуете совету и рассказываете первое, что приходит в голову. Почему-то это рецепт приготовления яичницы. Слушая Вас, они и правда успокаиваются. Один из туземцев, самый большой, подходит и копьем разрубает веревку, а затем и помогает выбраться из сети. По их лицам видите, что если сейчас уйдете, возражать они не станут, но тот, что помог, жестами приглашает следовать за собой. Пойдете с ними – (663), или без резких движений отправитесь своей дорогой – (305)?

633

Горячо надеетесь, что их целеискатель Вас не засек, иначе Вы покойник. По открытому полю от них не побегаешь. Броневик тем временем уже можно разглядеть во всех подробностях и понимаете, что если бы Вас заметили, то уже запустили самое меньшее - пару ракет.

И действительно броневик проезжает мимо и на всех парах мчится к центральной башне. Пока он туда доберется, пока они сообразят - что к чему, Вы уже успеете дойти до леса – (552).

634

Вы осторожно шагаете, стараясь не делать лишнего шума и держась левой стороны тропы. Если зверь и сделал засаду, то справа, в густых зарослях. Впрочем, там его могли отпугнуть острые шипы.

Проходит час в постоянном напряжении, ощущение опасности не покидает Вас, но начинает уже казаться, что ничего не произойдет. В лесу попадаются олени аксис, без видимых признаков беспокойства, впереди, на тропе встречается онагр, быстро умчавшийся при Вашем приближении. То и дело по земле носятся шумные стаи обезьян, спустившиеся чтоб разнообразить свой рацион земными плодами.

По ряду признаков понимаете, что впереди водоем или река и ... вдруг сильный удар в спину валит Вас с ног – (222).

635

Вы стреляете, но к несчастью промазываете. В тот же момент на Вас прыгает львица, затем вторая. Самец же предпочитает напасть последним, но его помощь львицам уже не нужна...

636

Ваше упрямство стоит похвалы. После встречи с наемниками все хищники планеты выглядят как-то примитивно, чтобы по-настоящему угрожать жизни. Примерно через пол часа Вы подходите к исполинскому баньяну, такой разновидности местного дерева завезенного с Земли. Ветви его спускались до земли, пускали корни, из которых росли новые деревья, и все вместе они образовывали целую рощу.

Такие Вам уже встречались и как на другие, особого внимания на него Вы не обратили, пока проходя мимо, не замечаете вылетевший оттуда лазерный луч и... - (183).

637

Минут через двадцать Вы подходите к закрытой двери, открыть которую не удастся. Влево идет другой туннель, и Вы устремляетесь в него, проклиная свое любопытство, заведшее в этот каменный мешок – (372).

638

Вы шагаете вперед и довольно скоро выходите на огромный луг. Дальше на севере видите спокойную гладь моря, а в нескольких сотнях шагов впереди огромное силовое поле, закрывающее под собой базу. Три дороги соединялись у одноэтажного здания, вплотную стоящего у защитного поля.

Если Вы были в башне, то знаете что нужно делать. Если нет – (682).

639

Пробираясь через колючки, чувствуете как острые шипы прорывают одежду, нанося болезненные, саднящие раны. Киньте кубик два раза, столько СИЛ придется потерять от потери крови. Надеюсь, что колючки не ядовиты и не занесли в организм всяких микробов, останавливаетесь в самой гуще зарослей – (449).

640

Выстрел пропадает в пустую. Леопард, огнем сверкнув на солнце своей шкурой, исчезает в листве. Пока удалось добиться лишь того, что потревоженные птицы и обезьяны подняли невообразимый галдеж. Но опасность миновала, можете продолжить путь – (346).

641

Залезете на корневище дерева, с которого прыгнул махайрод – (366), останетесь у углей, отпугивая хищников выстрелами – (76), или если готовы истратить 8 ЭНЕРГИИ укроетесь под защитным куполом до утра – (565).

642

Быстрая атака гривистых волков, их численность и сила, сделали свое дело. Скоро Вы оказываетесь на земле, израненный, в изодранной одежде. На руках и ногах висит мертвой хваткой по хищнику, сковывая движения. Мачете застревает в позвоночнике одного волка, бластер застревает в горле другого. Это конец...

643

Дверь отодвигается, и Вы входите в новый тоннель. Тут же она закрывается и теперь не остается ничего другого, кроме как идти вперед. Скоро тоннель поворачивает, здесь Вы и замечаете, что воздух стал мутным и желтого цвета. Бин сделал быстрый анализ и выдал неутешительный вывод – это ядовитый газ, настолько сильный, что от него не спасет и очиститель кислорода в воздухозаборнике. Потому что кислорода почти в нем и нет.

Если у Вас есть баллоны с кислородом – (225), иначе – (717).

644

Тиранозавр Вас не видит и проходит мимо. Его хвост, покачиваясь, несколько раз задевает склоны оврага, производя небольшие обвалы, сам же ящер произвел такое тяжелое впечатление, что Вы еще долго сидите в укрытии, не решаясь продолжить путь.

Наконец заставляете себя встать и идти на север – (339).

645

Дерево не так далеко, но и стадо уже близко. Может, решите не рисковать и используете ускоритель – (160)? В случае если нет такой возможности, придется ускориться естественным путем – (422).

646

Находясь уже на пол пути к нужному берегу, замечаете в восточном направлении остров, похожий на каменистый пляж. В тот же момент Ваше внимание привлекает громкий всплеск, с прямо противоположной стороны, и, повернув голову, замираете от ужаса.

Прямо на Вас, оставляя широкий, пенящийся след, плыл монстр, с квадратной головой, увенчанной костяным наростом, удлинёнными мощными челюстями и змеевидной шеей. Об остальных частях тела можно было лишь догадываться, ибо были они скрыты под водой.

Сильными гребками, тираноаквус, бросал свою тушу вперед, ныряя а, выныривая, издавал громкий фыркающий звук. Похоже, он только заметил Вас и набирал скорость, видимо из чистого любопытства решив посмотреть, кого же это занесло в его владения – (353).

647

Разведя обычный костер, Вы делаете непростительную ошибку. В темноте видно из далека, а пользы мало. Первый же хищник пользуется тем, что со спины и по бокам Вы беззащитны. Двух метровый ящер оста выпрыгивает из темноты, бесшумно и так внезапно, что Вы не успеваете даже повернуть оружие в нужную сторону...

648

Вскоре Вы видите, справа дверь и узнаете ее – та самая, что закрывает вход в недра горы. Выйдете – (266), или еще побродите по туннелям – (119).

649

Ящер замечает Вас и, окинув оценивающим взглядом, приближается для более близкого знакомства, причем с необычной прытью. Включите защитный купол – (289), используете ускоритель и «сделаете ноги» - (407), или будете отбиваться – (699)?

650

Вы подключаете питание и взмываете в воздух, ускользнув у них из-под носа. Снизу доносится отчаянный писк и, посмотрев, видите что шар, разваливаясь, летит в пропасть. Кажется, один из кланов ромкаруков уничтожен полностью.

Сделав вираж, приземляетесь и решаете вернуться к пещере, мало ли их тут может еще бегать – (131).

651

Вскоре к сожаленью, Вы понимаете, что надежда на спокойное пристанище не оправдывается. Темнеет быстро, и уже видите не вдалеке шакалов, осторожно следующих за Вами. В метрах в пяти справа обнаруживаете густые заросли колючек, которые при желании могут оказаться довольно сносным убежищем. Заберетесь в них – (543), или предпочтете поискать что-нибудь более надежное – (378).

652

Несколько часов упорно продвигаетесь по горячим пескам, поднимаетесь на бархан и вдруг чувствуете, как склон осыпается под Вами, увлекая в широкую яму. В низу, появляется паук-ловец, и начинает активно разгребать песок. Склоны бархана превращаются в реку, и Вас неумолимо несет прямо к нему в лапы!

Если есть ускоритель или гидравлическая обувь, самое время прибегнуть к их помощи – (493), если нет – (314).

653

Ваш выстрел, что укус комара для этого крейсера. Корабль зависает в воздухе, разворачивается и направляется в Вашу сторону. Орудия одновременно выплевывают залп огня, и он обрушивается на Вас, не оставляя ни каких шансов на спасение...

654

Выстрел начисто сносит плавник ихтиозавра и перебивает ему позвоночник. Смерть наступает не сразу, еще несколько минут он в конвульсиях вздрагивает, а затем камнем идет ко дну. Вторая рыба куда-то исчезла и, похоже, возвращаться не собирается – (480).

655

Несколько дверей, повстречавшихся по пути, не открываются, но вот последняя, в которую упирается туннель, работает. На гладкой поверхности изображен знак воды, для чего – непонятно. Откроете – (338), или пойдете обратно – (190).

656

А зря, с костром всегда безопасней. Ночью в пещеру пробираются какие-то насекомые переростки... несколько точных ударов ядовитым жалом, и Вы умираете даже не проснувшись...

657

Вы бросаете стрелковое оружие в траву и достаете мачете. Лиц наемников под шлемами не видно, но почему-то Вы уверены, что они сейчас ухмыляются. Издав

воинственный крик, они выхватывают свои клинки и оба нападают, не спеша расстаться со своими лучеметами. Поэтому во время боя с ними, если у кого ни будь из них, на кубике выпадет 1, он выстрелит в Вас. В этом случае ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ, и если не повезет, то он попадет в Вас, получите ранение.

ПЕРВЫЙ НАЕМНИК

ЛОВКОСТЬ - 9 СИЛА – 16

ВТОРОЙ НАЕМНИК

ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА – 18

Если Вы прикончили этих самонадеянных типов – (487).

658

Если оружие В – (134), если Г, то – (740), иначе – (537).

659

Стреляете из мини гаубицы – (334), или из другого оружия – (553)?

660

К счастью для Вас мини гаубица крепится прямо на руке, но стрелять придется в слепую – голова ведь внутри бутона. Приблизительно прикинув место крепления цветка к стеблю, направляете туда ствол и нажимаете на спуск, внутренне готовясь к взрыву.

Резкий хлопок плетью ударяет по барабанным перепонкам, в следующую секунду Вас подбрасывает в воздух и швыряет на несколько метров в сторону. Спиной чувствуете удар в дерево, затем жесткое приземление на землю. Несколько минут просто лежите, наблюдая перед глазами калейдоскоп разноцветных огоньков и пытаетесь понять, сломано что ни будь или все болит от синяков (бросьте кубик три раза – столько СИЛ Вы теряете отшибов).

Немного придя в себя освобождаетесь от остатков бутона и с утроенной осторожностью пробираетесь дальше. Проклятые орхидеи повсюду, их стебли как лианы, свисают со всех деревьев, приходится постоянно пригибаться и красться как по минному полю. Несколько бутонов все же нападают. Если ваша ЛОВКОСТЬ больше или равна 10 – (149), меньше – (14).

661

Со всей возможной скоростью устремляетесь прочь от огромного ящера. Бин орет, что это самоубийство, но поздно к нему прислушиваться. Тиранозавр Вас замечает, и земля содрогается от его бега. Далеко убежать не успеваете – тяжелая лапа пришлепывает Вас к земле, и последнее что успеваете увидеть в своей жизни, это его многочисленные клыки в пасти. Возможно, он и не голоден, но очень любопытен и привык все пробовать на вкус...

662

Включаете ускоритель и проносите мимо ящера. Тот бросается в погоню и минут десять висит на хвосте, но разрыв неумолимо увеличивается и скоро он остается далеко позади. Возможно, Вы первое создание, которое он не смог догнать, несмотря на свои выдающиеся спринтерские способности. «Пусть глотает пыль», - произносит Бин, очевидно пытаясь Вас подбодрить.

Скоро солнце опускается к самому горизонту, окрашивая песок кроваво-красные цвета, становится значительно прохладней. Ночь проводите под барханом, ничего другого

просто не остается. Вопреки всему удастся выспаться и восстановить 2 СИЛЫ, но если не позавтракать 4 придется потерять и шагать дальше – (92).

663

Туземцы приводят Вас в свое становище, с десяток хижин окруженных частоколом и колючими кустарниками. Поглазеть на чужака сбегается вся деревня, они собираются толпой и, оживленно галдя, тычут пальцами. Самые смелые решаются даже дотронуться до шлема и снаряжения, какой-то ребенок зубами вцепляется в штанину.

Вероятно, вкус ее ему не нравится, и он начинает дико орать. Какая-то женщина, очевидно мать подхватывает его на руки и кричит вначале на Вас, затем на охотников. Завязывается словесная перепалка, к которой присоединяются все присутствующие. Охотники разделяются, часть из них ругается с женщиной, остальные защищают ее, причем больше всего достается тому касплянцу, который освободил Вас. Похоже, в племени давно назревал конфликт, и Ваше появление пришлось некстати. Не успеваете и глазом моргнуть, как начинается драка, причем в горячке несколько человек нападают и на Вас.

Приходится отбиваться. После первого же Вашего удара, туземцы вопят истошней прежнего и, объединившись, уже все вместе набрасываются на Вас. Что ж, наладить контакт не получилось, остается надеяться, что хотя бы снаряжение Ваше послужит им толчком к развитию, и когда-нибудь их потомки поставят Вам памятник. Посмертно...

664

Ваши усилия тщетны, как Вы ни стараетесь. Очень скоро слабость парализует все мышцы, постепенно перехватывает дыхание и из ослабевшей руки выпадает мачете. Какой бесславный конец для спасителя мира...

665

Издав громкий рев боли и ярости, ящер, не смотря на тяжелую рану, вскакивает на ноги и в ярости несется прямо на Вас, сметая все на своем пути. Через мгновение он уже поддевает Вас рогами и, бросив, топчет лапами, не замечая отчаянных попыток сопротивления. Смерть почти мгновенная...

666

Вы медлите всего мгновение, обдумывая, что делать, в этот момент у одного наемника нервы не выдерживают, и он стреляет на поражение. Второй сразу присоединяется. С такого расстояния они не промахиваются никогда...

667

Вы замечаете, как что-то темное, с быстротой торпеды, пронеслось совсем рядом. Вот что значит везенье. Еще почти час пробираетесь по дну озера, удивляясь первозданной красоте подводного мира. За это время Вам не попалось ни одного опасного хищника, будь то ящер, рыба или змея.

Наконец оказываетесь на мелководье и вскоре выбираетесь на берег, повторив путь далеких предков, однажды выбравшихся из океана. Только вряд ли они были вооружены как Вы.

Немного обсохнув, можете перекусить, если есть желание, и продолжить путь – (268).

668

Огненные лучи оставляют на чешуи гавиала дымящиеся раны, но не останавливают его, а лишь приводят в ярость. В бешенстве он бросается на лодку и опрокидывает Вас в воду, а там сразу хватает своими челюстями и утаскивает под воду...

669

Скурк так близко, что проверять удачу не приходится. Оружие срабатывает четко, и ящер замертво валится на землю. Оправившись от неожиданности, Вы идете дальше – (567).

670

ЧЕРНОГРИВЫЙ ЛЕВ

ЛОВКОСТЬ - 12 СИЛА – 26

Если Вы победили, продолжайте путь дальше – (67).

671

Довольно скоро перед Вами появляются сразу несколько глубоких оврагов, с довольно пологими склонами. Спускаетесь в один из них, чтобы, поднявшись по противоположному склону продолжить путь.

Внезапно, перед Вами, на краю оврага появляется мощная фигура словногора. Этот гигант с буграми каменных мышц на лапах и плавной походкой, увидев Вас, и не подумал сворачивать. За ним появляются силуэты еще нескольких, все они спускаются на дно оврага.

Если у Вас есть мини гаубица, можете попробовать отпугнуть их, выстрелив в жоака – (419), иначе разумнее скорее уйти с дороги. Тогда вправо – (732), или влево – (73)?

672

Итак, Вы опять идете в сторону, а не прямо на север, к базе. Вероятно, имеет смысл зайти с боку, а не лезть напрямую. По мере движения встречаются многочисленные рощицы раскидистых деревьев. Ночь близится и, может, Вы заночуете в одной из них (на дереве естественно) – (570). Впрочем, до темноты есть еще часа три и дальше могут встретиться укрытия понадежней – (35).

673

Спасительная суша совсем близко, когда на перерез Вам устремляется чешуйчатая спина. В метре от лодки показывается голова огромного гавиала, с метровыми челюстями. Такой проглотит и не заметит. И в самом деле, пасть, усаженная клыками открылась... Бросите в нее то что под рукой, то есть свое спец оружие или баллоны с кислородом, чтобы выиграть время – (359), или выстрелите – (332).

674

Первым делом Вы привязываете лодку к антенне, потом подключаете подачу кислорода из баллонов. Спец оружие, если у Вас не мини гаубица, придется оставить в лодке – оно хоть и не боится воды, но стрелять под водой не может.

Стараясь без всплесков, Вы погружаетесь в воду и опускаетесь вдоль антенны, пока не встаете на что-то железное. Нагибаетесь и видите, что это крыша рубки, а ниже удаётся разглядеть палубу небольшого корабля, покрытую илом, заросшую водорослями и полипами – (376).

675

Вы прицеливаетесь, и когда броневик оказывается рядом, стреляете. Попасть с такого расстояния не составляет труда, и катафалка наемников вздрагивает от взрыва. Броневик заносит, он несколько раз переворачивается и, слетев с дороги, взрывается.

Один из наемников каким-то чудом вывалился из люка и остался жив. Теперь он вскочил на ноги и, прихрамывая, бежит в Вашу сторону. Мерзавец ранен и победить его не составит труда.

АРТЕЛЕРИСТ

ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА – 16

Когда он мертв, продолжаете свой путь – (638).

676

Вы несколько раз стреляете и действительно заставляете хищника выйти из засады. Похоже, Энергия не пропала даром – на боку Волкоголового Вы замечаете широкую рану. Силы его поубавились, но боль привела в ярость, поэтому от ударов его лапы Вы будете терять не 2, а 3 СИЛЫ.

ВОЛКОГОЛОВЫЙ

ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА – 16

Убив его – (462).

677

Первые же их удары приходятся на планер. Острые клювы и крепкие когти повреждают его, и Вы, кувыркаясь, летите в зияющую внизу пропасть...

678

Ловкий выпад, и ненавистный наемник замертво валится к Вашим ногам. У его пояса попискивает маленький передатчик, возможно он заметил Вас и поджидая сообщил своим. Хорошо хоть больше никого нет, и Вы без препятствий подходите к мощной стальной двери.

Сбоку замечаете неприметное отверстие и вставляете в него крестик. Слышатся щелчки открывающегося замка, и дверь плавно отъезжает в сторону.

Не теряя времени, проходите в единственный зал и включаете компьютер. На экран выводится третья часть кодового слова. Это буквы «EIN.».

Киньте кубик – столько Энергии остается в батареях башни, можете подзарядиться. После этого решаете здесь не задерживаться и отправляться дальше. Пойдете по дороге на северо-запад, к базе – (497), или по пустыне на запад, к центральной башне – (471)?

Когда дойдете до базы, обязательно отнимите 173 от номера параграфа, на котором будете находиться.

679

Только Вы набираете буквы, сверху на Вас обрушивается тепловой луч и мгновенно превращает в пар...

680

Идти по горячим пескам совсем не просто. Если у Вас снаряжение Т, придется потерять 4 СИЛЫ из-за тяжести или выбросить одну из вещей (спец оружие или две порции еды). Барханы сменяют друг друга бесконечной чередой, солнце жарит со всей силы прямо над Вами. Если нет с собой воды, придется потерять еще 4 СИЛЫ от жажды. Через пару часов видите пробежавших невдалеке Бегунов Осты.

Если Вам это кажется подозрительным, можете свернуть немного к востоку – (469), если нет, идти дальше, на север – (238).

681

Каждое ранение, полученное его рогом или хвостом, отнимет сразу 3 СИЛЫ.

ПАНЦИРНИК

ЛОВКОСТЬ - 9 СИЛА – 20

Если в этой схватке Вы победили – (101).

682

Неожиданно из леса выезжает броневик наемников, и Вы видите у орудийной башни самого Киллера. Он сразу же включает особое устройство и вокруг распространяется облако невидимых частиц, подавляющих все приборы использующие Энергию. Теперь ни Вы, ни они не сможете стрелять друг в друга, если конечно у них не припасены древние образцы огнестрельного оружия. Интересно откуда у них этот полицейский арсенал?

Броневик останавливается, заглухнув, из него выпрыгивают два артиллериста.

- «Пришло время умирать, человек!», - кричит Вам Киллер.

- «Тал, Белмор – прикончите его, повеселите меня!».

Последний приказ был адресован наемникам, и они с готовностью обнажают свои клинки. Придется драться, помните только, что Вы еще не можете стрелять.

ТАЛ

БЕЛМОР

ЛОВКОСТЬ - 9 СИЛА – 16 ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА – 16

Если Вы убили обоих, ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если она не отвернулась от Вас в самый решающий момент – (591), если же подвела – (84).

683

Вы набираете буквы на клавиатуре и слышите отрицательный звуковой сигнал. Пол под ногами проваливается, и Вы падаете в яму, на дне которой уже ждет сеть под напряжением...

684

Можете пересечь луг по прямой – (352), идти вправо и обойти его вдоль леса – (510), или двинуться к юго-западу на равнину – (466).

685

Наемники подходят ближе и останавливаются, не доходя двух метров. У обоих лучеметы, но стреляющие не рассеивающимися лучами, а по прямой. Видя, что Ваше оружие повреждено, они их опускают (чертовски самонадеянные типы).

Тот, что справа, насмешливо произносит – « Я могу убивать тебя легко, как насекомый, но вначале задавать вопросы. Нам нужен код доступа на база, если говорить его, останешься жить. Я уполномочен предлагать тебе сотрудничество - армии Повелителя нужны хорошие воины».

Наемник говорил со скрипучим акцентом, но вполне разборчиво. Приступите к решительным действиям, напав на них – (459), или вступите в диалог – (309).

686

Через сотню другую метров Вас ждет приятный сюрприз. Вы выходите прямо к лифту. Нажимаете кнопку, и дверцы кабинки открываются – он работает! Лифт поднимает прямо к выходу, воспользуйтесь этим – (241), или пойдете в соседний туннель, открывшийся в правой стене – (550)?

687

Ускоритель с усилием несет Вас против ветра и вскоре выносит в более спокойное место. От встречного потока воздуха, швырявшего горсти песка в Вас, придется потерять 4 СИЛЫ. Вскоре тучи рассеиваются, ветер стихает, снова можно двигаться вперед – (464).

688

Дорога прямая как стрела, видно, что ее прокладывали умелые люди. Вскоре Красное плато сменяет песок пустыни, дорога вскоре исчезает под барханами, и дальше Вы идете, руководствуясь компасом. Стало намного жарче, и если у Вас снаряжение Т, придется потерять 2 СИЛЫ (или выбросить одну вещь или еду) и еще столько же если нет воды.

Довольно скоро Ваши старания вознаграждены, впереди видите восточную башню. Если Вы шли чтобы посетить ее – (569), если передумали, двигайтесь тогда на северо-запад – (497).

689

Не проходит и двух часов, как Вы оказываетесь у широкой реки, впадающей в огромное озеро, далеко на севере. Ее воды кишат всевозможной живностью: бегемоты, гавиалы, черепахи, прочие земноводные, крабы. Стаи цапель, пеликанов и других птиц бродят по берегу, выискивая кого-то в иле, плавают в озерцах и тихих заводях. От их, не стихающего гомона, стоит шум как на базаре, временами целые стаи разом поднимаются с воды, хлопая крыльями и поднимая тучи брызг.

Выше по течению видите спасающего в воде от жары тушу мастодонта Ди, спину которого облепили белые цапли, нашедшие там безопасный насест.

Если у Вас снаряжение Т можете попытаться перебраться на другой берег – (528), либо идти на север – (411).

690

Вряд ли они прилетели поохотиться, поэтому естественно думать, что эта экскурсия затеяна ради Вас. Пролетая над одиноким деревом, корабль спугнул большую обезьяну. Выскочив из кустов на задних лапах, и размахивая передними, она в припрыжку

помчалась в сторону. Солнце сверкнуло на повернувшейся пушке крейсера, огненный луч ударил в человекоподобную фигурку, мгновенно испепелив бедное создание.

Или это у наводчика хорошая реакция, или плохая автоматика. В любом случае пока до Вас доберутся, нанесут серьезный урон популяции приматов.

Крейсер, тем временем не спеша, летит дальше и скоро уже пролетит немного в стороне от Вас. Попробуйте его подстрелить из выбранного спец оружия – (66), или предпочтете тихо подождать, когда они пролетят – (484)?

691

Вы подключаете Энергию к обуви, и Вас подбрасывает вверх. На мгновение успеваете увидеть каменистое дно пропасти. Приземляетесь Вы в двух шагах от ее края, едва сохраняете равновесие, чтобы не упасть в нее и затем идете к выходу из ущелья – (517).

692

Умелый выпад и мачете вонзается в горло Киллера. Вы видите его взгляд, наполненный ужасом при осознании наступающего конца, мутант пытается что-то сказать, но получаются лишь хрипы и бульканье.

- « Это тебе за мой дом!», - с этими словами Вы взмахиваете мачете, и его голова летит в траву, последний раз, на этой планете обагрив Ваш клинок кровью.

Затем подходите к зданию и, воспользовавшись ключом, открываете дверь. Помещение внутри абсолютно пустое, только у противоположной двери в стене мерцает экран включившегося компьютера.

- « Внимание! Объект повышенной секретности! Для входа на базу предъявите ключ-карточку, или наберите код. При невыполнении ликвидация!», - слышите Вы грозный голос – (251).

693

Вскоре попадают сваленные когда-то бурей деревья, преградившие путь. Уклонившись немного к северо-западу, чтобы обойти его, натываетесь на большое сооружение, высотой метров до пяти. Вначале решаете, что это холм, но торчащие бревна, слишком ровно уложенные и накрытые слоем земли, а также многочисленные отверстия, наводят на мысль, что это может быть только... муравейник!

Соорудить подобное могли только гигантские муравьи-солдаты, коих вскоре и замечаете. Насекомые бесшумно рыскали вокруг среди деревьев, занимаясь своими делами. Единственное разумное решение быстро обойти это место, не привлекая к себе внимание, что Вы и пытаетесь сделать – (450).

694

Гидравлическая обувь перемещает Вас на ветви деревьев, которые к счастью выдерживают, и удается за них зацепиться, едва не упав обратно на землю. От удара болят ребра (бросьте кубик и вычтите из своей СИЛЫ выпавшее число), похоже, только благодаря бронежилету они не сломались.

Вы смотрите вниз, и видите, что ящер большими скачками убегает в западном направлении. Когда он скрывается из виду, можете спуститься – (567).

695

Но далеко Вы не ушли. Проходя мимо целого скопления трещин, Вас неожиданно атакуют странные существа, щелкая клешнями и издавая прыскающие звуки. Это ромкаруки. На вас нападают семеро, обступив со всех сторон. Придется отбиваться.

РОМКАРУКИ – их СИЛА и ЛОВКОСТЬ одинакова (первая – 6, вторая – 7), но каждое ранение будет отнимать сразу 3 СИЛЫ.

Когда убьете пятерых – (39).

696

Вы набираете код и видите, что лицо с экрана вновь улыбнулось.

- «Код набран правильно. Добро пожаловать на исследовательскую базу Б 453-1», - слышите приветствующий голос.

Экран гаснет, а створки двери разъезжаются. Вы видите как в силовом поле за ней, как шторы, открывается вход, и, не теряя времени, проходите на территорию базы. За Вашей спиной силовое поле вновь «срастается» - теперь Вы в безопасности – (745).

697

Затаив дыхание, Вы следите за крейсером наемников. Грозный силуэт корабля закрывает солнце и пролетает над Вашим ненадежным укрытием. Он так низко, что удастся разглядеть все детали обшивки, опущенные вниз орудия. От вибрирующих двигателей ветви на деревьях начинают дрожать, кажется еще секунда и шквал огня сметет Вас с лица земли... Но крейсер пролетает не задерживаясь, и облетев еще одну рощу берет курс на север. В хвостовой части отчетливо видна зловещая эмблема Улха Магона Элнжера - стальной орел, сжимающий в когтях череп. Непримируемая ненависть его ко всему человечеству.

Что-то говорит Вам, что с ними еще предстоит встретиться, а пока Вы тоже отправляетесь в путь – (446).

698

Проходит всего минут десять, когда приходится свернуть налево. Вскоре упираетесь в заваленный туннель. К счастью налево идет еще один, и Вы устремляетесь в него. Через некоторое время слева снова еще туннель. Свернете – (196), или пойдете прямо – (282).

699

Ящер незамедлительно нападает, в злобном шипенье, оскалив зубастую пасть. Каждый его удар, достигший цели, будет отнимать сразу 3 СИЛЫ.

РОГОЗАВР

ЛОВКОСТЬ - 10 СИЛА – 18

Если Вы убили его – (620).

700

Вставляете ключ, дверь отъезжает за стену, и Вы проходите внутрь. В информационном зале стоит один единственный компьютер, с небольшим пультом. Вы включаете питание, и экран загорается.

Почти сразу появляется надпись – «Для доступа на базу набрать - EDE».

Так, с этим разобрались. Замечаете на пульте под одной из кнопок надпись – «Биологическое оружие для массового применения. Путь к господству». Любопытно.

Нажмете – (454), или отправитесь дальше. Тогда по дороге на восток – (610), или на северо-восток – (585)?

701

Вы достаете мачете, готовый к нападению. Клуйн выглядит достаточно опасным противником, и конечно было бы лучше избежать смертельной схватки, но это уже не возможно.

КЛУЙН

ЛОВКОСТЬ - 9 СИЛА – 18

Превратив его в ископаемое, можете смело продолжать путешествие – (503).

702

Перед Вашим взором тотчас появляется текст на одном из земных языков, который Бин легко переводит – «Бортовой журнал. Каспля-1. Б 453-1. Водоход Л- 033. Задание №91. Миссия особой секретности. Особо важна. Отплытие 07.41 местного времени.

08.15 Л- 033 обнаружен кораблем противника, крейсером класса С. Процесс фунтубуляции еще не закончен. Получен ультиматум, ответили отказом.

08.20 Нас атакуют. Мы горим! Поврежден галофотонный двигатель, баллокронный кристалло-накопитель в ракете М-63 отправлен на объект Б 453- 1 для консервации.

08.25 Точными попаданиями уничтожены все орудия, поврежден эноргохранитель. Большие жертвы среди персонала.

08.27 Выход энергии Ф- аппарата, финтубулятор вступил в необратимый процесс.

08.28 Разрушение блоков аппарата, цепная реакция. Сильное радиоактивное излучение. Полный выход ситуации из-под контроля.

08.29 Серия взрывов в отсеках, третий полностью уничтожен. Вся команда, включая капитана, погибла. Л- 033 тонет. SOS!»

На этом сухие строки текста заканчивают, многое только запутав и прибавив вопросов. На самом диске Вы замечаете надпись, кодовое слово нужное для входа на базу, но кто-то его пытался затереть. Внимательно оглядываете, однако удается разобрать лишь четвертую и пятую буквы – «LS» - (485).

703

К сожаленью выбраться отсюда уже не суждено, Вы прочно замурованы в туннеле, и помощи ждать не откуда...

704

Если у Вас мини гаубица – (512), или распылитель – (626). Если нет то, увы, Ваши выстрелы лишь убивают некоторых особей, без ущерба для всего шара – (442).

705

Окончательно выйдя из себя, разозленный упорством и нахальством дхолей, Вы быстро оказываетесь на земле. Увидев это, они вначале разбегаются, но быстро набираются храбрости и кидаются на Вас. Вокруг быстро появляется дюжина алчных пастей и лес белых клыков. Если Ваша СИЛА оказалась меньше 22 – (312), если 22 и больше – (575).

706

Да встреча с муравьями здесь может грозить серьезными осложнениями. Скоро Вы вновь выходите к озеру и также идете по его берегу. Наступил полдень, неплохо было бы и поесть, иначе недоедание приведет к потере сил, а этим не замедлят воспользоваться хищники. Через несколько часов озеро кончается, а Вы идете дальше – (268).

707

Отчаянно отбиваетесь от нападающих дхолой своим мачете, укладываете не меньше пяти, прежде чем они разбегаются. От ран потеряйте 8 СИЛ, и, передохнув идти дальше – (393).

708

Попасть в дерево совсем просто. С громким треском оно падает в нужную сторону, и Вы легко пресекаете пропасть. И тут с неба пикируют два птеродактиля, чье гнездо Вы только что уничтожили. Они в ярости и жаждут крови.

Отбиваться придется от атак с воздуха, из невыгодной позиции, поэтому на время боя придется уменьшить на 1 свою ЛОВКОСТЬ.

ПЕРВЫЙ ПТЕРОДАКТИЛЬ

ЛОВКОСТЬ - 10

СИЛА – 14

ВТОРОЙ ПТЕРОДАКТИЛЬ

ЛОВКОСТЬ - 9

СИЛА - 16

Если оба убиты, ничто не задерживает Вас от того, чтобы идти дальше – (517).

709

Вы вспоминаете о пластиковой карточке, найденной Вами на катере и, достав ее, прикладываете к сенсору компьютера. На экране появляется приветствие – «Добро пожаловать капитан Кьюборн. Что-то Вы задержались!»

Створки двери разъезжаются, в силовом поле появляется проход, через который Вы и попадаете на базу – (745).

710

Убитый очередным ударом мачете, ящер валится на землю. Вы подходите к углублению и видите там три яйца, величиной с футбольный мяч. Рядом белеют череп и кости антилопы. Лучше поскорей уходить отсюда, пока папочка не вернулся с охоты – (260).

711

День уже клонится к вечеру. Вам попадается высокое дерево, с ветвями на большой высоте. На него взбираетесь с помощью пояса и удобно устраиваетесь в одной из развилок. Здоровый сон восстанавливает 2 СИЛЫ, но если утром не поесть, придется потерять 4.

С рассветом решайте, идти дальше на север – (59), или повернуть на северо-восток, к пустыне – (298), или же на северо-запад к озеру, чтобы перебраться через него – (534)?

712

Беззаботный полет продолжается не долго. Вы успеваете заметить огромную тень на поверхности воды рядом с Вашей маленькой, и чувствуете сильный удар в спину.

Кувыркаясь, летите вниз, проклиная всю дикую фауну, не дающую покоя и в воздухе – (106).

713

Дверь открывается, бесшумно въехав в стену, и перед Вами открывается большой зал, украшенный мраморными плитами. При Вашем появлении включается свет – охранная система распознала Вас как вид, принадлежащий к человечеству, и включила генераторы.

Зал служит ангаром, в противоположной его стене видите четыре туннеля с магнитным полотном. Это для горных автомагнумов (одноместный транспорт, с виду похожий на болиды формулы один).

Если пути не повреждены, Вам крупно повезло – замечаете один болид, покрытый пылью, но в хорошем состоянии. Местный компьютер сообщает, куда ведут туннели – первый на центральную башню, второй к западной, третий к восточной. Четвертый же вывезет прямо к базе.

Какой выберете? Первый – (173), второй – (573), третий – (477), или четвертый – (536)?

714

В скором времени Вы видите башню. Войдете в нее – (563), или предпочтете идти дальше – (28). А может, решите отправиться по дороге к базе – (552)?

715

Вы делаете первые шаги, затем еще... Мир словно затихает вокруг. Ваше оружие в полной боевой готовности, готовое сметать все на своем пути. Вот небольшой куст... здесь существо исчезло. Палец сильнее давит на спусковой крючок, но... пусто.

Как сквозь землю провалилось! Вдруг сильнейший удар по голове валит Вас на землю, с запозданием приходит мысль, что он провел Вас. От смертоносных клыков уже нет спасения, успеваете лишь подумать обо всех тех беднягах-исследователях, которым не посчастливилось наткнуться на эту тва...

716

Пещерный лев убит, можете перевязать раны. В пещере ничего кроме обглоданных костей нет, и Вы разочарованно продолжаете путь – (22).

717

Постепенно газ проникает в легкие, Вы ускоряете шаг, надеясь добраться до выхода, но все тщетно. Скоро голова тяжелеет, ноги непослушно спотыкаются, и Вы падаете, зная, что встать уже не сможете...

718

Идете по дороге через лес и вдруг натываетесь на сваленные деревья. Видимо бурей. Собираетесь обойти их, как вдруг из леса выходят два наемника и окликают Вас. Мерзавцы держат Вас на прицеле, один из них кричит: - «Глупыш! Вот ты и попался! Бросай оружие, мы хотим ближнего боя! Осточертело уже тут сидеть!»

Бросите плазмоизлучатель и спец оружие на землю, надеясь что они вступят в рукопашную, дав Вам шанс выжить – (657), или что-нибудь предпримите – (666).

719

Вы набираете нужные буквы и видите, как Ваше лицо на экране начинает корчиться, словно от боли, а затем как расплавленный воск стекает куда-то вниз.

«Код неверен», - сообщает равнодушный голос и последнее, что успеваете увидеть, это тепловой луч, обрушившийся на Вас из потолка...

720

А стадо буйволов продолжает напирать. Вы снимаете с себя генератор и видите, что он сильно вибрирует, из него валят искры. Защитный купол стал подрагивать, появляются черные пятна, верхушка приобрела смешанный цвет. В воздухе запахло азотом.

Тем временем буйволы убегают, и Вы сразу отключаете генератор. В тот же момент взрывная волна подхватывает Вас и отбрасывает на несколько метров. Приземление оказывается не из мягких - от ушибов потеряйте 4 СИЛЫ.

Вы встаете, отряхиваясь, и видите, что от мини генератора практически ничего не осталось, придется в дальнейшем обходиться без него – (115).

721

Но идти приходится не долго. Уже через десять минут, Вы оказываетесь в окружении стаи гиен. В полутьме видны лишь их горящие глаза и слышен дьявольский хохот. Пытаетесь отпугивать выстрелами, но долго это их не сдерживает. Осмелев, по две, по три они бросаются со всех сторон и скоро их жадные челюсти намертво вцепляются в Вас, и уже ничто не в силах им помешать...

722

Включаете ускоритель и с ветерком несетесь по саванне. Чтоб не тратить слишком много энергии, скоро отключаете его. Гривистые волки давно прекратили преследование, другие хищники тоже не лезут. Поэтому Вы спокойно идете дальше – (423).

723

Вы открываете люк и спускаетесь вниз по вертикальной лестнице. Вдруг слышите какой-то шум, поворачиваете голову и видите вспышку, за которой следует острая боль. Лазерный луч, сработавшей охранной системы, приносит почти мгновенную смерть...

724

В скором времени Вас ожидает не совсем приятная встреча. В одной из расщелин замечаете Зернистого варана, причем раньше, чем он Вас. Сомневаться в том, что он нападет, не приходится, поэтому атакуете первым – (349), воспользуетесь защитным куполом – (447), или голографической маскировкой – (622). Применить ускоритель Вы не сможете из-за многочисленных расщелин и валунов, но если есть отравленная еда, можете попытаться использовать ее – (185).

725

Утро застает Вас не в лучшей форме (потеряйте 2 СИЛЫ, которые поможет восстановить завтрак). Вокруг деревьев ночью постоянно кто-то бродил, временами издавая тяжелое сопенье, и царапая основание дерева, поэтому Вы с большими предосторожностями спускаетесь на землю.

Самого хищника поблизости не видно, и Вы торопитесь покинуть подозрительную рошу – (457).

726

Не останавливаясь, ящер, всей своей массой наваливается на лодку, ловко хватая Вас широкой пастью и ныряет на глубину. Где без помех приступает к трапезе...

727

Взобравшись на вершину утеса, Вы собираете планер, пристегнув ремни, расправляете крылья и переходите во власть ветров. Практических навыков управления им маловато, поэтому первое время Вас носит то вправо, то влево, швыряет вверх или начинает тянуть вниз.

В конце концов, оказываетесь над другим берегом и снижаетесь. В какой-то момент ветер меняется и сносит прямо на стаю бегемотов. С трудом удастся свернуть и приземлится на тростниковые заросли, в наполовину пересохшую лужу, в кампанию каких то гадов, барахтающихся в грязи.

Выбравшись, разбираете планер и невозмутимо идете дальше, сворачивая к вершинам виднеющихся на горизонте гор – (269).

728

Лев настолько обессиливает, что Вы без труда избегаете его ударов. Второй предпочитает улизнуть. Можете идти дальше, оставив беспомощного льва зализывать раны в траве или довести бой до конца – (616).

729

Включаете голографическую маскировку, которая надежно укрывает от любой оптической системы поиска. Более совершенные целеискатели стоят лишь на космических кораблях, и броневик наемников проезжает мимо.

Можете продолжать путь – (638).

730

Включаете ускоритель и мчитесь по лугу. Жаль, что дхоли не умеют удивляться, было бы интересно взглянуть на их морды. Антилопы, остановившиеся на безопасном расстоянии, при Вашем приближении разбегаются в рассыпную, Вы же достигнув соединения этого луга с другим выключаете ускоритель.

Бросив взгляд назад, видите, что дхоли понуро уходят на юг, и не помышляя о преследовании – (318).

731

Это большое помещение, заставленное разными приборами, покрытыми толстым слоем пыли. Вероятно, это была станция собирающая солнечную энергию.

Воодушевившись этой мыслью, Вы быстро спускаетесь на первый этаж, (это был второй) и находите накопительные установки. Датчики показывают, что они полны, только взять Энергию оказывается не просто. Установки законсервированы.

У пульта видите два рубильника, Бин говорит, что один из них должен открывать доступ к Энергии, а второй, скорее всего, пускает ее в реакторы и приборы. Подойдя ближе не находите ни каких надписей или знаков, могущих прояснить их предназначение.

Попробуете дернуть наугад? Тогда с желтой рукояткой – (406), или белой – (476), или решите покинуть здание – (271)?

732

Вам удастся вовремя уйти у них с пути, и некоторое время приходится идти по оврагу направо, так-так склоны здесь крутые и подняться проблематично.

Внезапно чувствуете, что земля начинает слегка вздрагивать, как от несильных подземных толчков, склоны осыпаются, и слышится гул, похожий на отзвуки раскатов грома. Похоже, что-то приближалось.

Когда понимаете это, становится слишком поздно. Солнце загораживает огромный силуэт, и овраг накрывает тень. Пожалуй, только благодаря ней Вы остаетесь пока незамечены. Потому что прямо на Вас, по дну оврага шествует настоящий гигант мира животных, король планеты – тиранозавр.

Овраг представлялся ему чем-то вроде длинной траншеи, самый высокий склон которой достаёт по плечи. Ящер пока занят тем, что внимательно смотрит в след стаду словногоров, но очевидно преследовать их не собирается.

Пора что называется - делать ноги. Воспользуетесь ускорителем – (530), защитным полем – (321), галло-графической маскировкой – (644), или побежите назад – (661), а может, попытаетесь залезть как можно выше, прячась за камни – (95)?

733

Вы входите на мост и видите что он вполне надежный, но когда проходите уже половину пути, случается непоправимое. Мост взрывается, притом взрывается полностью. Похоже, наемники предполагали, что Вы здесь пройдете...

734

Неплохо бы утром и поесть. Если этого не сделать придется потерять 4 СИЛЫ. Затем решайте: идти на север – (17), или повернуть на северо-запад – (446), либо попытаться одолеть пустыню – (298).

735

Наиболее часто на этом плато встречаются ящерицы, змеи и большие паукообразные насекомые, вооруженные клешней и ядовитым жалом на хвосте, как у скорпионов. Небесные просторы рассекают красные грифы и разные падальщики.

Чтоб провести ночь, Вы забираетесь в небольшую расщелину, и закрываете вход валуном. Сон восстанавливает 2 СИЛЫ, 4 придется потерять, если утром не утолить голод. Затем идете на север – (671).

736

Руки туго стянуты, и это мешает дотянуться к плазмоизлучателю, а спец оружие упало на землю. Если конечно у Вас не мини гаубица – (502). На поясе есть нож -

попытайтесь им перерезать травяную сеть – (513), или если у Вас гидравлическая обувь, можно попытаться включить ее в надежде что резкий толчок оборвет веревку, на которой висит сеть – (627)? Если конечно не собираетесь тут провисеть до старости.

737

К сожаленью хорошего понемногу. Вы шагаете по дороге, опасаясь нападения хищников, когда вдруг видите в листве сверкнувший огонек. Мины! Индивидуальное минное поле, срабатывает только при опознании цели. И цель оно опознало. Все это успеваает пронестись в голове за ту долю секунды, пока десяток замаскированных мин подпрыгивает на метр в воздух. И все вокруг Вас. Никаких шансов.

Наемникам останется лишь приехать и покопаться в останках...

738

«Набор верен», - слышите Вы голос. Лицо становится все меньше и меньше, пока не превращается в крохотную точку, и затем вдруг, как вспышка, вырастает на весь экран. Затем голос продолжает – «Третья часть кода. Варианты:

EIN - (696)

AUF - (683)

END - (7)».

739

Еще пара минут и Вы, наконец, у дерева. Земля за Вашей спиной уже содрогается от множества копыт, топот ног походит на раскаты грома. Вы цепляетесь за гладкий ствол дерева, кору которого давно съели термиты. При помощи пояса, быстро взбираетесь на его ветви, высоко над землей.

Уже через пол минуты под деревом проносится волна из бурых туш, распаленных бегом буйволов. Можете подстрелить парочку – Удачу проверять не надо, а одна туша потянет на 6 приемов пищи (возьмите сколько посчитаете нужным).

Когда они убегают, Вы спускаетесь на землю, похожую теперь на вспаханное поле – (115).

740

Стрелять из распылителя бесполезно... хватаете плазмоизлучатель. Трицератопсы несутся еще быстрее, сотрясая землю ногами и не останавливаясь, пробегая, сшибая и затаптывая Вас. Все что остается от неудачливого путешественника хватит на утоление голода только очень, очень небольшому львенку...

741

Включаете гидравлическую обувь и прыгаете вперед. Вот только высоту потолка не учли. Вы врзаетесь в него с такой силой, что баллоны с кислородом, висящие на спине, лопаются (вычеркните их из своего блокнота). Падение на другой берег весьма болезненно (киньте кубик и вычтите выпавшее число из своей СИЛЫ), от перелома позвоночника спасает только бронезилет.

Немного оправившись, все же продолжаете путь – (490).

742

Для начала ПРОВЕРТЕ СВОЮ УДАЧУ! Если повезло, Вы попали – (546), нет - промахнулись. В этом случае выхватываете мачете и готовитесь к обороне – (373).

743

Вы набираете буквы, и лицо на экране противно съезживается. «Неверно», - слышите пред тем как увидеть упавшую с потолка плиту. А ведь почти...

744

До последнего надеетесь, что наемники Вас не заметили. Но системы слежения у них оказываются что надо. С башни броневика стартуют две самонаводящиеся ракеты, и Вам остается лишь помолиться. Потому что только это и успеете...

745

Найти главный зал не составляет труда, в центре его видите кристалл, ради которого и затеяли весь этот опасный путь. Вы подходите к подставке, на которой он лежит, и нажимаете кнопку, чтоб поднять колпак его закрывающий. Ничего необычного с виду он не представляет - похож на брильянт, только с футбольный мяч и в центре с темно-синим ядром.

Что ж пускай еще немного полежит, флот землян скоро должен прибыть на орбиту планеты. А пока от нечего делать изучаете документы в компьютере и натываетесь на прощальную запись одного ученого.

На экране видите человека с кудрявой головой и явно взволнованного. – «Я профессор Абцисиус, с планеты Земля спиральной галактики М-1», - говорит он на одном из земных языков, но Бин синхронно переводит – «Группа исследователей, под моим руководством, обнаружила на этой планете в недрах одной горы уникальное кристаллическое образование. При некоторых доработках мы получили мощнейший накопитель Энергии. Это... это невероятно! Его энергии хватит на мощнейшее оружие, на целый флот! Я не могу всего рассказать, у меня мало времени.

Нас атаковали воины так называемого Повелителя Галактик, не знаю как он узнал... До ближайшей колонии тысячи парсек, поэтому естественно сообщение послать бесполезно – оно дойдет лет через восемьсот. Нами была предпринята попытка уничтожить кристалл, но сделать это не так-то легко.

В условиях этой планеты уничтожение возможно лишь, если поместить кристалл в особый аппарат – фунтубулятор, который заставляет сконцентрированную в нем Энергию разорвать его изнутри. Сам аппарат поглощает массу пресной воды, мы осуществили масштабную операцию – отвлекли противника, кристалл по туннелям отправили в горы, оттуда на водоходе к озеру. – Ученый безнадежно махнул рукой. – Но все провалилось. Многие погибли, едва кристалл спасли, будь он проклят!

Я все это говорю, чтоб вы знали, что мы, как ученые, понимаем какого демона выпустили на свободу. Мы виноваты и уже расплачиваемся за это. Нас оставалось десять, когда мы решили по очереди покинуть базу, чтобы добраться до землян и вызвать помощь. Трое из нас не погибли сразу, прорываясь через заслон. Я последний.

С тех пор прошел год. Я здесь один и постепенно схожу с ума. Уверен, они все погибли. От кристалла без специального оборудования пользы никакой. Я запрограммировал защитный купол пропускать на территорию базы только людей знающих пароль, остальных уничтожать. Думаю, энергии хватит лет на пять, чтоб защищать кристалл от этих хищников.

Я знаю, уверен, что ты, слушающий меня сейчас, человек, а значит, моя миссия была выполнена. Надеюсь, я прорвусь, наемники наверняка считают, что никого в живых не осталось, сидят как шакалы, и ждут, пока купол вырубится.

Это все. Удачи».

Ученый задумчиво вертел в руках лазер, неумело держа его двумя руками, затем сбрасывает бороду, и только тогда Вы узнаете в нем того покрытого шрамами мужика, который бросил Вам крестик в грязной забегаловке на ГР-51. Что ж свою миссию он выполнил, и кто знает, сколько ему для этого пришлось пережить.

Ваше же будущее пока неопределенно. Похоже, среди людей есть предатели, и кто знает, придет ли помощь вовремя, ведь энергии купола осталось всего на несколько месяцев. Улх Магона наверняка приложит все силы, чтобы задержать их.

Все это пахнет крупной войной. Пока же Ваше путешествие здесь заканчивается, но кто знает, надолго ли?..

746

Каков Ваш показатель Силы? Если она больше или равна, удастся освободиться – (204), иначе – (664)?

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Крейсер наемников – Ваш компьютер успел визуально определить формацию корабля - Класс С, истребитель. Оснащены такие в основном двумя башнями с мощными орудиями, имеют повышенную маневренность и скорость. На борту легкая модель броневика, с одной пушкой и комплектом самонаводящихся ракет.

Наемники – предположительно, на борту корабля, помимо капитана два штурмана, пара артиллеристов, и как минимум еще четверо пехотинцев. Кроме того, на связь с Вами выходили подручные Улха Магона – генералы Киллер и Ректал. Первый получил свое имя благодаря особой жестокости, с которой расправлялся с врагами. Именно он возглавлял армию, уничтожившую людей на Себирии.

Вероятно, они будут искать Вас или Ваши останки, чтоб проникнуть на базу.

ЗВЕРИНЕЦ

Здесь представлены некоторые из видов местной флоры и фауны, которые могут встретиться Вам на пути.

АГАРА – Большой ящер, высотой до четырех метров. Питается листьями, имеет пятнистую окраску. Живет семьями, в основном на территории саванны. Может быть очень агрессивен при защите своей территории или семьи. В качестве оружия применяет хвост.

БАРХАННЫЙ УДАВ – Змея длиной до пяти метров, быстрая на коротких дистанциях. Во время единоборства использует и удушение, и свои клыки. Не ядовит. Может передвигаться под землей. Обитает только в пустыне и очень агрессивен.

БЕГУНЫ ОСТЫ – Копытные травоядные, обитают в пустыне. Основной объект охоты ящера осты. Опасности не представляют.

БОЛЬШАЯ ЗЕМЛЕРОЙКА – Всеядное, слепое, довольно крупное животное с хорошим обонянием. Прожорливая тварь, живет в больших норах, которые сама и роет, часто устраивает своеобразные волчьи ямы, и набрасывается на всех кто в них попадает.

БРИЛЬЯНТОВЫЙ ПИТОН – Крупнейшая из змей региона. Длинной - до пятнадцати метров. Встречается в густых зарослях, где много стоячей воды, охотится в основном на обезьян и антилоп. Поймав добычу, скорее умрет, чем ее отпустит. Еще никому не удавалось вырваться из его смертельных колец.

ГАВИАЛ – Разновидность крокодила. Отличается от других видов вздутым на конце верхней челюсти рылом. В длину достигает шести метров.

ГАЙАЛ – Черный бык с выпуклым загривком, крепкого телосложения с массивными рогами.

ГИЕНА – Хищник с мощными челюстями, по силе равными тигриным. Когда многочисленны, очень опасны, но не любят рисковать, нападая в открытую. Живут в саванне.

ГРИВИСТЫЙ ВОЛК – Живет и охотится стаями, отличается от других волков сильными лапами и мускулистым загривком. Быстрые и зловещие, их можно встретить в саванне и негустых лесах. Охотятся чаще днем.

ДРЕВОПИТЕКС – Человекообразная обезьяна, средних размеров. Живет небольшими группами, строит большие гнезда для ночлега. Не опасен.

ДХОЛИ – Дикая собака рыжего окраса, бродят стайками. Необыкновенно упорны в преследовании добычи. Сила их в численности.

ЗЕРНИСТЫЙ ВАРАН – Огромная ящерица, прожорливая, с прекрасным обонянием.

ИХТЕОЗАВР – Ящер, формами и размером похожий на дельфина. Пресноводная разновидность охотится в паре. Встречается в реках и крупных озерах.

КЛУЙН – Плотноядный ящер двухметрового роста. Передвигается на задних лапах, обладает хорошим обонянием. Обычно живут парами, вместе охраняют кладку яиц.

ЛЕОПАРД – Крупный хищник кошачьей породы, проворный и смелый. Охотится даже на молодых бизонов. Предпочитает выжидать в засаде, поэтому живет в лесной полосе. Любимые места для засад – тропы к водоемам.

ЛОКВОАКВ – Змеевидный водный ящер, крупный опасный хищник. Обитает в больших водоемах, где встреча с ним нежелательна.

ЛЬВЫ – Известны всем своей мощью и умением охотится сообща. Живут прайдом, наиболее опасны львицы.

МАХАЙРОД – Стремительный и сильный хищник кошачьей породы. Коварный, дерзкий, красноватой масти с черными пятнами на спине и боках. Прыжок его достигает двадцати шагов. При нападении использует и когти и четыре очень длинных клыка, благодаря которым его еще называют саблезубым тигром. Нападает на бегемотов и убивает носорогов, которым могут противостоять не многие монстры этой планеты.

МОСТОДОНТ ДИ – Огромный ящер, травоядный. Не опасен. (Если не путаться у него под ногами).

МУРАВЬИ СОЛДАТЫ - Отличаются эти муравьи своим ростом (почти с собаку), живут в огромных муравейниках. Делятся на две группы: строителей – мирные работяги, заботятся о потомстве, строят и укрепляют муравейник, собирают пищу. И охотников – более крупных, ядовитых, охраняющих территорию. Очень умны, живут в лесах.

НЕАНДЕРТАЛЬЦЫ – Анатомически схожи с людьми, живут в бронзовом веке. Общая численность всего несколько тысяч. Бронзовое оружие имеют лишь немногие вожди, и очень ими ценится.

ОНИК – Еще одна порода волков. Добычу загоняют стаей, обитают в лесу. Во время смены вожака обычно, если нет проблем с пищей, на добычу нападает только самый сильный из волков, доказывая тем самым свое право на командование. Очень умны.

ОСТА – Самый быстрый из ящеров, встречается в пустыне, иногда в саванне. Рост до двух с половиной метров. Передвигается на задних лапах. Опасен.

ОРХИДЕЯ ЛОВУШКА – Красивое плотоядное растение, с мощными хватательными бутонами. Если жертва задевает один из чувствительных отростков, срабатывает рефлекс. Обычная добыча – олени и антилопы, которых им хватает на несколько недель. Растут в лесах.

ПАНЦИРНИК – Всеядный ящер, весь закованный в броню, с большим рогом и костяным наростом на хвосте. Обладает мощным ударом, обитает на Красном плато.

ПАУК ЛОВЕЦ – Крупное насекомое, живет в пустыне в ямах. Сидит на дне, зарывшись в песок, и ждет - когда ему в пасть свалится манна небесная.

ПЕЩЕРНЫЙ ЛЕВ – Сильнейший из хищников. Убивает тигра так же легко, как лев антилопу. Редкий вид, встречается в горах, иногда живут семьями.

ПISКУНЫ – Грызуны, размером чуть больше крота. Живут колониями под землей и опасны, только если их потревожить.

ПТЕРОДАКТИЛЬ – Ящер, умеющий довольно сносно летать, планируя на ветру с помощью перепончатых крыльев, размах которых до трех метров. Охотится на не крупную добычу, часто в паре, при защите гнезд агрессивен и беспощаден. Гнездится в горах, на высоких деревьях и островах.

ПТЕРОНОДОН – Более крупный птеродактиль, но и встречающийся гораздо реже. Опасен.

РОГОЗАВР – Крупный ящер, похожий на крокодила, но более приспособленный к охоте на суше. На спине имеет колючий гребень и рог на верхней челюсти. Плотояден и поэтому опасен.

РОМКАРУКИ – Загадочные создания. Живут колониями только на Красном плато. Внешне напоминают гибрид скорпиона, паука и краба. Высоко организованы, живут под землей группами. Во главе каждой огромный ромкарук.

СКУРК – Быстроногий ящер, передвигается на задних лапах, высотой до двух метров. Предпочитает не рисковать, нападает из засады.

СПРУТ – Головоногий моллюск (гигантский осьминог). Пресноводные особи встречаются в крупных озерах. Маскируется, изменяя окраску. Опасен и встреча с ним в его родной среде не предвещает ни чего хорошего.

ТАРГАР – Всеядный ящер, живет в пустыне. Поджидает добычу, зарывшись в песок.

ТИРАНОАКВУС – Настоящий водный гигант. Встречается в крупном озере и в море, быстро плавает. Очень опасен.

ТИРАНОЗАВР – Огромный ящер, названный так за внешнее сходство с динозавром существовавшим когда-то на Земле. Питается всем что движется, живет в одиночку на охотничьей территории во много километров. Численность их не велика. Часто убивают без причины, зафиксировано полное уничтожение одним из ящеров группы исследователей. Молитесь, чтобы с ним не встретился.

ТРИЛОЗАВР – Хищный ящер, встречается редко, обычно в лесах. Вооружен двумя рогами, мощным хвостом с шипами, когтями и клыками. Обладает острым зрением, и имеет плохое обоняние. Добычу преследует редко, не хватает терпения.

ЧЕРНОГРИВЫЙ ЛЕВ – Зверь одиночка, опасный охотник. Встречается в саванне и негустых лесах. Прародитель всех львов. Сильней черногривых львов только пещерные.

ЩЕТИННЫЙ ПОКЛЕЙЩИК – Большой паук, обитающий в лесах. Его железы вырабатывают очень крепкую нить, с ее помощью он ловит средних по размеру животных. Имеет ядовитое жало. Нападает - только когда жертва попала в сеть.