



книга-игра

# Заложники

# пиратского адмирала

Ольга Голотвина

<http://golotvina.ucoz.ru>

<http://quest-book.ru>

## ОЛЬГА ГОЛОТВИНА ЗАЛОЖНИКИ ПИРАТСКОГО АДМИРАЛА

<http://quest-book.ru>

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Все, что вам нужно для того, чтобы отправиться навстречу приключениям, – это карандаш, ластик и игральный кубик.

### ЛОВКОСТЬ, СИЛА И ОБАЯНИЕ

Перед тем как отправиться в путешествие, необходимо при помощи кубика определить ваши изначальные *ЛОВКОСТЬ*, *СИЛУ* и *ОБАЯНИЕ*.

Все три параметра определяются по таблице. Киньте кубик два раза и найдите строчку, соответствующую сумме выпавших на нем чисел.

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

*ЛОВКОСТЬ* – это оценка вашего боевого мастерства и умения выпутываться из любых передряг. По ходу игры ваша *ЛОВКОСТЬ* остается неизменной (кроме особых случаев, о которых вы прочтете в тексте).

*СИЛА* – это показатель вашего здоровья, воли к жизни, решимости довести начатое дело до конца. Невзгоды и раны будут уменьшать *СИЛУ*, еда и отдых помогут восстановить ее (но не выше первоначальной цифры). Если ваша *СИЛА* снизилась до нуля – вы погибли, игра проиграна. Придется начинать все сначала.

Встречая на своем пути самых разных людей, вам придется не раз полагаться на свое *ОБАЯНИЕ*. Этим словом называется способность расположить человека к себе, заставить его себе поверить, привлечь на свою сторону.

Чтобы проверить, насколько вы *ОБАЯТЕЛЬНЫ* в данной ситуации, бросьте кубик два раза. Если сумма выпавших чисел меньше вашего *ОБАЯНИЯ* или равна ему – все в порядке. Если больше – вам не удалось расположить к себе встреченного человека.

В случае успеха ваше *ОБАЯНИЕ* увеличится на 1, в случае неудачи уменьшится на 1.

## УДАЧА

К сожалению, есть ситуации, где не помогут ни *ЛОВКОСТЬ*, ни *СИЛА*, ни даже *ОБАЯНИЕ*. В таких случаях приходится рассчитывать на *УДАЧУ*.

Перед началом игры напишите на *ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА* (в графе *УДАЧА*) цифры от 1 до 6. Затем дважды бросьте кубик. Вычеркните в своем списке цифры, которые выпадут на кубике. Впредь эти цифры будут означать неудачу. Если на кубике оба раза выпала одна и та же цифра, вычеркните только ее.

Встретив в тексте слова *ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ, БРОСЬТЕ КУБИК*. Если выпадет одна из цифр, вычеркнутых в вашем списке, то вам не повезло. Увы, вас ждут неприятности или даже гибель. Если же выпавшая цифра в вашем списке не вычеркнута, то удача сопутствует вам. Но выпавшую «счастливую» цифру придется в списке вычеркнуть, и при следующих проверках *УДАЧИ* она оказывается уже «несчастливой».

Раз за разом проверка становится все более рискованным делом. Но некоторые приключения дадут вам право увеличить шансы на счастливый случай. Встретив в тексте фразу *УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ*, вы вновь вписываете в *ЛИСТОК ПУТЕШЕСТВЕННИКА* любую из вычеркнутых цифр, и она еще раз сможет принести вам удачу.

## БИТВЫ И ОРУЖИЕ

В пути вам предстоит немало сражений. В тексте указаны *СИЛА* и *ЛОВКОСТЬ* каждого из ваших противников.

Бой происходит так: вы дважды кидаете кубик за противника и прибавляете к полученному числу его *ЛОВКОСТЬ*. Полученная цифра покажет *МОЩНОСТЬ УДАРА* врага. Затем дважды киньте кубик за себя и прибавьте к выпавшим цифрам свою *ЛОВКОСТЬ*. Так вы узнаете свою *МОЩНОСТЬ УДАРА*.

Если *МОЩНОСТЬ УДАРА* вашего противника больше вашей, то он ранит вас (ваша *СИЛА* уменьшается на 2). Если ваш *УДАР* мощнее – вы ранили врага (вычтите 2 из его *СИЛЫ*). Если *МОЩНОСТЬ УДАРОВ* одинакова – не ранен никто.

Затем наносите следующий удар – и так до тех пор, пока чья-нибудь *СИЛА*, ваша или вашего врага, не станет равна нулю. Это означает гибель. Если вы убили противника – продолжайте свой путь.

Иногда вам придется биться сразу с несколькими противниками. В таком случае выберите того, с кем будете биться в первую очередь. Для каждого раунда измеряйте *МОЩНОСТЬ УДАРОВ* всех противников, но ранить вы можете лишь

того, с кем сражаетесь. Вас же может ранить любой, чья *МОЩНОСТЬ УДАРА* выше вашей (причем каждая рана уменьшает *СИЛУ* на 2). Расправившись с первым противником, переходите ко второму. И так до тех пор, пока вы не победите всех или не погибнете.

Во время боя нельзя подкреплять силы едой и лекарствами.

На поясе у вас боевой линейный излучатель – бластер. Вы можете в любой момент убить любого из противников смертоносным лучом. Сделать это можно даже в разгаре боя. Но по причинам, объясненным в предисловии, число зарядов невелико, их приходится беречь.

По ходу путешествия в ваши руки может попасть другое мощное оружие – граната. Ее нельзя использовать в случайной стычке: нужно иметь надежное укрытие, чтобы при взрыве гранаты не пострадать самому. Все такие случаи оговорены в тексте.

## НАХОДКИ И ЕДА.

В пути вы можете найти или купить разные вещи, которые захотите взять с собой. Помните: в заплечный рюкзак может поместиться лишь 6 предметов. Любую из вещей вы можете в любой момент вынуть и оставить на дороге, чтобы положить на ее место что-нибудь более полезное.

Если сумеете разжиться в дороге зарядами для бластера – берите их без ограничения: они разместятся не в рюкзаке, а в заряднике оружия.

Если удастся добыть или купить еду, не обязательно есть ее сразу. Можете взять ее с собой (она займет в мешке 1 место) и подкрепить свои силы тогда, когда сочтете нужным.

В Предисловии указано, что из вещей вы можете взять с собой еще в начале путешествия.

В дороге пользуйтесь *ЛИСТКОМ ПУТЕШЕСТВЕННИКА*. Не забывайте вписывать в него свои находки и вычеркивать то, с чем вы расстались. Отмечайте также изменения *СИЛЫ*, *ЛОВКОСТИ* и *ОБАЯНИЯ* (но не вычеркивайте первоначальной цифры). Аккуратно записывайте также полученную в пути информацию о местах, по которым пролегал ваш путь. Попробуйте составить карту — это поможет вам в дальнейших странствиях по этим краям.

## КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ

Книга разбита на пронумерованные параграфы. Читать ее подряд бесполезно. Это только собьет вас, и потом, в нужный момент, вы не сможете принять правильное решение.

В конце каждого параграфа сказано, какие параграфы надо смотреть дальше (в зависимости от развития сюжета и от вашего выбора).

Следуйте этим указаниям – и вы станете главным героем книги, отважным майором Космического Патруля, выполняющим опасное спецзадание.

В путь, майор! Возвращайтесь с победой!

## ПРЕДИСЛОВИЕ

«Пожалуйста, майор, проходите! Шеф ждет вас!»

Секретарша шефа очень любезна – плохая примета. Похоже, вас ждет особо опасное задание...

Когда вы входите в кабинет, шеф на миг отрывает взгляд от экрана над своим столом.

«Как тебе это нравится?» – озабоченно бросает он.

На экране – серо-зеленое марево тумана, из которого выплывают бурые изогнутые деревья. Они, как на ходулях, стоят на высоких корнях, а меж корней колышется зыбкое месиво, покрытое чем-то вроде ряски.

Вы пожимаете плечами:

«Райское место, сэр. Мечта любой лягушки».

«Эта планета называется Большая Трясина. Вскоре тебе придется разглядеть ее поближе. Не морщись, я прекрасно понимаю, что ты охотнее отправился бы со спецзаданием в Лунный Город Развлечений. Увы, на этот раз преступники не учли твои вкусы и пожелания».

На экране уже другая картина: тесно стоящие деревья, к стволам которых прилеплены громадные глиняные шары, похожие на гнезда ласточек.

«Деревня, – поясняет шеф. – В таких домах живут туземцы – разумные рептилии. Из-за них планета объявлена закрытой для поселенцев согласно второму параграфу Закона о колонизации. Нечего хмыкать, сам знаю, что этот параграф не слишком-то соблюдается. Возможно, на него и здесь не посмотрели бы, найдись на Большой Трясине залежи полезных ископаемых или окажись там хорошие пахотные земли... Нет, вся планета – громадное болото, из которого островками торчат скальные массивы. На них даже приличного огорода не разведешь. Кроме того, флора там почти вся ядовитая, а фауна – почти вся кусачая. Даже у мирных травоядных есть выдвижные клыки – на случай, если подвернется возможность поохотиться. Вкладывать деньги в Большую Трясину невыгодно, а у ученых до нее пока руки не дошли...»

«А у кого дошли, сэр? У преступников?»

«Молодец, сынок, верно сообщаешь. Планету облюбовали контрабандисты. Маркус Тимс по кличке Мягкая Посадка решил устроить там постоянное логово. Нашел крупный островок и, не жалея средств, отгрохал роскошную базу, на пять ярусов уходящую в толщу скалы. Верхний ярус – жилой, там же причал для контрабандистских судов. На втором ярусе ремонтные мастерские. Остальные три заняты под складские помещения. Года два Тимс блаженствовал в уютном гнездышке, а затем про базу прознал Паук. Да-да, твой старый знакомый, адмирал пиратской флотилии. Он люто позавидовал Мягкой Посадке. А поскольку сам сроду ничего не строил, решил действовать привычным путем: отобрать то, что понравилось. Он внедрил к Тимсу своих людей, в точно рассчитанный момент организовал резню и захватил базу. Теперь хранит там награбленное добро, а также контрабандные товары, что остались от прежних хозяев... Ах да, еще

скупает у браконьеров редких животных с разных планет для продажи в частные зверинцы. Тоже весьма выгодно».

«Так брать его надо! База хорошо укреплена? Какое вооружение?»

«База не рассчитана на оборону от мощного удара. Одного рейда хватало бы, чтобы разнести Паука в клочья. Только вышла незадача...»

Шеф отключает экран и устало опускается в кресло.

«Недавно «Ядовитый Коготь», флагманский крейсер Паука, взял на абордаж звездолет первого класса «Блистательный». Кроме ценного груза, пиратам досталось несколько пассажиров из тех, кому по карману перелет на борту такого корабля. Обычно у Паука с пассажирами разговор короткий: без скафандров через шлюз, и всё. Или продаст в дальние секторы Галактики, где еще существует рабство. А тут отступил от своих правил. Уж очень редкая попалась добыча. Во-первых, Мелисса Уэлбридж. Та самая актриса, кумир множества планет! Во-вторых, двенадцатилетний мальчик, зовут его Джонни, а фамилия, представь себе, Ванделер! Золотом звенит фамилия! Правнук самого Ричарда Ванделера, отпрыск одной из богатейших семей Галактики, один из наследников финансовой империи! В-третьих – следовало бы назвать его первым – профессор Джейкоб Хоули, один из виднейших ученых Земли, да и не только Земли. Над какой темой он сейчас работает – этого не знаю. Зато знаю, что если с профессором что-нибудь случится, начальство мне башку открутит. Мне это уже твердо пообещали».

«Да, повезло Пауку. Три золотые рыбки! Наверняка он потребует хороший выкуп».

«Уже заломил. Можешь мне поверить, не поскромничал. Но дело не в деньгах. За профессора Хоули готово заплатить правительство Земли. Для империи Ванделеров названная сумма – не деньги, а так, ореховая скорлупа. Что же касается мисс Уэлбридж, то если каждый из ее поклонников – на всех планетах! – выложит по мелкой монетке, они засыпят сверху донизу все пять ярусов пиратской базы. Уже ведется сбор средств».

«Так в чем же загвоздка?»

«В характере Паука. Он держит пленников на Большой Трясине. И не подозревает, что нам известно о его логове. Ты знаешь этого бандюгу. Что он сделает, чтобы сохранить свой секрет?»

«Не выпустит пленников с базы живыми, – отвечаете вы без раздумий. – Получит деньги, а пленников убьет».

«И я так считаю. Нельзя доводить дело до передачи денег! На карте три жизни. Подумай, что будет, если мы не сэкономим их!»

«Что же можно предпринять?»

«Космический Патруль готов ударить по базе. Несколько рейдовых крейсеров ходят по орбите вокруг планеты – с противорадарными экранами, чтобы Паук не засек. Но если начнется заварушка, пленники превратятся в заложников. Необходимо обеспечить их безопасность. Опустить на планету корабль мы не можем... да что там корабль – космобот не сядет незамеченным. Любому школьнику известно, что при посадке противорадарные экраны не действуют. Остается одно средство: одноместная спасательная капсула. Воспользуемся»

грозой, они там бывают часто, и запустим капсулу с орбиты. Она тихо приземлится где-нибудь в окрестностях базы – и доставит на планету тебя...»

«Ну, разумеется. Как только подворачивается задание повышенной паршивости, его поручают именно мне... Хорошо, шлепнусь я в это болото, а дальше что?»

«Дальше – действовать по обстоятельствам. Добраться до пиратской базы, проникнуть внутрь, разыскать пленников, обеспечить их безопасность».

«Всего-навсего... Действовать, конечно, в одиночку?»

«Увы, так. Разумеется, у тебя будет телепатическая связь с Клушей...»

Первая хорошая новость за весь разговор. КЛУ-6, криминалистическая лабораторная установка, шестая модель. Ваш личный робот, переживший бок о бок с вами множество опасных передраг. Правда, Клуша ворчлива, занудна, способна известить вас своей заботой. К тому же для робота она чересчур эмоциональна. Как сказал один знакомый техник, у Клуши блок эмоций начисто забивает логические центры. Другой на вашем месте давно бы сменил бы ее на робота усовершенствованной модели. Но вы не в силах расстаться со старой боевой подружкой, не раз спасавшей вас от провала операции, а то и от смерти...

Шеф прерывает ваши размышления, бросив на стол металлический браслет. Вам эта штука знакома – автоматический переводчик.

«Если сочтешь нужным дать сигнал к атаке, сделаешь это телепатически, через Клушу. Эскадра немедленно обрушится на базу всей своей мощью. Но сделаешь ты это только тогда, когда будешь уверен, что заложники вне опасности. Приказ ясен?.. Ну что ж, сынок, в добрый путь...»

Поднявшись, шеф торжественно произносит традиционную фразу:

«Возвращайтесь с победой, майор!»

п1

Ох, кажется, не вернуться вам с победой! Гроза долго мотает потерявшую управление спасательную капсулу, затем с размаху ударяет ее о торчащую из болота скалу. Оболочка проминается внутрь, вы оказываетесь зажаты, как в тисках. К счастью, бластер под рукой, и вам удается разрезать борт. Правда, на это уходят почти все заряды...

С трудом выбираетесь наружу. Капсула тонет в трясине в двух шагах от крошечного скалистого островка. Пока она не затонула окончательно, надо попытаться спасти хоть что-то из снаряжения. Вслепую, нашарив ляжку, вытаскиваете рюкзак. От удара он растянулся, его содержимое высыпалось внутрь капсулы, которая вот-вот уйдет в болотную жижу. Наугад нашариваете первое, что попадется под руку...

Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 4, то [п109](#). Если 2 или 5, то [п217](#). Если 3 или 6, то [п325](#).

п2

«Что ж, – негромко признаёт Паук, – здесь есть о чем подумать...»

Он нажимает кнопку на подлокотнике кресла. Тут же за его спиной открывается дверь – не та, через которую вы вошли. На пороге стоит верзила в форме астронавта, на рукаве у него эмблема звездолета «Ядовитый коготь».

«Герберт, – говорит Паук, не оборачиваясь. – Этот человек прибыл с важным поручением. Позаботься о нем, окажи ему гостеприимство...»

Пиратский главарь не добавляет «...и проследи за ним». Но слова эти как бы сами звучат в тишине каюты.

Сделав вид, что все идет прекрасно, направляетесь к двери. Герберт вежливо делает шаг в сторону, выпуская вас из каюты [п598](#).

п3

*БЕЛКА ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9*

В любой момент драки вы можете броситься бежать [п511](#).

Но, может быть, вам удастся одержать победу [п139](#)?

п4

Глядя на корявое творение рук ваших, мастер свирепеет:

«Ты что наделал, кувалда бестолковая! Простой трещины заварить не умеешь! Ты вообще раньше, кроме чая, что-нибудь заваривал?!»

И тут в глазах мастера мелькает подозрение.

«Эй, а ты точно с третьего участка? Что-то я тебя не припомню... Надо с тобой, парень, разобраться!» [п594](#)

п5

Деревья растут все гуще, тропки свиваются, как паутина. Вам легко держаться направления, в котором, по мнению Клуши, находится база пиратов.

Туман почти рассеялся, и удастся издали заметить крупное животное, которое напрямик по болоту движется к вам. Длинные и тощие, как ходули, ноги несут мускулистое тело, покрытое короткой зеленой шерстью. Большая бугристая голова увенчана тремя ветвистыми рогами. Маленькие красные глаза глядят прямо на вас, из пасти медленно выползают выдвигающиеся клыки.

«Болотный лось Джонсона, – представляет зверя Клуша и без всякой необходимости добавляет: – Назван в честь первого землянина, которого сожрало такое животное».

Насчет намерений лося все предельно ясно... Будете сражаться [п417](#) или попытаетесь спастись бегством [п639](#)?

п6



«Обнаглели эти работяги! – возмущается игрок. – Нет чтобы вкалывать на своем ярусе – наверх лезут, к джентльменам удачи, к чистой публике! Надо Пауку сказать, чтоб разобрался с ними!»

«Да ладно, Арчи! – примирительно говорит крупье. – Не устраивай магнитную бурю из-за ерунды. Скучно парням внизу, вот они сюда и выбираются... Отправить его назад да сдать мастеру – вот и вся недолга!»

«Тебе-то все равно, с кого деньги драть, вот ты технарей у рулетки и прикармливаешь! – ворчит Арчи. – А, ладно! Все равно я проигрался в дым. В долг ведь не согласишься, а?»

Крупье красноречиво молчит. Арчи, вздохнув, отходит от рулетки.

«Пошли, технар, провожу тебя. Надеюсь, мастер тебе всыплет как следует...»

Вы знаете, что пленников содержат в нижних ярусах, поэтому такое развитие событий вас вполне устраивает. С понурым и сокрушенным видом следуете вы за пиратом. Тот отворяет одну из дверей, ведущих из комнаты, конвоирует вас длинным коридором – и наконец вы оказываетесь в огромном помещении, в котором узнаете хорошо оборудованный причал для космических кораблей. Наверное, когда на подходе корабль, бронированный купол раздвигается...

Пират не дает вам оглядеться по сторонам. Он нажимает кнопку на стене – и перед вами распахиваются дверцы лифта [п184](#).

п7

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Повезет [п203](#) вам или нет [п481](#)?

п8

И действительно, по отсеку важно рассказывает существо, похожее на двухметрового голенастого петуха с громадным лиловым гребнем. У него был бы комичный вид, если бы не жилистые лапы с когтями, явно не предназначенные для добывания червяков... и не массивный клюв, которым впору сваи забивать... и не глазки, с нехорошей радостью глядящие на вас... Птичка увидела корм!

Если знаете способ быстро разделаться с этой тварью, не мешкайте. иначе вам предстоит серьезная драка [п460](#).

п9

Вашего хозяина зовут Марсель Флавье. За ужином (который прибавит 2 к вашей *СИМЕ*), Флавье рассказывает о себе. Он этнограф, бескорыстный подвижник науки. Уже несколько лет живет он среди туземцев, собирая материал для книги, которая потрясет ученый мир.

«Это уникальная цивилизация! – горячится Флавье. – Достичь такого высокого уровня развития, не овладев огнем! Вот чашу возьмите, попробуйте разломить... Не получается? Как камень, правда? А ведь обычная глина! Они обработали ее

смесью соков растений. Химическая обработка вместо термической! А какие у них предания, песни, обряды! А какая своеобразная космогония! А письменность – плетеная, кружевная!..»

Короче, жизнь ученого была бы раем, если бы не пираты.

«Мерзавцы! В соседней деревне угнали половину жителей – рабочая сила им потребовалась. А когда друзья и родственники попытались отбить пленников, проклятые преступники разгромили деревню! Мне приходится вести соглашательскую, трусливую политику, я сам себя перестал уважать, но главное – пираты не трогают мое племя! Если хотите, называйте это низостью, но на помощь мою не рассчитывайте. Не за себя боюсь – за аборигенов. Выдать вас не выдам, но и пособить могу лишь самой малостью. У меня есть обойма с тремя зарядами для бластера. Сам-то бластер реквизировали бандиты Паука, а обойма случайно уцелела, возьмите ее. Дорогу покажу... вот, пожалуй, и все...» [п223](#)

п10

Разделавшись со вторым противником, обращаетесь к мисс Уэлбридж:

«Все в порядке, Несравненная?»

Лицо актрисы бело, как мел, но она храбро улыбается:

«Интересно, что сказала бы на моем месте одна из моих героинь... скажем, Крутая Глория или Дейзи Орлиное Крыло?»

«Они сказали бы: не стой, парень, топай, мы еще не всем оборвали уши по самые плечи!» – подхватываете вы игру и беретесь за следующую скобу.

Актриса смеется и начинает подниматься вслед за вами по скобам.

Вы замечаете в стене люк. Пираты вынырнули не оттуда, это точно... Попытайтесь открыть люк [п479](#) или продолжите подъем по металлической лестнице [п111](#)?

п11

Впереди вы замечаете еле заметное движение – и, не раздумывая, припадаете к холодным камням. Не так уж он и мертв, этот Город!.. Осторожно, ползком пробираетесь к скалистому гребню, наполовину скрывающему странные сооружения впереди. За гребнем вас ожидает удивительное зрелище. На каменистой почве острова кольцом разлеглась широкая черная полоса из неизвестного материала. По этому кольцу очень медленно движутся один за другим десяток розовато-белых куполов. Что за странная карусель?.. Один из куполов постепенно приближается к месту, где вы затаились. В куполе заметен темный проем – вероятно, дверь. Осмелитесь войти внутрь [п629](#)? Или (как умоляет поступить Клуша) ползком обогнете остров и двинетесь на юг [п501](#), оставив таинственное место позади?

п12

У часового отличная реакция: он успевает выстрелить, едва вы перешагиваете порог...

п13

Не очень-то вы привыкли к такому способу охоты, и, пожалуй, поможет здесь не меткость, а везение.

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Повезет [п409](#) вам или нет [п615](#)?

п14

Куда вы попали? Что-то вроде коридора, скрытого в толще потолка... Интересно, а удастся ли вернуться обратно?

Впрочем, обратно пока не хочется. Внизу раздаются вопли, ругань, топот, почему-то выстрелы...

«Не работа, а пожар в сумасшедшем доме!» – убежденно говорите вы, и Клуша с вами соглашается (что бывает очень редко).

Ладно, а куда идет этот коридор? Он хоть и узкий, но идти по нему вполне можно. Куда пойдете: налево [п628](#) или направо [п168](#)?

п15

Этот подлый гейзер взрывается как раз в тот момент, когда вы проходите под ним. Вас с головы до ног обдаёт фонтан кипящей грязи (вычтите 10 из *СИЛЫ*). Если после этой передряги вы еще живы, идите дальше [п589](#).

п16

Одного заряда и в самом деле оказывается достаточно. Дверца сейфа приоткрывается [п270](#).

п17

Как же вы намерены его атаковать? Пустите в ход бластер [п173](#)? Или решите сберечь заряд и обойтись без стрельбы [п573](#)?

п18

Теперь слева от вас стена, покрытая пластиковой обшивкой. В стене замечаете нишу, в которой журчит фонтанчик. Питьевая вода! Вы утоляете жажду (прибавьте 3 к *СИЛЕ*). Если фляга пуста, можете ее наполнить.

Вволю напившись, идете вдоль стены, которая заметно закругляется вправо. Внезапно из переплетения каких-то металлических конструкций раздается негромкое:

«Эй, постой-ка!»

Укрывшись за разбитым щитом, в котором с трудом можно узнать остатки обзорного экрана, трое верзил в рабочих комбинезонах играют в кости.

«Иди сюда, приятель! Ну, тебя, тебя зовем, тут больше и нет никого! Постой минутку рядом, погляди, не появится ли мастер... Мы ненадолго, заканчиваем уже!»

Выполните просьбу парней, которые приняли вас за своего [п156](#)? Или решите, что опасно подходить к этой компании слишком близко – могут распознать чужака [п554](#)?

п19

С хриплыми воплями обезьяна обращается в бегство, оставив на ветке рюкзак [п121](#).

п20

Вы с Джонни входите в соседний отсек – и вас с веселым писком окружает стая очаровательных зверушек, похожих на маленьких обезьянок с крыльями летучих мышей. Они порхают вокруг, дергают вас за одежду, присаживаются на плечи... Джонни в восторге, но вы держитесь настороже. Вы знаете, что это – резвушки с планеты Даная. И вам кое-что известно про внезапные перепады в их настроении. Лучше всего отвлечь их внимание какой-нибудь игрушкой. Если в рюкзаке есть вещь, с которой не жаль расстаться, отдайте им [п462](#). Или у вас не найдется лишней вещицы [п508](#)?

п21

Возле одного из деревьев тропинка почему-то обрывается. Неужели придется прыгать по кочкам?.. Нет, впереди замечаете вторую плетеную дорожку, широкую и крепкую, и ведет она – ура! – с северо-востока на юго-запад. Ежеминутно рискуя утонуть в трясине, добираетесь до спасительной тропки и продолжаете путь – теперь уже в более подходящем для вас направлении [п213](#).

п22

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших очков больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п342](#). Если меньше или равна ей, то [п626](#).

п23

Вы идете сквозь тьму – и налетаете на сложную путаницу проводов. Вокруг вспыхивает огненная паутина – и вы мертвы.

п24

На меткость вам жаловаться не приходится: одного выстрела хватило, чтобы превратить робота в груды металлолома. А теперь скорее уходите, пока кто-нибудь не заинтересовался, что за игры с бластером вы тут затеяли [п344](#).

п25

Все вы, один за другим, исчезаете в проеме. Задвигая за собой квадрат обшивки, слышите, как ярус наполняется голосами: это перекликаются пираты, брошенные на розыски пленников.

Протискиваетесь через узкий лаз, поднимаетесь по металлическим скобам – и обнаруживаете небольшую площадку, где вполне могут поместиться четыре человек. Отличное место для сражения! В тесном пространстве опасно пользоваться бластерами, да и огнестрельное оружие пираты вряд ли рискнут пустить в ход: велика опасность рикошета. Газовая атака исключается: вентиляция в проходах явно не связана с системой воздухообеспечения базы. Значит, рукопашная схватка. Враги не смогут навалиться толпой: в таком коридорчике больше чем по двое не протиснутся...

Железные скобы внизу звякают под тяжелыми каблуками: пираты обнаружили ваше убежище.

«Клуша, – командуете вы, – давай сигнал к атаке!»

Перед вашим мысленным взором проходит могучая эскадра: крейсера в боевом порядке покидают орбиту и разворачиваются для захода на цель. На миг всплывает досада, что вы не участвуете в этом великолепном рейде. Но это чувство тут же исчезает, сменяясь холодной, грозной яростью опытного бойца. Вы один против пиратской базы, а за спиной у вас – старик, женщина и ребенок [п679](#).

п26

Обрубки щупалец медленно опускаются на дно, а вы плывете дальше, опасаясь подняться наверх слишком рано, налететь на решетку и получить удар током. Но все обходится благополучно: выныриваете вы у самой двери, причем как раз тогда, когда замечаете, что запас кислорода на исходе [п656](#).

п27

Взобравшись по тонким ветвям ближе к шару, разглядываете плетенку из прутьев. Какой-то абориген устроил здесь кладовую. Путь защищают припасы

от мелких зверюшек, а крупный хищник сюда не заберется... впрочем, вы-то забрались!

Внутри шара – связка из десяти узких полос сушеного мяса. Такая полоса может прибавить 1 к вашей *СИЛЕ*. Вы сейчас не голодны? Можете взять несколько полос мяса с собой, каждая из них займет 1 место в рюкзаке. Только не ломайте шар: оставшееся мясо пригодится самому охотнику.

А теперь спускайтесь на плетеную тропинку и продолжайте свой путь [п557](#).

п28

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ*. Если вам повезет, то [п388](#). Если нет, то [п618](#).

п29

Вскарабкаться на плетеную тропинку вам удастся, но на прощание черепаха крепко цапает вас (вычитите 2 из своей *СИЛЫ*).

Ух, и поговорите же вы с механической идиоткой, которая толкнула вас на это приключение! [п677](#)

п30

«Стреляйте, шеф! – отчаянно шепчет Клуша. – Стреляйте, пока он не активизирован окончательно!»

«А разве его можно свалить из бластера?» – спрашиваете вы, не сводя глаз с разворачивающейся в вашу сторону громады. Робот еще не атакует, но вы не обманываетесь на этот счет. Он просто «обескуражен» – перед ним не поставлена задача. Но вы знаете, что, не получив точной команды, он признает своей мишенью любую мишень биологического происхождения. То есть вас.

«Можно свалить, – торопится Клуша, – нужны два выстрела с очень маленьким интервалом... в два уязвимых центра... в левый край верхней смотровой щели... и под кожух, правее энергоразрядника...»

Если есть два заряда – стреляйте немедленно [п122](#). Если заряд только один – попробуйте выстрелить в один из уязвимых центров. Но куда именно пошлете вы драгоценный заряд? В смотровую щель [п64](#) или под кожух [п164](#)? Или вы совсем не можете выстрелить [п534](#)?

п31

Кочка оказывается плавучей! Она мягко выскользывает у вас из-под ног – и вы с маху плюхаетесь в болото.

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ*. Если вам повезет, то [п631](#). Если нет, то [п311](#).

п32

Готовясь к любым неприятностям, вступаете в мягкий полумрак соседнего отсека [п480](#).

п33

Перепрыгивая с корня на корень, отходите далеко на запад – и оказываетесь в очень странном месте. Деревья – стволы, ветви, даже листья – покрыты слоем какого-то вещества, блестящего, как зеркало. Сияющие деревья низко свешивают широкие, как тарелки, листья. Вокруг, бесчисленно дробясь, пляшут ваши кривые отражения...

Все это, конечно, необычно и интересно, однако ваше внимание отвлечено более важным зрелищем. Посреди зеркального леса – крошечный островок, чуть больше кочки. А на нем – космокатер, вокруг которого хлопочут двое парней в форме астронавтов. Судя по фразам, которыми перебрасываются пираты, подходит к концу мелкий ремонт катера.

Постарайтесь незаметно пройти мимо [п191](#) или решите захватить катер [п299](#)?

п34

Да, это не шутка – после такой драки остаться целехоньким! И посетители ресторана понимают это. Окружив вас, они восторженно вопят. И вот что странно: ведь это пираты, ваши враги, вы сюда и прибыли, чтобы сильно испортить им жизнь... И тем не менее вам приятно их искреннее восхищение.

«Шеф, – ехидничает Клуша, – вы, конечно, украшение человечества и гордость Космического Патруля, но зазнаваться все же не стоит!»

А вы и не собираетесь зазнаваться... разве что совсем немного... Во всяком случае, ваше **ОБАЯНИЕ** увеличивается на 1... [п358](#)

п35

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если вам повезет, то [п343](#). Если нет, то [п135](#).

п36

Вы решительно открываете дверь. Будем надеяться, что в соседнем отсеке змей нет...

Змей не видно. И выход отсюда, к счастью, имеется: в той же стене, что и вход, немного правее. Но... [п596](#)

п37

Эти негодяи все-таки высмотрели вас! Сверкает залп лазерной пушки – и ваше путешествие обрывается, толком не начавшись.

п38

Вы делаете вид, что споткнулись, и, разгибаясь, бросаетесь на конвоира – под бластер. Вам удастся с первого удара выбить у него оружие.

*КОНВОИР ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8*

Удалось ли вам победить его за 4 раунда [п214](#)? Или поединок затянулся [п582](#)?

п39

Сквозь ветви доносится тихий стрекот. Что мелькает впереди, в листве? Большая птица? Ну нет! Звук работающего антигравитатора вы не спутаете ни с чем! И действительно: над болотом летит человек в форме астронавта.

Что будете делать? Притаитесь в ветвях дерева и пропустите эту «птичку» [п165](#)? Или срежете пирата лучом бластера (иначе его не достать) [п255](#)?

п40

Насвистывая тихую печальную мелодию, проходите мимо задремавшего зверя. Интересно, надолго ли подействует на него ваша «колыбельная»? Поспешно отворяете дверь... [п514](#)

п41

На пинки броненосец не обращает внимания, но крики вскоре начинают раздражать его. Он отмахивается от вас, как от назойливой мухи. Удар жуткой лапы срывает вашу голову с плеч, и броненосец преспокойно засыпает.

п42

Впереди слышатся голоса: кого-то встревожил шум схватки. По левую руку путь загромождают корпус звездолета. Вернуться назад? Но приятели покойного пирата не успели еще отойти далеко... Остается одно – свернуть направо [п378](#).

п43

Впереди начинает рассеиваться туман, и вы замечаете другую дорожку, повыше вашей. На ней кипит бой. Животное, напоминающее спрута с дюжиной щупалец, обвиняет смертельной хваткой какое-то чешуйчатое создание. Похоже, что жертва спрута – абориген этой планеты (вы видели их изображения на экране в кабинете шефа).

Хотите помочь туземцу [п277](#)? Или не станете вмешиваться в чужой поединок и пойдете дальше по своей раскачивающейся дорожке [п625](#)?



п44

Фонарик (-30) – вещь полезная. Укладываете его в рюкзак и идете прежним путем – вдоль стены с пластиковой обшивкой [п410](#).

п45

Вы перешагиваете порог первым – и дверь затворяется за спиной. Профессор и Джонни остаются в коридоре. Подъемник тут же начинает движение вниз. Минутку, а как же мистер Хоули и мальчик? Надо захватить их с собой! Как же управляется проклятое устройство?..

Подъемник останавливается на пятом ярусе. Вы сходите с пластины, и она тут же начинает подниматься. Некоторое время вы стоите, ожидая спутников, но затем понимаете: что-то помешало им догнать вас. Значит, нужно искать путь наверх, чтобы им помочь. А по ходу дела, возможно, обнаружите и мисс Уэлбридж! [п475](#)

п46

И тут же по глазам бьет резкая вспышка света (вычитите 1 из СИЛЫ). Джонни с криком закрывает лицо руками. Зрение восстанавливается не сразу, но вам и не надо вглядываться в противника. Вы встречались с такими, как он, на Венере. Это удав-прожектор – редкое животное. Он ослепляет добычу световыми вспышками. Если есть светозащитные очки, немедленно их наденьте. Если очков нет, то [п198](#).

п47

Кочки оказываются плавучими, уже самая первая уезжает из-под ноги в сторону. Вы плюхаетесь в болото. К счастью, дерево не очень далеко, вам удастся выбраться на массивный кривой корень. Но пока вы барахтались в зеленой жиже, вас успели облепить противные маленькие существа, похожие на крабов. Вам долго приходится отдиравать от себя клешню за клешней (вычитите 4 из СИЛЫ). Наконец это позади, и вы можете идти дальше [п461](#).

п48

Под прицелом бластера вас отводят в камеру с металлическими стенами. Там умелые палачи начинают выяснять, кто вы такой и зачем сюда явились. Скажете правду или нет – для вас это ничего не меняет: живым вам отсюда не выйти...

п49

Деревня встречает вас веселым гамом. Аборигены удивлены, но не испуганы вашим появлением. Они высыпают из своих круглых домов, свисают с веток, чтобы взглянуть на вас.

Гам стихает, когда навстречу вам выходит туземец с чешуей угольно-черного цвета. Вы уже знаете от Клуши, что чешуя аборигенов темнеет от времени. Значит, перед вами глубокий старик.

«Мы рады тебе, гость, – говорит он приветливо. – Между твоим и моим племенем сейчас мир. Заночуй в деревне, потому что путь во мраке опасен. И прими участие в обряде вкушения воды».

К старейшине один за другим подходят чешуйчатые детишки ростом вам по пояс. Каждый из них ручонками прижимает к себе темно-зеленый сосуд с водой. Не сразу понимаете вы, что эти сосуды – громадные плотные венчики каких-то цветов.

У всех туземцев в руках появляются небольшие керамические чаши, и детишки, чинно обходя толпу, одевают всех водой. Один из малышей оказывается возле вас.

«А где твоя чаша?» – спрашивает он удивленно.

Если в рюкзаке есть чаша, можете достать ее. Если нет, то [п617](#).

п50

Чем тут так противно пахнет? Даже в тамбуре чувствуется острый запах. Может быть, вы сейчас войдете в клетку какого-нибудь зверя [п8](#)?

п51

Здесь туман уже не так густ. И это хорошо, потому что в молочном киселе, разлитом вокруг, легко сорваться в болото. А теперь вы ясно видите путь перед собой и вовремя замечаете развилку. Куда свернете: налево [п211](#) или направо [п107](#)?

п52

Раздается резкий звонок. Конвейер приходит в движение. В большом автоклаве открывается дверца, из нее выскакивают пластмассовые судки, закрытые крышками. Конвейер уносит их в узкое окошечко, открывшееся в стене. Заинтересовавшись, снимаете с конвейера один из судков и открываете его. Внутри – бурое месиво без запаха. Рискнете отведать этого варева [п318](#)? Или прислушаетесь к словам Клуши, которая предполагает, что пища предназначена не для людей, а для редких инопланетных животных, которыми торгует Паук? В таком случае разумнее поставить судок обратно на конвейер и, покинув кухню, осмотреть второй выход из коридора [п162](#).

п53

Вскарабкавшись на сук, протягиваете руку к рюкзаку. Но обезьяна не намерена расставаться со своей игрушкой. Она издает звук, похожий на хриплое карканье, и обнажает грозного вида клыки. Отступите [п177](#) или будете драться [п529](#)?

п54

Однако здесь вам ничто не угрожает. В отсеке тихо и пыльно. Воздух очень сухой – видимо, специально повышена влажность, потому что тут хранятся ковры. Наверное, они очень ценные, но выяснять это некогда и незачем. Из отсека ведет лишь одна дверь – ее вы и открываете [п404](#).

п55

Легкое жужжание заставляет вас остановиться. Впереди, огибая древесные стволы, над болотом парит робот-охотник. Разумеется, он снабжает дичью пиратскую базу... Вы прижимаетесь к дереву, надеясь, что буро-зеленое чудище пролетит мимо. Но робот неплохо настроен на поиск добычи. Ветвистая молния поражает вас...

К счастью, здешняя живность, видимо, реагирует на электрические разряды не так, как человек. Разряд, который должен бы уложить любого местного зверя, уменьшает вашу СИЛУ лишь на 3... Притворитесь мертвым [п435](#) или будете защищаться [п647](#)?

п56

Вы приводите Джонни в чувство и оглядываете прямоугольный отсек. Из него два выхода: один – в длинной стене [п380](#), другой – в короткой [п456](#). Какую из дверей вы откроете?

п57

Опять приходится ползти по жгучим листьям (вычтите 3 из СИЛЫ). К счастью, других неприятностей удастся избежать, вы возвращаетесь на тропинку и идете дальше на юг [п5](#).

п58

Ключ-насадка плотно входит в замочную скважину. Резкий щелчок – дверь распахивается. Добро пожаловать в пиратское логово! [п300](#)

п59

Вы сами себе не верите, услышав сквозь листву короткий предсмертный вскрик...

А теперь можете подойти и осмотреть тело, бессильно повисшее на ветвях [п491](#).

п60

Во мраке на вас набрасывается целая свора невидимых гнусных тварей. Их укусы уменьшат вашу *СИЛУ* на 8. Если вы еще живы, то [п138](#).

п61

Присаживаетесь на толстую ветку передохнуть... и замечаете внизу, у самой черты тины и мха, обрывки материи. Заинтересуетесь и спуститесь по корням (рискуя сорваться в трясину) [п369](#)? Или пойдете дальше [п391](#)?

п62

Коротко всхлипнув, Мелисса Уэлбридж оседает на пол. Она в глубоком обмороке. Видимо, сказалось нервное перенапряжение последних дней. Приводить ее в чувство некогда: надо поскорее исчезнуть отсюда, пока не нагрянули пираты. Подхватив женщину на руки, выходите в коридор [п355](#).

п63

Вы позволяете Кверри заглянуть в рюкзак. Из всего, что он может там увидеть, заинтересовать его смогут лишь клык кривокуба, диск с двумя змеями, колода карт и «сонный корень». Если ни одной из этих вещей нет (или вы не хотите с ними расстаться), то сделка не состоится [п581](#).

п64

Ура! Удалось разбить прицельное устройство! Ослепленный робот палит куда попало. Но его разрядник – страшное оружие. Если проклятой жестянке удастся зацепить вас выстрелом, ваша *СИЛА* уменьшится на 5.

*РОБОТ-УБИЙЦА ЛОВКОСТЬ 6 СИЛА 7*

Если вы победили, то [п550](#).

п65

Внезапный натиск и впрямь приносит успех. Вы успеваете дважды ранить самого опасного из противников – верзилу-астронавта.

Но теперь ваши враги пришли в себя и готовы биться. Джонни пытается влезть в драку, но, получив сильный удар, отлетает к стене и неподвижно застывает на полу.

ПИРАТ ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 4

ТЕХНИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 7

Если вы победили, то [п265](#).

п66

Перед вами на пол-отсека развалился жирный мешок с громадной зубастой пастью. Вы сразу узнаете зверя, который называется большеглот – это хищник здешний, с Большой Трясины. Если у вас есть «сонный корень» – воспользуйтесь им, на местного зверюгу корешок должен подействовать. Если сонного корня нет – предстоит драка [п474](#).

п67

Путешествовать по кочкам опасно, но вы, кажется, к этому уже привыкли. Благополучно добравшись до ближайшего дерева, взбираетесь на плетеную тропинку и идете дальше – на юг [п461](#).

п68

За штабелем на металлической перекладине сидит человек в рабочем комбинезоне и что-то ест из пластмассового судка. Пройдете мимо [п518](#) или попробуете заговорить с незнакомцем, надеясь узнать, где здесь лифт [п488](#)?

п69

Рассветные лучи тонут в туманной дымке, застилающей трясины. Деревья вырастают из тумана, как великаны с распростертыми лапищами. Вы собираетесь спрыгнуть с ветки на плетеную дорожку.

«Осторожно, шеф, – предупреждает Клуша, – не порвите местную газету!»

От вашего дерева к соседнему протянута широкая золотистая паутина. Нити свиваются в сложный красивый узор.

«Газета?»

«Или доска объявлений. Местные новости для всех желающих прочесть. Время от времени информация обновляется».

«И ты можешь прочесть, что здесь написано... то есть сплетено?»

«Кое-что могу. Письменность аборигенов Большой Трясины недостаточно изучена, однако есть данные профессора этнографии Марселя Флавье... Так... Стада серых хряпиков откочевали за Пояс Серебристых Камней... Великий воин Скуурисс отправился на битву с Трехглавым Зверем, Бродящим Во Мраке... На Поляне Красных Мхов небывалый урожай... не могу разобрать, что там у них

уродилось... О, вот это интересно, шеф. Мудрого вождя Аурри захватили в плен вместе с семерыми его соотечественниками и увели в Серый Дом За Каменной Грядой».

«Пиратская база? Эти негодяи угоняют в свое логово аборигенов? Зачем?»

«Вероятно, используют в качестве неквалифицированной рабочей силы. Во всяком случае, на других планетах Паук поступал с туземцами именно так».

Что ж, это ценные сведения. Если на вражеской базе удастся встретиться с аборигенами, можете узнать о судьбе вождя Аурри. Для этого прибавьте 54 к номеру параграфа, на котором будете находиться [п259](#).

п70

Вы пытаетесь как следует отчитать Джонни, но мальчишка глядит на вас такими восторженными глазами, что вы, махнув рукой, начинаете осматривать отсек. Из него ведут две двери: в правой [п498](#) и в левой [п368](#) стене от входа. Какую предпочтете?

п71

Пират забрасывает руку на корень, подтягивается... и вдруг словно что-то дергает его вниз. Пальцы срываются, и он с шумом плюхается в болото. И тут же трясина вскипает вокруг него. Хорошо, что туман прячет от вас это наверняка неприятное зрелище.

Вокруг все стихает. Немного выжидаете, но вокруг – ни движения, ни крика, ни шороха... Ладно, пора идти дальше [п393](#).

п72

Бригс замахивается для последнего удара, но Герберт перехватывает его руку. «Легче, придурок! Этот человек прибыл к адмиралу, я за него отвечаю!»

Бригс с недовольным ворчанием уходит, а Герберт помогает вам подняться с пола.

«Я не мог вмешаться сразу, – поясняет он. – Поединки здесь – дело святое, их сам Паук разрешил. Раньше тут такие разборки бывали... А теперь сходятся один на один, отводят душу – и всё в порядке... А тебе, парень, к врачу надо».

Согласитесь пойти к врачу [п172](#)? Или решите, что на заботу о себе нет времени: в любую минуту вы можете быть разоблачены [п478](#)?

п73

Пытаетесь перепрыгнуть на ближайшую кочку – и, поскользнувшись, срываетесь в болото. Трясина тут же стискивает вас в своих липких объятиях. Вы долго барахтаетесь, пытаясь выбраться на островок (вычитите 1 из СИЛЫ). К

счастьем, придется путешествовать по дорожкам из лиан. Куда же направитесь: на юго-запад [п541](#) или на юго-восток [п433](#)?

п74

Озираясь в поисках лифта, бредете дальше – и тут сзади доносится окрик. Оглянувшись, видите троих вооруженных парней в форме звездолетчиков. Патруль! Чем-то вы им не понравились...

Бластеров у них, кажется, нет... Повернете и попытаетесь сразиться с троими сразу [п574](#)? Или постараетесь скрыться [п116](#)?

п75

Держась левой рукой за ветку, правой обшариваете карманы пирата. Удастся обнаружить лишь небольшой блокнот. Разочарованно листаете вы страницы. Длинные колонки цифр – явно подсчет карточных долгов... И вдруг последняя запись: «Резервный вход. Код 4433997755». Это удача! Если когда-нибудь захотите воспользоваться этой информацией, прибавьте 348 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

Оружие свое пират, падая, утопил в болоте. Больше здесь не приходится рассчитывать на добычу. Пора идти дальше [п305](#).

п76

Вы водите вдоль дверного косяка тихо жужжащей отмычкой... Ура, сработало! Можно перейти в соседний отсек [п354](#).

п77

Вскоре замечаете, что от вашей плетеной дорожки отделяется другая и бежит на юго-восток. Свернете на нее [п333](#) или продолжите прежний путь [п207](#)?

п78

За дверью – комната с низким потолком. В центре ее – большой стол, вокруг которого собрались несколько верзил. По возгласам, которые до вас доносятся, понимаете, что стол – это рулетка, а комната – казино. Паук делает все, чтобы развлечь своих парней, зная, что скучающий экипаж легко может оказаться на грани бунта.

Да, зря вы сюда забрели. Но что поделаешь, надо как-то выбираться. В противоположной стене видна дверь. Попытаетесь дойти до нее, надеясь, что игроки, увлеченные рулеткой, не обратят на вас внимания [п304](#)? Или вернетесь через «чулан» в коридор [п668](#)?

п79

Сдать оружие, конечно, можно, хотя с бластером расставаться жаль: ваш шеф в подобных ситуациях не признает смягчающих обстоятельств. За утерю личного оружия он устроит вам сцену, достойную фильма ужасов.

К счастью, Перемещающий, пораскинул своими электронными – или какими там? – мозгами, соглашается оставить вам полностью разряженный бластер. А вот с ножом придется расстаться. (И с этой минуты в любой драке вам придется вычитать 1 из своей *МОЩНОСТИ УДАРА*. Во всяком случае, до тех пор, пока не добудете другой нож.)

На полу вспыхивает тонкая синяя черта, и равнодушный голос Перемещающего приказывает вам переступить через нее. Делаете шаг вперед – и в глазах вспыхивают огненные круги. Вы теряете сознание [п200](#).

п80

Итак, вы почти у цели! По крайней мере, один из этих пленников совсем рядом, за этой дверью!

*УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ* [п170](#).

п81

То ли этот тип умеет стрелять на слух, то ли ему просто повезло, но луч попадает вам прямо в грудь...

п82

«Скорее! – кричит Мелисса Уэлбридж. – Сюда!»

Оказывается, она нашла за обшивкой вход в узкий потайной коридорчик. Вы оба поспешно ныряете туда и задвигаете за собой пластину обшивки [п251](#).

п83

По запутанным тропкам добираетесь до длинной скалистой гряды, протянувшейся с востока на запад. А за ней, на юге, высится в утреннем тумане гигантский бронированный купол – пиратская база.

Чтобы добраться до нее, приходится форсировать неглубокое болотце, лежащее за грядой. Хорошо, что ваша одежда сделана из материала, к которому не пристает грязь. Вчерашние и сегодняшние передряги не повлияли на ваш внешний вид.

И вот оно, пиратское гнездо, совсем рядом!

*УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ* [п400](#).

п84



Интересно, какие сокровища скрыты за этой дверью? На всякий случай поправляете бластер на поясе и выходите из тамбура в следующий отсек [п322](#).

п85

Увы, приходится сильно отклониться от курса: дорожка круто свернула на запад. Вы ищете место, где ее можно покинуть, но не находите: кругом трясина, а деревья растут все реже [п391](#).

п86

Делаете несколько шагов в холодном полутемном помещении – и с ужасом и отвращением останавливаетесь. Каменный пол почти не виден под слоем живых змей. Потрясенные вашим приходом, они вяло шипят и лениво расползаются в стороны.

Из отсека ведут две двери, но обе далеко отсюда. Хорошо бы перелететь через эти ядовитые клубки... Если не можете сделать этого, то [п455](#).

п87

Взлетев, нажимаете на пульте клавиши «Автопилот» и «Обратный курс». Но могли бы и не нажимать: сверху издали виден гигантский бронированный купол пиратской базы.

Вы замечены. Купол начинает гостеприимно распахиваться. Вы прикидываете, как лучше зайти на посадку. И тут рация на пульте оживает. Всего одно слово звучит в кабине:

«Пароль?»

Если вы не знаете пароль, то [п367](#).

п88

Это легче сказать, чем сделать. Ведь у вашего конвоира тоже бластер – и он держит его наизготовку...

**ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.** Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших цифр больше вашей **ЛОВКОСТИ**, то [п422](#). Если меньше или равна ей, то [п660](#).

п89

Вы барахтаетесь во мраке, пытаетесь найти опору, но пальцы нашаривают лишь липкие клочья мха. Не вас первого заманили в топь коварные болотные огни – а трясина никого не выпускает.

п90

Уложив зажигалку (+40) в рюкзак, прощаетесь с новым знакомым и идете дальше вдоль пластиковой стены [п410](#).

п91

Вы не успеваете увернуться, и нож вонзается вам в горло.

п92

«Ладно, – хрипло говорит часовой, безуспешно стараясь выглядеть равнодушным. – Сыграем разок...»

«Передумал я, – твердо отвечаете вы, делая вид, что прячете драгоценность в рюкзак. – У тебя не найдется приличного заклада. Не буду же я ставить такую дорогую вещь против тряпок, которые ты не побрезговал на себя нацепить!»

Пират оглядывает корридо, словно надеется увидеть груды сокровищ, которые он сможет бросить на кон.

«И бластер у тебя дрянь, – безжалостно продолжаете вы. – Старая система, «Пламенный меч», так?»

«А вот и нет! – оскорблено вскидывается пират. – «Старлайт», супермодель!»

Ура! Вам крупно повезло! Вряд ли на всей базе сыщется второй такой дурак, как этот часовой.

«Ну, ладно...» – с сомнением говорите вы, шагая через порог и протягивая руку к стаканчику с костями...

Бросьте кубик дважды за себя и дважды за партнера. Если сумма цифр, выпавших у вас, больше, чем сумма цифр, выпавших партнеру, то вы эту партию выиграли [п272](#). Если же вам выпало меньше очков, чем вашему противнику, то, увы, повезло ему [п402](#).

п93

Вы осторожно входите внутрь. Под куполом царит мягкий полумрак, трудно разглядеть что-нибудь вокруг. Внезапно вы чуть не падаете: под ногами ожила дорожка, что-то вроде эскалатора, ползущего вверх, под крышу купола.

Пока не поздно, спрыгнете с эскалатора и направитесь к выходу [п381](#)? Или предоставите событиям идти своим чередом [п591](#)?

п94

Красноречие оказывается напрасным: туземцы словно оглохли. Придется положиться на судьбу. **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ**. Если повезет, то [п310](#). Если нет, то [п440](#).

п95

Вы минуете все восемь веревок – и обнаруживаете, что туземцы охраняют свои святыни от кошунственного вторжения. Из листвы обрушивается град маленьких тонких стрелок. Наверное, они отравлены, потому что смерть ваша наступает мгновенно.

п96

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п649](#). Если нет, то [п396](#).

п97

«Уходите! – приказывает незнакомец. – Уходите немедленно! Я и так с трудом стараюсь сохранить мир между племенем и вашей проклятой базой. Но явиться сюда, размахивать краденым добром, похвалиться дружбой с местным ворьём... Убирайтесь, пока вас не разорвали в клочья! Не хватало еще, чтобы из-за вашей драгоценной персоны Паук послал в деревню карательный отряд!..»

Объяснять и доказывать что-нибудь не время. Надо уносить ноги из этой деревни с ее агрессивным гостеприимством [п297](#).

п98

На шум драки прибегает еще десяток пиратов – и вам приходит конец...

п99

Спрут мешком шмякается с дерева, а вы оборачиваетесь к спасенному, который уже пришел в себя и поднялся на задние конечности. Это серо-зеленая, покрытая чешуей ящерица, ростом вам по плечо. В неподвижных глазах аборигена нельзя прочесть, о чем он думает в эту минуту, но напряженная поза говорит о том, что спасенный еще не чувствует себя в безопасности. Он явно встречался с людьми (надо полагать – с пиратами) и не ждет от них ничего хорошего.

Вот и пригодился браслет-переводчик! Вы начинаете объяснять новому знакомому, что не хотите причинить ему вреда.

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если удастся успокоить беднягу, то [п323](#). Если нет, то [п401](#).

п100

Сойдя с пластины подъемника, оказываетесь в царстве работающих механизмов – больше всего это похоже на развороченный муравейник, только царит здесь не суета, а деловая сосредоточенность. В основном вас окружают автоматы, а те немногие люди в рабочих комбинезонах, что попадают

навстречу, не обращают на вас внимания. Значит, на этом ярусе еще не объявлен розыск некоего героического майора Космопатруля.

Сделав несколько шагов, видите перед собой громаду звездолета. Клуша, хранящая в памяти детальное описание всех известных Космопатрулю кораблей Галактики, тут же сообщает, что это звездолет второго класса «Неуловимый», принадлежавший ранее фрахтовой компании «Млечный путь». Год назад захвачен пиратами и переоборудован для ведения боевых действий.

Ладно, не так уж вам это интересно. Гораздо важнее найти спуск на нижние ярусы. А для этого надо обогнуть звездолет. Обойдете его слева [п348](#) или справа [п230](#)?

п101

Деревья от самой воды до пышных крон облеплены глиняными шарами, похожими на осиные гнезда. Вы сразу вспоминаете изображение на экране в кабинете шефа. Перед вами туземная деревня. Местные жители, похожие на больших бесхвостых ящериц, так и снуют от шара к шару, занимаясь своими повседневными делами... Но что означает вон то странное сооружение, зависшее меж двумя могучими стволами? В таком громадном шаре могла бы жить и корова, причем без особых неудобств!

Рискнете посетить деревню [п49](#)? Или на всякий случай обойдете ее стороной [п297](#)?

п102

Теперь глаза ваши защищены, можно вести бой на равных.

*УДАВ-ПРОЖЕКТОР ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8*

Если вы победили, то [п332](#).

п103

При вашем приближении пульт оживает. Прозрачные кнопки начинают светиться разноцветными огоньками. Попробуете наугад нажать одну из них [п7](#) или не станете экспериментировать с незнакомым устройством и уйдете [п381](#)?

п104

Надо внимательно осмотреть каюту! Так вы и делаете – и сразу замечаете, что дверь почему-то не заперта. Чуть откатив ее в сторону, осторожно выглядываете в щель – и видите часового. Он сидит на скамеечке у противоположной стены широкого коридора. Бластер лежит у него на коленях – и нацелен на вашу дверь.

Что это все значит? Паук решил, что вы должны быть убиты при попытке к бегству? Кстати, а чем так увлекся этот тип на скамейке?.. Да он же играет сам с

собой в кости! Раз за разом опрокидывает на скамью красный пластмассовый стаканчик – и, кажется, позабыл обо всем на свете.

Попытайтесь бежать, внезапно напав на часового [п12](#)? Попробуете заговорить с ним [п390](#)? Или не станете ничего предпринимать, выжидая, как развернутся события [п244](#)?

п105

В контейнере темно и душно, по металлическому полу перекатываются туши каких-то животных, убитых роботом. Отсюда надо поскорее выбираться... а, собственно, зачем? Этот охотник должен доставить дичь на базу? Вот и пусть доставляет!

И вы спокойно лежите, наблюдая сквозь щель под крышкой контейнера, как мелькают мимо бурые стволы и ветви. Когда робот останавливается у гигантского бронированного купола, уже темнеет.

(Спать сегодня не придется. Бессонная ночь уменьшит вашу СИЛУ на 2, вычтите эту цифру прямо сейчас.)

В куполе открывается дверь. Вы видите в щель тускло освещенный коридорчик, на пороге стоит металлическая вагонетка... И тут все переворачивается перед глазами: это робот вытряхнул в вагонетку содержимое своего контейнера.

Убедившись, что остались целы, поднимаетесь на локтях и осматриваетесь.

Дверь в куполе закрылась. Вагонетка медленно едет по узеньким рельсам. Впереди они сворачивают к правой стене – там дверь. Напротив, в левой стене – еще одна. Продолжите путь и узнаете, что скрыто за правым входом [п225](#)? Или покинете вагонетку и займетесь левой дверью [п162](#)?

п106

Вы в просторном квадратном помещении, возле одной из стен которого стоит нечто серое, округлое... сначала вы принимаете это за двухметровую модель бронированного купола базы – но почему она вся в странных складках?

Внезапно складки начинают шевелиться, из них высовывается длинная жесткая морда и широкая лапа, похожая на огромную мотыгу. Это гигантский броненосец, житель Марса! Зверь не хищный, но если его разозлить... Как назло, своей непроницаемой тушей он загораживает единственный выход из отсека!

Драться с этим танком – развлечение не из забавных. К счастью, зверь боится огня. А на стене, в специальной стойке, прилажен смоляной факел. Если сможете его зажечь – сделайте это. Если не можете, то [п226](#).

п107

Вы благополучно добираетесь до ближайшего дерева. Туман рассеивается, и вы замечаете слева от дорожки еще одно высокое дерево, в кроне которого разбросаны ярко-синие синие плоды, похожие на большие шишки. Клуша

сообщает, что вы видите редчайшее растение. Исследователи этой планеты обнаружили лишь одно подобное дерево. Его плоды обладают свойством повышать реакцию человека.

Вы заинтересованно оглядываете дерево взглядом. Пожалуй, до него можно добраться, если пройти вот по этой ветке... Но ветка такая тонкая... а если сорветесь в трясину, назад будет не взобраться!

Хотите рискнуть [п496](#) или переберетесь на следующую тропинку и пойдете дальше [п593](#)?

п108

Кажется, вы забрели туда, где нельзя бывать посторонним. Между серыми бронированными плитами открывается узкая щель – и пулеметная очередь разрезает вас пополам.

п109

Не очень завидная добыча досталась вам: небольшой фонарик (-30). Впрочем, в дороге и фонарик пригодится [п599](#).

п110

По левую руку от вас висит громада звездолета. Ремонтные роботы деловито снимают покореженные пластины обшивки и, оттащив в сторону, складывают штабелем. Штабель этот преграждает вам путь. Обойдете его справа [п68](#) или слева, ближе к звездолету [п230](#)?

п111

Подниматься приходится все медленнее: скобы расшатаны, еле держатся в стене. Как здесь спускались эти чертовы пираты?.. Вы уже собираетесь вернуться... **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.** Если повезет, то [п228](#). Если нет, то [п364](#).

п112

Ноги скользят по желтой мерзости, и вы плюхаетесь в бассейн. И тут же грязно-бурые лохмотья, которые мокли в воде, оживают и обвивают вас.

Вы попали в объятия гигантской медузы с планеты Лактра. Тело обжигает, словно кипятком (вычитите 8 из своей *СИЛЫ*). Если вы остались в живых, то [п580](#).

п113

Туман скользит над болотом, издали доносится глухое чавканье, стрекот, жуужжание... И вдруг недалеко от вас из белесой пелены бесшумно возникает

темная масса космокатера. Проносится мимо – и вновь возникает впереди. Зашел на второй круг! Заметил, гад!

Вы бегом добираетесь до ближайшего дерева и пытаетесь укрыться в ветвях. Можете попытаться пустить в ход бластер [п221](#). Если не хотите стрелять, то [п349](#).

п114

Итак, вас ведут к Пауку. Вы дважды раньше встречались с ним лицом к лицу, но в первый раз вы были в гриме, а во второй раз на вас был скафандр со шлемом. Рискнете идти вперед, надеясь, что пиратский адмирал вас не узнает [п665](#)? Или не станете рисковать? Тогда вам надо избавиться от провожатого. Срежете его выстрелом из бластера [п88](#) или попытайтесь с ним сразиться [п608](#)?

п115

Какую из дверей вы выберете: ту, что в короткой стене [п405](#)? Или ту, что в длинной [п652](#)?

п116

Вы ныряете за энергоцит. При этом рюкзак расстегивается, его содержимое высыпается на пол. Вы поспешно сгребаете вещи обратно, прислушиваясь к голосам патрульных.

Туземцы не обращают на вас внимания. Если бы среди рассыпавшихся вещей был диск с двумя змеями, то аборигены заинтересовались бы вашей персоной. Если же диска нет, то [п506](#).

п117

Некоторое время вы оба выжидаете. Затем туземец, решившись, перепрыгивает с ветки на ветку и исчезает, а вы идете дальше по тропинке [п281](#).

п118

Из отсека ведут две двери – обе в стене, противоположной входу. Какую из них откроете – левую [п240](#) или правую [п468](#)?

п119

Ориентируясь на разбитое молнией дерево, смело идете по болоту, затянутому слоем мха. Мох пружинит под ногами, пару раз вы проваливаетесь по колено, однако выбираетесь и упорно идете вперед, пока не ощущаете под ногами твердую почву.

Вот он, загадочный Мертвый Город [п11](#).

п120

Вы попали в приемную врача. Здесь нет хитроумных медицинских приборов – только письменный стол, кресло да прозрачные пластиковые шкафчики с лекарствами. Рядом со столом – дверь в другую комнату.

За вашей спиной раздается многозначительное: «Та-ак!»

Вы и не заметили, как он оказался у вас за плечами, этот рыжеволосый, веснушчатый парень в комбинезоне с красным крестом. В руках у него бластер, нацеленный на вас.

«Та-ак! – повторяет врач. – Стоит мне отвернуться – и в кабинете ворьё! Нельзя лекарства без присмотра оставить. Ну и чем же мы интересуемся? Наркотиками?»

Попытайтесь объяснить, что не хотели ничего красть [п302](#)? Или пустите в ход оружие [п614](#)?

п121

Теперь можно рассмотреть свой трофей. Рюкзак пуст и изодран – стая хорошо над ним поработала. Но в застегнутом боковом кармане есть что-то твердое...

Обойма с двумя зарядами для бластера! отлично, пригодится! А это что? Черный цилиндр с кнопкой на одном торце и «глазком» на другом...

«Шеф, – возмущенно спрашивает Клуша, – неужели вы возьмете эту пакость?»

«А почему бы и не взять?» – хладнокровно отвечаете вы.

В руках у вас «Черный луч» (+60), прибор, создающий мощную полосу электромагнитных помех. Любое кибернетическое устройство, на которое направлен «Черный луч», быстро выходит из строя...

А теперь самое время спуститься на тропинку и идти дальше [п563](#).

п122

Вы всегда были метким стрелком. Оба выстрела ложатся точно туда, куда советовала Клуша. Громадный робот, странно задержавшись, падает на пол горой металллома... Ну и ну! Раньше вы не слышали, чтобы это чудовище можно было одолеть оружием слабее лазерной пушки [п550](#).

п123

«Ну, это я и сам бы мог найти... – разочарованно тянет Кверри, но вцепившаяся в корень лапка выдает жадность. – Ладно, меняемся!» [п517](#)

п124

Встревоженный охранник идет в вашу сторону. Вы разворачиваетесь для неминуемого боя и случайно задеваете плечом одну из полок. Сверху градом



сыплются какие-то предметы. Это на миг отвлекает вас – и кулак охранника врежется вам в висок. Верзила хотел лишь оглушить загадочного «посетителя» – но, увы, не рассчитал силы. Удар тяжелой лапищи убивает на месте.

п125

Вы шагаете через порог первым, чтобы встретить опасность, которая может поджидать за дверью. Но на этот раз входите не в тамбур, а в небольшое пустое помещение. Дверь сразу захлопывается, отрезая вас от Джонни, а пол под вашей тяжестью начинает скользить вниз. Лифт! Как же заставить его вернуть вас к мальчику?

Спуск прекращается: вы на пятом ярусе. Шаг в сторону – и пластина, освободившись от вашей тяжести, скользит вверх. Некоторое время ждете, что Джонни догадается последовать за вами. Но вскоре понимаете, что ожидание напрасно. Если парнишка до сих пор не догнал вас, значит, ему что-то помешало. Надо осмотреться на этом ярусе и отыскать путь наверх, к мальчику [п475](#).

п126

Вы бросаете корешок в жуткую пасть. Зверюга делает глотательное движение – и тут ж пасть захлопывается, а безобразное тело обмякает. Вы некоторое время выжидаете, недоверчиво поглядывая на большеглота. Да спит он, спит! [п564](#)

п127

Крепко потрепанный зверь скачками удирает прочь. Вы гордо глядите ему вслед. Вот! И так будет со всяким, кто осмелится... Эй, а что это зажато у вас в левой руке?

С недоумением смотрите вы на костяной нарост причудливой формы. Вы оторвали его в драке – и сами не заметили как... Вероятно, он непрочно держался на шкуре... А что это на нем за дырочка?

Поднимаете костяную пластину на уровень глаз – и слышите монотонный, унылый свист. Это звучит ветерок, проходя сквозь дырочку... вот из-за чего зверь получил свое название! Вы дуετε в дырочку – звук повторяется. Вы обзавелись свистком (-248).

А теперь, пожалуй, можно идти дальше [п551](#).

п128

Вы быстро осматриваетесь. Где же спрятаться? Вот опрокинутый гидропонический бак из корабельной оранжереи – если его перевернуть, под ним хватит места для вас [п606](#). Вот широкая труба неизвестного назначения – может быть, заползти туда [п418](#)? А вот железная лестница, ведущая к потолку, к крохотному вентиляционному отверстию – вероятно, ремонтники оставили.

Взберетесь по ней, надеясь, что никто из погони не догадается взглянуть наверх [п292](#)?

п129

Вы описываете Перемещающему вид пиратской базы и сообщаете все, что знаете о ее положении на местности. После недолгого молчания голос сообщает: «Задание усвоено. Точка перемещения установлена».

Вы рассказываете о пленниках – хорошо бы оказаться рядом с ними!

Увы, Перемещающий не видит разницы между одним и другим человеком. Что ж, пусть хоть на территорию базы вас доставит...

И тут возникает новое недоразумение. Перемещающий наотрез отказывается выполнить вашу просьбу, пока вы вооружены. Все оружие надо оставить здесь.

Согласитесь (надеясь добиться какого-нибудь компромисса) [п79](#) или попытаетесь убедить Перемещающего в том, что оружие вам необходимо исключительно для благородных целей [п509](#)?

п130

Посадив мальчишку себе на плечи, шагаете в бассейн. Крабы тут же свирепо в вас вцепляются (вычитите 3 из *СИЛЫ*). Дойдя до двери, которая расположена в стене справа от входа, отдираете от себя мерзких тварей и выходите в соседний отсек [п280](#).

п131

Туман начинает рассеиваться, и вы замечаете впереди дерево, с одной из ветвей которого свисает большой шар, сплетенный из тонких прутьев. Интересно, что это такое? Взглянуть бы поближе... но ветки тонкие и хрупкие, могут не выдержать вас.

Хотите рискнуть и вскарабкаться по ветвям к загадочному шару [п643](#)? Или спокойно пойдете дальше [п557](#)?

п132

Тонкий луч нашаривает в темноте дверь. Ладно, выход есть... А это что? На стене, на маленьком крючке, висит предмет, который вы не ожидали здесь увидеть: водолазная маска (-130). Кто и зачем оставил ее тут? Вы подходите ближе. Простенькая модель: к трубке прикреплен крошечный баллончик сжатого кислорода. Для долгого плавания эта вещица не годится. Но, если хотите, можете взять ее с собой.

Отворив дверь, покидаете коридорчик [п218](#).

п133

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п423](#). Если нет, то [п379](#).

п134

С удовольствием поплавав в бассейне, вы вместе с Гербертом направляетесь в казино. Стоя у рулетки, наугад делаете ставки и вслушиваетесь в разговоры пиратов, надеясь узнать что-нибудь о судьбе пленников. Возможно, эта тактика и принесла бы плоды, но, увы, вскоре в комнату врывается разгневанный Паук в сопровождении охранников. Оказывается, адмирал каким-то образом выяснил, что вы морочили ему голову [п48](#).

п135

Коряга подламывается под ногой, вы плюхаетесь в болото. И тут же – словно вас кто-то подждал – вокруг лодыжки смыкаются острые челюсти. Страх смерти придает вам силы, отчаянным рывком вы возвращаетесь на тропинку, стряхнув с ноги неведомого хищника. Но передрыга эта обошлась вам недешево (вычтите 1 из *ЛОВКОСТИ* и 3 из *СИЛЫ*). Хорошо еще, что живы остались...

«О задании думать надо, а не о приключениях!» – яростно шипит Клуша.

Увы, она права. Поэтому пора идти дальше [п201](#).

п136

Лекарство действует моментально, и вы облегченно оглядываетесь на шипящих, переплетающихся меж собой змей. Самый опасный участок пола остался позади [п306](#).

п137

Добираетесь почти до густой кроны – и тут ветка подламывается. Вы лете вниз – к счастью, не в болото, а на тропинку. При падении вы сильно оцарапались (вычтите 2 из *СИЛЫ*). Хотите повторить попытку (рискуя снова сорваться с дерева) [п413](#)? Или пойдете своей дорогой [п231](#)?

п138

Стиснув от боли зубы, вслепую нашариваете какую-то дверь...

Бросьте кубик. Если выпадет четное число, то [п252](#). Если нечетное, то [п590](#).

п139

«И все-таки, – интересуетесь вы, стряхивая с одежды брызги липкой белесой крови, – почему эту жуткую тварь назвали белкой?»

«Они живут в дуплах, – объясняет Клуша. – Кстати, тащат туда всякий хлам, что удастся украсть...»

Любопытно было бы взглянуть на такое дупло! Хотите его поискать [п607](#)? Но Клуша предупреждает, что там может оказаться вторая белка. Может быть, разумнее продолжить путь [п247](#)?

п140

Освободившись от вашего веса, пластина подъемника взмывает вверх, а вы оглядываете пустое квадратное помещение с тремя дверями. Делаете было шаг к одной из них, но вас останавливает голос Клуши:

«Минутку, шеф. Я сориентировалась. Это система “Крит”. Система планирования складских помещений с использованием сети односторонне кодированных тамбурных входов».

«А если понятнее излагать?»

«Каждый ярус разбит на отсеки, соединенные раздвижными дверьми. Двери, как правило, не запираются. Но, войдя в отсек через такую дверь, выйти обратно через нее же вы не сможете. Для этого надо воспользоваться кодом, известным лишь владельцу склада. Человек, не знающий кода, вынужден воспользоваться для выхода уже другой дверью (или одной из других дверей) и попасть в другой отсек. Следовательно, маршрут его – с небольшими вариациями – заранее предрешен и рано или поздно приведет в один из так называемых пунктов проверки. Если человек проник на склад против воли хозяев, на таком пункте он и застрянет».

«Значит, покинув отсек, вернуться в него я не смогу?»

«Да. Входные двери, как правило, так сливаются со стеной, что их и различить нельзя. Видны только двери для выхода».

«Очень мило. А во многих отсеках – редкие хищники... Впрочем, я всегда смогу приоткрыть дверь, заглянуть в соседний отсек и, если мне что-нибудь не понравится, захлопнуть дверь, не входя».

«Нет, сэр, не сможете. Я же говорила о тамбурных входах. Входите в тамбур, дверь за вами захлопывается – и только тогда открывается вторая, входная».

Не нравится вам все это... но не стоять же тут до старости!

Какую дверь вы предпочтете: ту, что в левой стене [п264](#)? Ту, что в правой стене [п374](#)? Или ту, что перед вами [п66](#)?

п141

Пенная струя пробивает дорогу к двери – и вы покидаете этот опасный отсек [п547](#).

п142

Вы мягко сползаете по стене на пол и засыпаете. А приходите в себя уже в темном отсеке, без оружия, в наручниках. У путешествия оказался печальный конец.

п143

Кверри протягивает к рюкзаку лапку – и тут же отдергивает ее, заметив диск. Некоторое время он стоит, напряженно замерев, а затем говорит без прежней наглости:

«Я понял. Ты великий воин и мудрец. К тебе добры Черная и Белая Змеи – Ночь и День. Нет, я не возьму амулет, его можно забрать лишь у мертвого владельца. Я вообще ничего у тебя не возьму. А помочь – помогу». [п517](#)

п144

Перешагиваете порог – и дверь тут же закрывается за вами.

Вы попали в маленькое помещение, вызывающее в памяти слово «чулан». Здесь на полках свалены самые разнообразные предметы: небольшой огнетушитель (-75); музыкальный инструмент, похожий на крошечную гитару (-66); металлическая чаша (+92); надувной спасательный жилет (+24); круглое зеркальце (+88); веревка (+30); маленькая саперная лопатка (-46); модель звездолета «Ядовитый коготь» (-94); медицинский шприц (-58) и длинный нож.

(Можете прихватить с собой то, что сочтете полезным. Если ваши ножны пусты, можете положить нож туда, а не в рюкзак).

Затем вы осматриваете стены и находите замаскированную обшивкой вторую дверь. Она легко отворяется [п78](#).

п145

Одно ваше неловкое движение – и тело пирата соскальзывает с ветвей. Снизу доносится тяжелый всплеск и отвратительная вонь растревоженного болота. Хорошо еще, что вы сами туда не свалились и можете продолжать путь [п305](#).

п146

Щелкнув зажигалкой, подносите огонь к факелу. При виде пламени броненосец возмущенно пыхтит и с топотом удирает в дальний угол отсека [п326](#).

п147

Не попробовать ли вырезать замок лучом бластера? Но дверь массивная, понадобится не менее двух зарядов. Если они найдутся в заряднике, то [п407](#).

Если зарядов нет (или жаль тратить их), попытайтесь выбить дверь. Бросайте по два кубика до тех пор, пока на обоих не выпадут одинаковые цифры. За

каждую попытку вычитайте 1 из своей *СИЛЫ*. В любой момент можете прекратить это занятие [п620](#). Если все же удастся справиться с дверью, то [п659](#).

п148

«Очки надень, глаза испортишь...» – ворчит мастер, протягивая вам светозащитные очки, прилегающие к лицу плотно, как маска...

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ*. Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п4](#). Если меньше или равна ей, то [п250](#).

п149

Дупло в самом деле глубокое, рука уходит в него по плечо... и кисть пронзает острая боль. В дупле притаилась змея, ароматом приманивающая добычу. Укус ее ядовит (и уменьшит вашу *СИЛУ* на 10). Если после этого вы еще живы, возвращайтесь на тропинку, ругая себя за неуместное любопытство [п39](#).

п150

Извлекая из губной гармошки тягучие, заунывные звуки, вы поглядываете на зверюгу. А ведь и правда – спит! Впрочем, от этой тягомотины кто угодно заснет... А теперь осторожно обойдите зверя и откройте дверь [п514](#).

п151

Как управлять этой взбесившейся скотиной, если сам не понимаешь, в какую сторону она бежит? Рывок, бросок... вы взлетаете в воздух и падаете – к счастью, не в трясину, а на тот самый остров, куда стремились. С размаха ударяетесь о камни (вычитите 1 из *СИЛЫ*).

Семилап гордо возвращается к стаду.

«Я же говорила!.. – причитает Клаша. – Я же советовала!..»

Вы заверяете Клашу, что ее советы вам нужны, как семилапу – восьмая нога [п11](#).

п152

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ*. Если повезет, то [п382](#). Если нет, то [п532](#).

п153

Твари, напоминающие птеродактилей, очень агрессивны. Они кружат вокруг вас, машут кожистыми крыльями, стараются столкнуть вас с тропинки, бьют длинными острыми клювами...

Бросьте кубик. Выпавшая цифра покажет, на сколько уменьшили вашу *СИЛУ* удары. Если после этого вы живы, то [п489](#).

п154

Нажимаете кнопку на серебристом пенальчике. Раздается легкое жужжание – и дверь отворяется. Скорее входите, пока она не захлопнулась снова [п300](#).

п155

Мягкая листва задевает лицо: вы добрались до следующего дерева. Да, вот и массивный ствол, вот изогнутые ветви выплывают из плотного тумана... Вы протягиваете руку к ближайшей ветке – и тут слышите странный звук: не то свист, не то шипение...

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ*. Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших цифр больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п635](#). Если меньше или равна ей, то [п667](#).

п156

При вашем приближении парни не поднимают голов. Один мечет кости, двое других наблюдают за ним.

«Дурацкая игра, – бормочет один из зрителей. – То ли дело – в картишки перекинуться! Этот гад адмирал велел отобрать у нашего брата технаря все карты. Чтоб мы, значит, от работы не отлынивали... Чего бы я только не отдал за колоду!»

«И я! – хором отзываются его приятели.

Если у вас есть колода карт, можете попробовать обменять ее на что-нибудь. Если нет, то [п484](#).

п157

Чем дальше идете, тем гуще становятся дорожки, сбегаясь от соседних деревьев. Вы теперь сами можете выбирать направление. Клуша старается определить, в какой стороне находится база. Пожалуй, сейчас надо взять немного восточнее...

Внезапно вы настораживаетесь: впереди кто-то идет, весело насвистывая. Ствол дерева впереди закрывает от вас незнакомца, но это, наверное, пират: идет не таясь...

На всякий случай окликнете его [п313](#)? Или сразу приготовитесь к бою [п513](#)?

п158

Входите в соседний отсек – и застываете на месте. Джонни испуганно скидывает на вас глаза. Вы прикладываете палец к губам: молчи, сынок!

В отсеке – двое. Они стоят спиной к вам. Первый, в комбинезоне техника, только что снял со стены квадрат обшивки и рассматривает обнажившуюся паутину энергопроводов. Второй, верзила в форме астронавта, небрежно прислонился к стене и наблюдает за работой своего спутника. Вас они пока не замечают. Бластеров, кажется, у них нет.

Выход рядом, в стене слева. Попытайтесь тихо пройти к двери, надеясь, что вас не заметят [п485](#)? Или атакуете противника, рассчитывая на внезапность нападения [п65](#)?

п159

«Я не хочу знать, что вы здесь делаете, – вздыхает незнакомец. – Я всего лишь этнограф. Изучаю быт аборигенов и не лезу в чужие дела. Мне и так стоит больших трудов поддерживать мир между племенем и... его соседями. Раз уж вы в деревне – прошу быть моим гостем».

Он указывает на вход в тот громадный шар, что удивил вас при первом взгляде на деревню.

В жилище этнографа вас ждет ужин (который прибавит 2 к вашей СИЛЕ) и спокойный сон (после которого СИЛА увеличится еще на 2).

Рано утром этнограф выводит вас из деревни и, махнув рукой на юго-запад, говорит: «Если вы заблудились – вам туда...» [п83](#)

п160

Схватив рюкзак за лямки, с размаху бьете петуха по гребню. Лапы жуткой птицы подгибаются, петух брякается на пол. Он в глубоком обмороке [п510](#).

п161

Пираты, а все же люди... Жаль бросать их на съедение инопланетным болотным тварям! Вы перетаскиваете бесчувственных парней в космокатер, втискиваете их вдвоем на одно сидение, садитесь за штурвал и поднимаете катер в воздух.

Бандюги шевелятся, приходя в себя. Но вы предусмотрительно положили на колени бластер – так, чтобы он глядел прямо на пленников. Очнувшись, пираты ведут себя благоразумно.

Вы включаете автопилот, даете команду «Обратный курс», и катер послушно поворачивает на юго-запад [п469](#).

п162

Дверь не заперта. Толкнув ее, вы оказываетесь в темном узеньком коридорчике. Если есть фонарь, можете включить его. Если фонарика нет, то [п630](#).



п163

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п239](#). Если нет, то [п611](#).

п164

Точный выстрел нарушает систему энергоподпитки робота. Его оружие становится не таким грозным: каждый меткий выстрел уменьшит вашу *СИЛУ* всего на 2. Движения робота немного замедляются. Теперь вам противостоит не механическое чудовище с суперреакцией, а враг, с которым можно – хотя и очень трудно – справиться.

*РОБОТ-УБИЙЦА ЛОВКОСТЬ 12 СИЛА 14*

Если вы победили, то [п550](#).

п165

К счастью, пират не замечает вас. Когда он исчезает за деревьями, вы спускаетесь на тропинку и идете дальше [п305](#).

п166

*ОСЬМИНОГ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10*

Вам приходится драться в непривычной среде (не в воде даже, а в каком-то киселе), поэтому на время боя ваша *ЛОВКОСТЬ* уменьшается на 1.

Если вы победили, то [п26](#).

п167

Туземец с восторгом перебирает колоду, разглядывая цветные картинки. «Не знаю, зачем мне это надо, – заявляет он, – но очень надо. Согласен меняться». [п517](#)

п168

Через несколько метров от узкого коридорчика отходит под прямым углом ответвление. Свернете туда [п438](#) или пойдете в прежнем направлении [п312](#)?

п169

Вскоре у очередного дерева опять приходится задуматься: на какую из тропок свернуть? На левую [п537](#) или на правую [п229](#)?

п170

Дверь с окошечком заперта, но вы вышибаете ее одним хорошим ударом. Тамбура за дверью нет.

«Джонни! – окликаете вы мальчика. – Джонни Ванделер! Не бойся! Я из Космического Патруля! Я пришел за тобой!..»

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если мальчик поверит вам, то [п290](#). Если нет, то [п636](#).

п171

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п459](#). Если нет, то [п15](#).

п172

Кабинет врача пуст.

«Не повезло, – говорит Герберт. – Наверное, О’Брайен на ремонтный ярус отправился».

И тут же в углу, за одним из стеклянных шкафчиков с медикаментами, уходит куда-то вниз темный пластиковый квадрат пола, оставив черный провал. Почти сразу темная пластина возвращается. На ней стоит веснушчатый рыжий человек в белом комбинезоне с красным крестом на рукаве.

«Меня к технарям вызывали, – объясняет О’Брайен. – Один работяга со сварочным аппаратом не поладил. А у вас что, драка?.. Ясно. Герберт, подожди за дверью».

Пока врач обрабатывает раны мазью (что прибавит 6 к вашей *СИЛЕ*), вы думаете о подъемнике, которым О’Брайен только что воспользовался. Путь вниз! То, что вы искали!

Процедура окончена. Вы одеваетесь, а врач отворачивается, чтобы запереть шкафчик с лекарствами. Вот он, удобный момент! Бесшумным прыжком вы оказываетесь на темном пластиковом квадрате, и под вашей тяжестью он скользит вниз [п100](#).

п173

Потрясающая реакция у этой рептилии! Туземец стремительно ныряет в листву, луч скользит у него над головой... Тишина. Абориген скрылся. Вздыхнув о зря потраченном заряде, вы идете дальше [п281](#).

п174

Вы огибаете купол – и из тумана бесшумно вылетает патрульный катер. Короткий отклик сверху: «Пароль?» Ответить вы не можете – и смертоносные лучи пиратских бластеров обрывают ваше путешествие.

п175

Вы спрыгиваете на жесткую кочку – и тут же болотная жижа вскипает пузырями. На поверхность выныривает клыкастая голова на длинной жилистой шее. Вы стоите не на кочке, а на спине животного, похожего на черепаху. Хотя при таком панцире клыки – излишняя роскошь, действует ими черепаха очень ловко. Цель зверюги ясна – скинуть вас в болото, а затем, возможно, и сожрать. Примете бой [п671](#) или постараетесь вернуться на тропинку [п29](#)?

п176

Как ни странно, дверь не открывается. Это первая запертая дверь, которая встретила вас на складе. Нет даже замочной скважины. Похоже на «пункт проверки», о котором предупреждала Клуша. Надо отсюда выбираться. Если есть вибромагнитная отмычка – попытайтесь пустить ее в дело, ведь для нее скважина не нужна. Если отмычки нет, то [п385](#).

п177

Вы спускаетесь на тропинку. Обезьяны приходят в бурный восторг и провожают вас насмешливыми криками и градом увесистых сучьев (вычтите 1 из своей *СИЛЫ*). Торопливо идете дальше, оставив эту неприятную компанию позади [п563](#).

п178

Туземцы не обращают на драку ни малейшего внимания. Но из-за корпуса космокатера доносятся встревоженные голоса. Как бы сюда не явился еще кто-нибудь... Поскорее уйдете прочь [п268](#)? Или рискнете задержаться и осмотреть карманы убитых [п28](#)?

п179

Пробираясь на юг в сплетении дорожек, замечаете по левую руку от себя скалистый островок. Что это на нем за груды металла? Да это же обломки космокатера! А чуть в стороне от этой груды скорчилась неподвижная человеческая фигурка.

Может быть, потерпевший крушение все еще жив? Проверить это можно, лишь добравшись до острова. Но туда не ведет ни одна дорожка. А прыгать с кочки на кочку опасно.

Все же попытаетесь перебраться на остров [п523](#)? Или пойдете дальше на юг [п233](#)?

п180

От стены серой тенью беззвучно отделяется еле различимое в полумраке животное. Оно похоже на гигантского лемура с круглыми большими глазами. Не так уж оно и страшно на вид, но душу вашу сковывает ужас.

Джонни, выглянувший из-за вашей спины, коротко вскрикивает и падает в обморок.

Этот зверь – гипнотизер! Ни в коем случае нельзя смотреть ему в глаза!

Вы беретесь за оружие.

*ЗВЕРЬ-ГИПНОТИЗЕР ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9*

А вам приходится во время боя вычитать 1 из вашей *ЛОВКОСТИ*, потому что вы избегаете взгляда зверюги и деретесь чуть ли не вслепую.

Если вы победили, то [п56](#).

п181

Поверженный хищник медленно тонет в трясине, а вы продолжаете путь [п551](#).

п182

Вы вертите браслет перед глазами пирата. Тот судорожно сглатывает слюну, пытаясь отвести взгляд от красивой вещи [п92](#).

п183

Возле поверженного хищника вскипает болотная вода – какие-то мелкие существа терзают тушу. Как бы эти трупоеды и за вас не принялись! Надо отсюда убираться.

Однако такого зверя не каждый день убить удастся. Конечно, вы на задании... но, может быть, все-таки прихватите на память широкий, изогнутый клык кривокуба (+124)?

А затем выбирайтесь на тропинку и идите дальше [п557](#).

п184

Лифт – подходящее место, чтобы избавиться от проводника. Точный удар ребром ладони пониже уха – и из лифта вы выходите уже один. Дверцы смыкаются за вашей спиной, и вы осматриваетесь [п500](#).

п185

Не обращая внимания на шум и камни, стая несет вас дальше. И вот уже впереди большой черный утес, сплошь покрытый шевелящейся массой птеродактилей. Тут вас и съедят.

п186

Антигравитатор переносит вас через шевелящуюся смертоносную массу. Увы, это все, на что хватает его энергии. Зеленый огонек на пружке гаснет. Больше вам не летать [п306](#).

п187

Туземец согласен взять клык, но при одном условии: вы никому не скажете, что это вы убили зверя. Кверри намерен предъявить в деревне клык как собственную добычу. Вам наплевать, прослышет ли этот проходимец великим охотником, поэтому вы охотно соглашаетесь [п517](#).

п188

Вы нажимаете кнопку – окошечко распаивается. Вынув оттуда пластиковый сосуд, снимаете крышку. В сосуде – бурое месиво без запаха. Что это? Какая-нибудь смазка? Или еда для рабочих? Рискнете попробовать [п632](#) или поставите сосуд на тумбу и пойдете дальше [п344](#)?

п189

За спиной слышится шорох. Обернувшись, видите, что стена раздвигается. В проеме стоит высоченный пират с бластером наперевес.

Если в вашем бластере есть хоть один заряд – стреляйте [п430](#). Если не можете или не хотите этого сделать, то [п583](#).

п190

Из отсека ведут две двери, но к ним без боя не прорвешься. Вами заинтересовался обитатель отсека: марсианский зверь по имени царап. Он похож на гигантского богомола, но передние лапы его завершаются выразительного вида когтями.

*ЦАРАП ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10*

Увы, на время боя вала *ЛОВКОСТЬ* уменьшается на 1, потому что приходится все время вышвыривать из схватки Джонни, который упорно рвется вам помочь.

Если вы победили, то [п70](#).

п191

Пираты увлечены своим делом и ничего вокруг не замечают. Вы беспрепятственно минуете опасное место и идете дальше на запад. Зеркальный лес остаются позади, деревья растут все реже. Ваш способ передвижения становится неудобным. Поэтому, увидев перед собой плетеную дорожку, вы с радостью на нее взбираетесь, и она ведет вас на юг [п589](#).

п192

Ну и реакция у этого типа! За долю секунды до выстрела он успевает упасть на пол – и в падении точным, отработанным движением выбивает у вас из рук бластер! Луч уходит куда-то в глубину коридора, а вы с пиратом схватываетесь в яростном поединке [п450](#).

п193

*НЕЗНАКОМЕЦ ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 8*

Если вы победили, то [п491](#).

п194

Открываете дверь, готовясь к любой драке. Ну, что за зверь ожидает вас? [п54](#)

п195

На мгновение медлите в тамбуре. Интересно, в соседнем отсеке тоже змеи? Но первое, что вы ищете взглядом, все-таки выход. Ага, вот он, в этой же стене, левее входа [п655](#).

п196

Туземцы замечают диск. Не прекращая работать, они размещаются так, что закрывают вас от глаз патруля.

Патрульные проходят мимо. Вы выбираетесь из-за энергощита.

«Скажи, хранитель амулета, почтительно обращается к вам один из аборигенов, – ты пришел, чтобы освободить нас?»

«И для этого тоже», – твердо отвечаете вы [п242](#).

п197

Кто эти люди, что они делали на островке? Вряд ли теперь вы это узнаете... Обыскав карманы убитых, обнаруживаете зажигалку (+40), нож, фотографию актрисы Мелиссы Уэлбридж (+82) и корешок красно-коричневого цвета (-94). Клуша объясняет, что это корень болотной красавки, он лечит от лихорадки...

Жаркое на палочках уже готово, можете съесть его (ваша СИЛА) увеличится на 4). А теперь надо возвращаться на тропинку – прежним путем, разумеется [п57](#).

п198

Увы, на время боя придется вычесть 1 из вашей *ЛОВКОСТИ* – так действует на зрение световая атака.

*УДАВ-ПРОЖЕКТОР ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8*

Если вы победили, то [п332](#).

п199

Темнеет, над болотами опять плотными пластами стелется туман, но небо еще чистое. И в этом чистом небе вы замечаете существо, похожее на очень крупную птицу. Оно летит, медленно и тяжело взмахивая широкими крыльями, и тащит в клюве какой-то предмет... Хотите взглянуть, что за добыча ей досталась? Но как вы это сделаете? Срежете птицу лучом бластера [п507](#)? Попробуете запустить в нее увесистым суком [п13](#)? Или пойдете дальше, не обращая на птицу никакого внимания [п391](#)?

п200

Придя в себя, обнаруживаете, что вы живы и целы, но голова сильно болит (вычтите 2 из *СИЛЫ*). Но главное – вы находитесь в каком-то другом помещении! Вокруг полумрак, который рассеивают небольшие продолговатые лампочки у самого потолка. Неужели вы в самом деле оказались на территории базы? Тревожно осматриваетесь [п548](#).

п201

Дорожка отклоняется немного южнее, а затем раздваивается. Пойдете на юг [п39](#) или свернете на юго-запад [п493](#)?

п202

От двери ведет короткий темный коридорчик, обрывающийся у камеры Мелиссы Уэлбридж. Входите – и видите ее. Несравненную. Великую. Любимицу всей Галактики.

Бледная, с широко распахнутыми глазами, женщина прижалась к стене. Да она же вот-вот потеряет сознание – так напугал ее ваш приход!

Вы приветливо заговариваете с бедняжкой, но она явно не понимает обращенных к ней слов – оцепенела от ужаса.

Надо привлечь ее внимание чем-нибудь привычным, знакомым. Если у вас найдется фотография мисс Уэлбридж, попробуйте ею воспользоваться. Если фотографии нет, то [п62](#).

п203

Нажимаете на кнопку – и стены купола исчезают, растворившись в сером мареве. Вокруг серебристые разлапистые деревья, переплетенные лианами. Вы стоите на крошечном пяточке среди трясины. Чтобы не оступиться и не упасть в болото, хватаетесь за «штурвал». Тут же деревья сливаются в бешеной круговерти. Когда они замирают, перед вами уже другой пейзаж.

И тут до вас доходит, что вы не чувствуете гнилого болотного запаха. Да и звуков, которыми всегда полны мангровые леса, не слышите... Да это же просто изображение на стенах купола! Устройство, которое вы обнаружили, позволяет увидеть местность вокруг Города. Поворотом «штурвала» можно менять «картинку»... минуточку! Штурвал свободно движется на своей оси. Ну-ка, потянем его на себя... И тут же изображение укрупняется. Теперь ясно виден каждый бурый лист на ближайшем дереве.

Вы вновь поворачиваете «штурвал» – и прямо на вас выплывает громадная серая полусфера. Да это же пиратская база!

Вдоль бронированной стены бредут два человека и останавливаются перед невысокой дверью. Вы дергаете «штурвал» на себя так резко, что дверь оказывается прямо перед вашим лицом. Хорошо видно, что в нее врезана панель с кнопками. Рука в черной перчатке, которая кажется вам громадной, нажимает кнопки: 4433997755.

Дверь открывается. Вот бы заглянуть внутрь! Вы осторожно поворачиваете «штурвал»...

Видимо, вы что-то сделали не так. Изображение пропадет. Пульт мертв. Кнопки не подмигивают цветными огоньками...

Если когда-нибудь захотите воспользоваться тем немногим, что узнали, прибавьте 348 к номеру параграфа, на котором будете находиться [п381](#).

п204

Нет, этот ключ сюда не подходит. Он и в скважину-то не пролезает. Вернитесь на [п254](#) и подумайте, нет ли другой возможности открыть дверь.

п205

Вы отвязываете веревку (+30), очищаете ее от пучков травы и аккуратно сматываете. Моток займет 1 место в рюкзаке... А теперь, пока вас не заметили, возвращайтесь на развилку и идите другой дорогой [п285](#).

п206

Придется прыгать. А ведь здесь и разбежаться негде...

**ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.** Если повезет, то [п653](#). Если нет, то [п536](#).

п207



Справа деревья расступаются, и вы видите, как по болоту шустро движется стадо животных, похожих на гусеницу размером с корову. Длинное членистое тело несут три пары широких лап. Еще одна лапа, длинная и тонкая, торчит впереди – она быстро прощупывает болото на пути этого странного создания.

«Животное называется семилапа, – объясняет Клуша. – Открыто и изучено Первой экспедицией. А члены Второй экспедиции катались на них верхом. Это возможно, если прыгнуть на спину зверю и силой поворачивать его голову в ту сторону, куда вы хотите направить его бег. Но это опасная забава: семилапы сильно брыкаются!»

Вы хотите ответить Клуше, но поднимаете голову – и замираете, забыв обо всем на свете.

Посреди болота высится остров, увенчанный странными куполообразными сооружениями. Они выглядят попавшими сюда из другого мира, но все же это явно не пиратская база.

«Мертвый Город, – объявляет Клуша. – Легендарный архитектурный комплекс, оставленный загадочной исчезнувшей расой. Ученые слышали о нем, но вы первый землянин, который его видит».

Интересно бы взглянуть на эту диковинку поближе. Но как это сделать? Туда не ведет ни одной дорожки, даже кочек не видно. Не напрямик же, через трясины!

Взгляд падает на семилапа, который отделился от стада и направляется в вашу сторону. Рискнуть, что ли? Чем вы хуже парней из Второй экспедиции?

«Шеф, не надо!» – вопит Клуша, догадавшись о ваших намерениях.

Решитесь объездить зверя [п439](#)? Или махнете рукой на археологические изыскания и пойдете дальше [п327](#)?

п208

Бригс неуклюже пытается подняться с пола, дружки помогают ему.

«Тебе, дурень, к врачу надо!» – советует Герберт.

«Еще чего!» – хорохорится пират. И уходит, опираясь на плечи дружков.

Посетители ресторана провожают его насмешливым свистом.

«А ты, парень? – оборачивается к вам Герберт. – Ты в порядке?»

Если в схватке вы не получили ни царапины, то [п34](#). Если были хоть раз ранены, то [п328](#).

п209

Птеродактилям не удастся сбросить вас с дорожки. Покружившись над вашей головой, они с криками улетают прочь.

Но победа досталась дорогой ценой: удары острых когтей и клювов уменьшили вашу СИЛУ на 7.

Теперь можно без опаски продолжать путь [п585](#).

п210

К сожалению, вы обнаружены. По сигналу одного из пиратов робот-охранник лазерным резаком располосовывает трубу. Вас вытаскивают из укрытия [п48](#).

п211

Чем-то эта дорожка отличается от прочих. Цветом, что ли? И пружинит не так упруго... Присев на корточки, внимательно разглядываете переплетенные лианы. Да они же совсем прогнили, в любую минуту могут оборваться! Вернетесь к развилке и свернете на другую дорожку [п107](#) или рискнете идти вперед [п337](#)?

п212

Пройдя несколько шагов, замечаете группу аборигенов. Несколько серо-зеленых рептилий, склонившись над энергощитом, наносят на него защитный пластиковый слой. Похоже, Паук использует местных жителей в качестве рабочей силы.

Пройдете мимо [п74](#) или подойдете к туземцам, чтобы завести с ними разговор [п338](#)?

п213

Останавливает вас тонкий протяжный свист. Оглянувшись, видите, как по болоту к вам прыжками приближается существо, похожее на гигантскую лягушку, покрытую чешуей с высокими костяными наростами.

«Свистун, – информирует Клуша. – Хищник».

Свистун явно считает вас дичью, заслуживающей внимания. Будете стрелять в него [п181](#) или сочтете, что с этой тварью можно справиться, не расходуя заряды [п329](#)? А может быть, броситесь наутек [п473](#)?

п214

Отсюда надо немедленно уходить! Но сначала подберите оружие вашего противника. В заряднике два заряда – вам они пригодятся. А брать ли бластер пирата? Что ж, если в рюкзаке есть место...

Там, где вы сразили врага, коридор заканчивается тупиком. Трогаете несколько ближайших дверей – они заперты. Замки такой конструкции и отмычка не возьмет.

И лишь одна дверь под вашей рукой уходит вбок, в стену [п144](#).

п215

Стены гладкие и скользкие, подняться по ним невозможно. До дверцы не дотянуться, даже если вы поставите Джонни себе на плечи. Остается ждать, когда хозяева склада соизволят прийти за вами...

п216

Тамбур остается позади, дверь захлопывается за спиной – и тотчас вокруг словно разверзается ад! Из отверстий в стенах хлещут струи пламени. Огненное кольцо все теснее окружает вас. Если есть огнетушитель, немедленно пустите его в ход. Иначе – [п467](#).

п217

В руках у вас тубик питательной пасты. В любой момент она может восстановить вашу СИЛУ до первоначального уровня. К сожалению, содержимого тубика хватает лишь на один прием [п599](#).

п218

Перешагиваете порог – и дверь захлопывается за вашей спиной. На оборотной стороне ее нет ручки, вновь открыть ее вы не сможете.

Ладно, куда же вы попали?

С первого взгляда ясно: это оранжерея. Большая, ухоженная, с самыми разнообразными растениями. В глазах рябит от листьев, цветов и плодов. Вокруг тишина, только журчит жидкость по гидропонным прозрачным трубам.

Из буйства и пестроты растительности взгляд выхватывает что-то знакомое. Длинный оранжевый плод на темной ветке... Это же дарвиния, недавно выведенное фруктовое дерево! Хотите сорвать оранжевый плод, вкусный и питательный [п372](#)? Или побоитесь привлечь к себе чье-то внимание и продолжите искать дверь [п504](#)?

п219

Путь лишь один – вверх, по металлическим скобам. Скобы широкие, двое вполне могли бы взбираться рядом, но на всякий случай поднимаетесь первым, приказав мисс Уэлбридж немного отстать.

Предосторожность не оказывается излишней. Сверху металлическая лестница грохочет под чьими-то каблуками. Отступить поздно – придется принять бой.

Сверху один за другим спускаются двое пиратов. Бластеры, конечно, они в ход не пустят... впрочем, вы тоже. Только дурак в такой тесноте включит линейный излучатель... Хорошо, что они не могут напасть вдвоем: в этой трубе нет места для троих.

*ПЕРВЫЙ ПИРАТ ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 8*

Если вы победили, то [п319](#).

Если враг снизил вашу СИЛУ до 2, то [п634](#).

п220

Вы пытаетесь заговорить с незнакомцем, но он только таращит глаза и отмалчивается. Чем-то вы ему не понравились... Пора отсюда уходить, пока он не позвал кого-нибудь из начальства – рассказать о подозрительном типе [п518](#).

п221

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших цифр больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п546](#). Если меньше или равна ей, то [п637](#).

п222

«Гитара» совсем крошечная, но играть на ней все же можно. Бренча что-то монотонное, идете мимо заснувшего зверя к выходу.

«Блеск! – веселится Клуша. – Серенада! От Севильи до Гренады... Сеньор, ваша красавица не выйдет на балкон: она спит, безжалостная!»

Не отвечая нахалке, вы отворяете дверь [п514](#).

п223

Сон увеличит вашу *СИЛУ* еще на 2. Наутро хозяин выводит вас из деревни, объясняет, что идти надо на юго-запад, горячо желает вам удачи и уходит.

Вы уже собираетесь двинуться дальше, как вдруг тонкая лапка трогает ваш локоть. Рядом с вами стоит невысокий туземец с серебристо-голубой чешуей и карими глазками-бусинками.

«Могу помочь», – начинает он с самой сути дела.

Вашего нового знакомого зовут Кверри Пролаза. Он подслушал ваш вечерний разговор с Флавье – и сообщает об этом без тени смущения. (Хотя кто знает, как выглядит смущенная рептилия?) И теперь Кверри хочет предложить вам некий предмет, необходимый для победы над врагами. Показать предмет отказывается, но готов сменить его на что-нибудь ценное.

Заинтересуетесь сделкой [п63](#) или посоветуете Пролазе убраться на все четыре стороны [п581](#)?

п224

Три беззвучные вспышки – и охраны больше нет. Можете войти, только действуйте быстрее – кто знает, когда здесь смена караула [п572](#).

п225

Дверь распаивается. Вагонетка въезжает, как вы и ожидали, в автоматическую кухню. Пора покинуть ваше транспортное средство, а то как бы не отправиться на переработку вместе с дичью...

Вагонетка едет дальше, а вы осматриваетесь. Стандартная кухня большой базы: контрольное табло, широкие шланги, баки с какими-то бурлящими жидкостями, уходящий в стену конвейер [п52](#).

п226

Эту бронированную махину можно свалить только из бластера [п576](#) – всякое другое оружие здесь бессильно. Если не можете выстрелить (или просто бережете заряд), то есть выбор: либо попытаться криками и пинками прогнать животное от двери [п41](#), либо набраться терпения – вдруг броненосцу надоест здесь сидеть [п96](#).

п227

Тонкая паутина ветвей с треском разрывается под вашей тяжестью, и вы летите в болото. К счастью, глубина здесь – вам по пояс. Дно хоть и вязкое, но стоять можно.

И тут рядом словно извергается вулкан! Болотная грязь и тина разлетаются во все стороны, и из мутной жижи выныривает зверь, похожий на небольшого крокодила с широкими когтистыми лапами. Из круглой пасти во все стороны торчат причудливо изогнутые клыки.

«Кривоzub, – представляет зверя Клуша. – Открыт биологами Второй экспедиции. Относится к отряду...»

«Я у него документы не спрашиваю!» – отгрызаетесь вы и беретесь за оружие.

*КРИВОЗУБ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8*

Приходится драться по пояс в болоте, поэтому вычитайте 1 из *МОЩНОСТИ* каждого *УДАРА*. Если вы победили, то [п183](#).

п228

Скоба выдергивается из стены, как морковь из грядки. Каким-то чудом вы удерживаетесь на лестнице. Кончиками пальцев дотягиваетесь до следующей скобы. Она держится еще хуже. Все, подъем окончен.

Возвращаться туда, откуда пришли, глупо. Там вас нехорошо ждут. Остается один путь – люк на стене [п479](#).

п229

Вы долго идете без приключений. Начинает темнеть. Клуша настоятельно советует вам подыскать подходящее дерево и устроиться на ночлег. Послушаетесь ее [п503](#) или продолжите путь, несмотря на стущающуюся тьму [п605](#)?

п230

Навстречу, огибая корпус звездолета, идут трое астронавтов. Двое, не обратив на вас внимания, проходят мимо, а третий задерживается. Вас будто обдает ледяным душем: вы знаете этого человека! Когда-то вы задержали корабль торговцев оружием, и эта приметная физиономия маячила среди экипажа.

«Где-то я, парень, видел...» – неуверенно говорит обладатель приметной физиономии.

Вы быстро отвечаете:

«Сварщик я, сэр. Аварийный трап прибыл чинить...»

**ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.** Если ваши слова достаточно убедительны, то [п558](#). Если нет, то [п464](#).

п231

Тропинку вы вскоре теряете, потому что гораздо удобнее здесь перебираться с корня на корень и с ветки на ветку. Идете на юг – но вас останавливает открывшееся меж деревьев необычное зрелище [п101](#).

п232

После ярко освещенной комнаты соседний отсек кажется совсем темным, глаза не сразу привыкают к полумраку [п480](#).

п233

Не успеваете сделать и нескольких шагов, как сверху падает широкая прозрачная тень. Не задумываясь, падаете ничком на плетеную дорожку и, замерев, вжимаетесь в нее.

Бросьте кубик. Если выпадет четное число, то [п307](#). Если нечетное, то [п427](#).

п234

Вам никто не верит. Игроки наваливаются на вас толпой, не дают выхватить оружие. Крупье вскидывает бластер. На шум схватки прибегают еще несколько пиратов, они тоже вооружены [п48](#).

п235

За каждой из дверей может таиться опасность. Вы не убираете руки с рукояти оружия. Но, кажется, на сей раз оно вам не понадобится [п416](#).

п236

Видимо, тумба снабжена контрольным устройством, не позволяющим одному человеку получить две порции еды. Звенит сигнал тревоги, за спиной у вас

возникает внушительного вида робот-охранник. Драться с ним бесполезно: металлический сторож стреляет парализующими ампулами. Справиться с ним мог бы лишь «Черный луч»... да еще бластер! Если можете выстрелить, то [п24](#). Если нет, то [524](#).

п237

Луч фонарика выхватывает из темноты паутину чего-то, напоминающего провода. Надо идти осторожнее... А что это чернеет у самого пола?.. Склонившись, освещаете мертвого человека в форме астронавта с эмблемой «Ядовитого когтя» на рукаве. Лицо его искажено страшной гримасой, на полу лежит бластер, который он выронил в миг смерти. Осторожно придвигаете оружие к себе. В заряднике три заряда. Можете взять их себе. Если хотите, возьмите и бластер, лишь бы в рюкзаке нашлось место.

А теперь пора уносить отсюда ноги [п381](#).

п238

Тимс в восторге. Наконец-то Космический Патруль добрался до Паука!  
«С тех пор как этот ворюга захватил мою базу, я живу в стене, как крыса!» – заявляет он, обводя взглядом коридорчик.

«А зачем этот проход построен?»

«По-твоему, я зря ношу прозвище Мягкая Посадка? – хитро подмигивает Тимс. – Я всегда заранее готовлюсь к неприятностям. Такие коридорчики есть на каждом ярусе, знаю о них только я. Правда, когда проектировались эти убежища, я думал не о мерзавцах-захватчиках, а о бунте собственного экипажа».

К сожалению, Тимс наотрез отказывается спуститься с вами на складские ярусы. Во-первых, старый космический лис дорожит своей шкурой, он к ней как-то привык. Во-вторых, часть потайных коридоров уже обнаружена пиратами, причем Тимс не знает, какие именно переходы не тайна для Паука. Зато бывший хозяин базы готов поделиться сведениями, которые получил, подслушивая вражеские разговоры.

«Пленников разместили порознь, на разных ярусах. Профессор – на четвертом, в каюте-невидимке. Дверь ее сливается со стеной. Справа и слева от нее – две двери, красная и зеленая. На каждой есть кнопка. Если нажать обе кнопки, откроется дверь каюты-невидимки».

(Если когда-нибудь захотите воспользоваться этим советом, прибавьте 85 к номеру параграфа, на котором будете находиться.)

«А сюда ты зря забрел, – продолжает Тимс. – Пойдем, я тебя к лифту выведу».

Вы оба возвращаетесь к развилке, идете другим коридорчиком и останавливаетесь у пластикового квадрата обшивки, на который указывает Тимс. Квадрат поворачивается вокруг своей оси, выпуская вас на ремонтный ярус. Пройдя несколько шагов вдоль стены, видите впереди дверцы лифта [п330](#).

п239

Бегом возвращаетесь к дереву. Выдры почему-то не преследуют вас. Похоже, вам осталась лишь одна тропинка [п83](#).

п240

Входите в соседний отсек – и густая, вязкая темнота окружает вас [п346](#).

п241

Ветка подламывается под ногой, и вы летите в болото, которое с жадным чавканьем принимает вас в объятия – навсегда.

п242

Теперь аборигены преисполнены доверия и желания помочь вам. Один из них вкладывает в вашу ладонь свой пищевой паек – твердый предмет, напоминающий сухарь. Жевать такую еду трудно, однако в любой момент она прибавит 2 к вашей СИЕ.

«Пауку и его банде скоро придет конец, – заверяете вы туземцев. – Но для этого мне надо разыскать троих пленников-землян. Вы что-нибудь слышали о них? Мальчик, женщина и старик-профессор...»

«Профессор! – восклицает серо-коричневый абориген. – Я слышал это имя!»

Он вытягивается, поднимает глаза к потолку и начинает говорить по-английски, гнусавя и чуть глотая окончания слов. Это точная копия чьей-то речи.

«Когда профессору жрать понесешь, Томми, не ошибись. Там двери такие приметные: одна красная, другая зеленая. Так ты в те двери не суйся. На каждой в косяке есть по кнопке махонькой, ты их нажми – и третья дверь откроется, меж тех двух. Мы ее называем – каюта-невидимка...»

Голос аборигена затихает, точно говорящий отходит все дальше.

«Больше я ничего не слышал», – переходит туземец на родной язык.

Вы благодарите за информацию. Когда захотите ею воспользоваться, прибавьте 85 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

А затем ваши новые друзья показывают, в какой стороне находится лифт [п268](#).

п243

Придя в себя, обнаруживаете, что лежите внизу, у выхода из куполообразного здания. Чувствуете вы себя прекрасно (СИИА восстанавливается до первоначального уровня, а ЛОВКОСТЬ увеличивается на 1). Должно быть, этот купол – что-то вроде лечебницы.

Ладно, а теперь стоит взглянуть, что находится в других зданиях [п381](#).



п244

Решив, что надо предоставить событиям идти своим чередом, вы спокойно ложитесь спать. И просыпаетесь лишь тогда, когда дверь с шумом откатывается в сторону. В комнату врываются двое пиратов с бластерами на изготовку. За ними входит Паук. Лицо пиратского адмирала неподвижно, как маска, но глаза горят бешеным огнем. В них вы читаете свой приговор. Как удалось Пауку разоблачить ваш обман – теперь уже неважно [п48](#).

п245

Задрав кверху щупальца-манипуляторы, робот медленно погружается в трясину. На конце одного из манипуляторов вы замечаете странную шишкообразную насадку. Заинтересовавшись, дотягиваетесь до робота и обламываете конец щупальца. Насадка похожа на ключ (-196).

Робот исчезает в трясине. Путь вперед свободен [п85](#).

п246

Яростными рывками пытаетесь вы уплыть прочь, но безжалостные щупальца вцепляются в вас, рвут кожу (вычитите 3 из своей *СИЛЫ*). От сражения не уйти [п166](#).

п247

Туман вокруг все гуще, но все же можно заметить, что дорожка под ногами раздваивается. Куда свернете: налево [п157](#) или направо [п597](#)?

п248

За дверью – помещение, полное бесшумно работающих механизмов, покрытых белой эмалью. Что-то знакомое... Клуша ориентируется быстрее вас и сообщает, что это – автоматическая кухня.

Вы осматриваете большие баки с какими-то бурлящими жидкостями, контрольное табло, широкие шланги, уходящий в стену конвейер, бегущие по полу узкие рельсы со стоящей на них вагонеткой. Вагонетка заляпана густой белесой жидкостью – вы знаете, что это кровь местных животных [п52](#).

п249

Вы называете пароль и, отключив рацию, разворачиваете катер для посадки [п533](#).

п250

Удовлетворенно хмыкнув, мастер отходит прочь.

«Давай дальше, – бросает он на ходу. – Попозже зайду, приму работу».

Вы с удивлением смотрите на аккуратно заваренную трещину. Надо же, получилось!

Клуша ехидно подает голос:

«Насколько я вас знаю, шеф, вы сейчас начнете сетовать, что выбрали в жизни не ту профессию... Может, останетесь и займетесь остальными трещинами?»

«Нет, – отвечаете вы, – остальные пусть Паук заваривает. Лично».

Вы снимаете светозащитные очки (+56). Если в рюкзаке есть место, можете взять их на память о своей трудовой победе... А теперь уходите, пока мастер и впрямь не вернулся принимать работу [п454](#).

п251

Вы протискиваетесь по каким-то узким извилистым переходам, пока не становится ясно, что погони опасаться не надо. Останавливаетесь передохнуть. Мелисса Уэлбридж достает из кармана пластмассовую коробочку и, перевернув ее над ладонью, бросает что-то себе в рот. Заметив ваш вопросительный взгляд, улыбается:

«Тонизирующие таблетки, безобидная вещь. Жаль, закончились... ой, нет, одна осталась! Угощайтесь, майор!»

Если примете угощение, таблетка прибавит 2 к вашей СИМЕ [п219](#).

п252

После крошечной темноты соседний отсек кажется ярко освещенным. Не сразу понимаете, что там всего лишь царит мягкий полумрак [п480](#).

п253

Пальцы скользят по гладкому толстому корню, вы срываетесь в трясину. Тут же на поверхность, вспарывая мох и ряску, стрелами вылетают несколько громадных – с руку длиной – гигантских пиявок. И начинается игра в растерзайку...

Бросьте кубик дважды. Сумма выпавших чисел показывает, на сколько уменьшилась ваша СИЛА.

Если вы еще живы, то [п609](#).

п254

Проходите совсем немного – и замечаете в бронированном куполе дверь, невысокую и широкую. В нее врезана панель с кнопками – кодовый замок. Под панелью – узкое круглое отверстие. Может быть, это замочная скважина? Если у

вас есть ключ, можете попробовать, не подойдет ли он к двери. Если знаете кодовую цифру, войти будет несложно. А может быть, у вас найдется отмычка?..

Если не сумеете отворить дверь, придется идти дальше: эту броню не возьмет и бластер [п108](#).

п255

Целиться сквозь густую листву очень трудно, поэтому придется положиться не на мастерство, а на везение.

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п375](#). Если нет, то [п445](#).

п256

Как вы ни стараетесь быть осторожным, а все-таки наступаете на одну из змей. Защищаясь, она кусает вас. Если есть противоядие, примите его немедленно. Если противоядия нет, ничто вас не спасет.

п257

Таинственная вещь оказывается бластером. Но как же он искорежен! Похоже, его стиснули чьи-то мощные клыки. Полупустой зарядник вскрыт, как консервная банка. Впрочем, два заряда уцелели – возьмите их...

Выбросив изуродованный бластер в болото, продолжаете свой путь [п391](#).

п258

Подумав немного, Герберт хмуро соглашается. Он нажимает кнопку на стене – и перед вами распахиваются дверцы лифта...

Хотите осмотреть ремонтный ярус в одиночку [п184](#) или считаете, что с сопровождающим вы будете в большей безопасности [п578](#)?

п259

Вы продолжаете идти, пока путь не пересекает длинная скалистая гряда, протянувшаяся с востока на запад. С удовольствием спрыгнув с плетеной дорожки на твердую почву, перебираетесь через невысокий каменный хребет – и видите полускрытый туманом громадный бронированный купол. Ура, пиратская база! Вас отделяет от нее лишь небольшое болотце, в котором, как вы тут же выясняете, самое глубокое место всего лишь вам по пояс. Барахтаться в вонючей жиже не очень-то приятно, но, к счастью, к ткани вашей одежды не пристает грязь. Путешествие по болоту не отразилось на вашем внешнем виде.

Ладно, это пустышки. Главное – вы обнаружили логово врага!

*УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ* [п400](#).

п260

Вид колоды приводит парней в восторг.

«Черт возьми! – бормочет один. – Сто лет я карт в руках не держал. А у этих бандюг наверху, говорят, даже казино есть... Слушай, приятель, меняемся! Я за эту колоду свою зажигалку отдам!»

«Не нужна ему твоя дурацкая зажигалка! – ревниво встречает другой. – Он со мной махнется – на фонарик. Хороший такой фонарик, батарейки новенькие...»

«А у меня и нет ничего такого... – сокрушается третий. – Могу отдать фотографию Мелиссы Уэлбридж. Гляди, какая она тут красавица!»

«Говорят, она сейчас здесь, на базе?» – небрежно интересуется вы.

«Ага, я тоже слышал. Она и еще две важные шишки с Земли. Говорят, всех троих на разных ярусах держат, чтоб друг с другом не виделись».

Хотите меняться? Тогда решайте, что вам больше нравится: фонарик [п44](#), зажигалка [п90](#) или фотография [п314](#). Если не считаете эти предметы заслуживающими внимания, то [п414](#).

п261

Стрелять, не видя мишени... тут требуется не меткость, а везение.

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п59](#). Если нет, то [п619](#).

п262

Прыгнув, приземляетесь за ближайший шкафчик. Краем глаза успеваете заметить, что квадрат пластика, на который вы упали, отличается по цвету от остального пола. И тут же квадрат этот под вашей тяжестью начинает спускаться вниз. Подъемник! Конечно! Врач должен иметь прямой доступ на ремонтный ярус, чтобы оказывать помощь при травмах [п100](#).

п263

Мясо жесткое, волокнистое, пахнет дымом, но оно прибавляет 1 к вашей *СИЛЕ* [п357](#).

п264

Через двойные двери проходите в соседний отсек – и замираете от восхищения. В полутьме вокруг светятся дивной красоты силурийские кораллы – громадные, как деревья, синие, бирюзовые, изумрудно-зеленые. Отсек похож на сказочный лес.

С трудом подавив восторг, пытаетесь прикинуть стоимость этого чуда. Содержимое этой комнатки, пожалуй, может окупить строительство базы!

У ног замечаете небольшой, с вашу ладонь, обломок коралла ярко-голубого цвета. Если хотите, можете взять коралл (+38) с собой...

В стене напротив входа видны две двери. Какую откроете: левую [п84](#) или правую [п384](#)?

п265

Вы склоняетесь над Джонни. К счастью, с ним ничего серьезного... Пока мальчик, сидя на полу, приходит в себя, вы обшариваете карманы неподвижных противников. У техника находите компас (+32), а у пирата – измятую фотографию Мелиссы Уэлбридж (+82).

Джонни поднимается на ноги. Не очень-то хорошо он выглядит, надо бы дать мальчишке отдохнуть. Увы, оставаться здесь опасно, пора уходить [п570](#).

п266

Открываете дверь, проходите тамбур и первым делом нашариваете взглядом выход – в той стене, что слева от входа [п655](#).

п267

Угольно-черный мрак окутывает вас. Даже сзади, от входа, почему-то не падает свет. Если есть фонарик, можете его включить. Иначе придется либо брести в темноте [п23](#), либо вернуться к выходу [п381](#).

п268

Вы поспешно идете вдоль стены, покрытой пластиковой обшивкой. Стена закругляется влево. Пока опасности нет, но с яруса надо побыстрее исчезнуть [п410](#).

п269

«Не может быть! – ахает незнакомец. – Офицер Космического Патруля!

Повернувшись к толпе аборигенов, он издает трель свистящих и щелкающих звуков, такую быструю, что ваш автопереводчик не успевает ее разобрать. Аборигены неохотно расходятся.

«Обопритесь не меня, идемте в мою хижину, – Незнакомец кивает в сторону гигантского глиняного шара меж двух деревьев. – Но как же вы влипли в такую неприятную историю, сэр?»

Вы рассказываете о встрече в лесу.

Незнакомец, хохотнув, объясняет, что Лишенный Тени – это не имя. Это словосочетание переводится либо как прилагательное «бессовестный», либо как существительное «вор».

«Что ж, сэр, – замечает Клуша, – вас этот тип не обманул. Он говорил, что вся деревня будет рваться с вами побеседовать, никто не останется в стороне... Никто и не остался!» [п9](#)

п270

Но вы даже не успеваете заглянуть в сейф. Воеет сирена сигнализации, из стен бьют парализующие иглы...

Вы приходите в себя уже в окружении вооруженных пиратов [п48](#).

п271

Не успеваете оставить за спиной развилку, как черная туча закрывает небо. Громадная стая крылатых тварей, низко парящих над лесом, приближается к вам. Попробуете добежать до ближайшего дерева и укрыться в ветвях [п153](#)? Или решите, что неблагоразумно бежать от опасности, и приготовитесь встретить ее во всеоружии [п339](#)?

п272

Пират подавлен неудачей. Надо действовать быстро, пока до этого идиота не дошло, что он, стоя на посту, проиграл оружие.

«А система все же так себе», – говорите вы с сожалением, лениво протягиваете руку к бластеру... и, схватив оружие, направляет его на часового. Пират так ошеломлен, что, не сопротивляясь, дает запихать себя в каюту. Вы запираете дверь снаружи.

«Эй! – вопит пират. – Ты с ума сошел! Стой! Что я адмиралу скажу?»

«Предложи ему сыграть в кости», – советуете вы.

Проверяете вражеское оружие – в нем три заряда. Перебрасываете их в зарядник своего бластера – своя система привычнее. Впрочем, трофейный бластер тоже можете прихватить, лишь бы в рюкзаке для него нашлось место.

Отсюда надо смыться, пока не поздно. Вы поспешно идете по коридору, заворачиваете за угол... еще поворот... и тупик. По обе стороны коридора – две двери. Возвращаться глупо и опасно. Какую дверь попытаетесь открыть – левую [п120](#) или правую [п522](#)?

п273

Хорошо, что вас укрывает туман... Катер делает вокруг дерева еще пару кругов и улетает куда-то на юг. Можете без опаски идти дальше [п393](#).

п274

Отмычка жужжит, дверца сейфа приоткрывается [п270](#).

п275

Зарядов, конечно, жаль, зато дверь в соседний отсек открыта [п354](#).

п276

Вы снимаете крышку – и боковые стенки сами распахиваются, как лепестки цветка. Перед вами металлическая конструкция, которая медленно начинает двигаться, собирая свои части в единое целое.

Вы сразу понимаете, что это такое, и невольно делаете шаг назад. Клуша издает стон ужаса.

Робот-убийца! Производство его запрещено на всех планетах Галактического Содружества! Во имя Великого Космоса, какой кретин оставил робота на складе во включенном виде?! Этот кошмар был почти готов к бою – и теперь фотоэлементы, на которые хлынул свет, дали механическому чудовищу команду активизироваться.

Если у вас есть «Черный луч», вы легко сможете остановить врага. Если нет, вам придется туго [п30](#).

п277

Спрут отшвыривает своего обмякшего противника и с готовностью оборачивается к вам.

*СПРУТ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8*

В любой момент можно броситься бежать [п567](#).

Если вы победили, то [п99](#).

п278

Вы взяли нужный тон. Мастер застывает с отвисшей челюстью. Надо действовать, пока он не опомнился.

«Прежде всего меня интересует состояние навигационного оборудования», – твердо говорите вы, прикинув, что штурманская рубка находится в верхних уровнях звездолета.

«Да-да, – поспешно откликается мастер, – сейчас выясню... Только подъемники отключены, я по аварийному трапу... Извольте подождать, сэр...»

Мастер сбрасывает куртку, чтобы не мешала подниматься по скобам трапа, и исчезает в проеме шлюза. Вы тоже собираетесь исчезнуть, как вдруг замечаете, что из кармана куртки мастера что-то выпало. Нагнувшись, поднимаете стереофотографию. Разумеется, вы узнаете это лицо. Да и кто бы его не узнал! Несравненная, блистательная Мелисса Уэлбридж! Если хотите, можете взять фотографию (+82) с собой. И уходите, пока мастер не вернулся [п454](#).

Тропинка бежит на юго-восток, все дальше уводя вас от цели путешествия. Как бы свернуть с нее?

«Осторожнее! – предупреждает Клуша. – Внизу Черный Рой!»

Под самой тропинкой из болота торчит острая верхушка скалы, почти сплошь покрытая черным колышущимся слоем живых существ. Приглядевшись, различаете, что это крупные – с ладонь – жуки.

«Они кусаются... очень. Но все-таки жаль, сэр, что вы на задании. Могли бы сколотить себе состояние».

Вы уже собрались уходить, но последние слова Клуши заставляют потребовать разъяснений.

«На Большой Трясине не обнаружено почти ничего ценного. Но то, что, возможно, находится внизу, – исключение. Рядом с Черным Роем в трещинах камней могут оказаться Осколки Радуги».

«Что это такое?»

«Вещество очень сложного состава, предположительно органического происхождения. Кристаллы радужной окраски – отсюда название. Обладают легким ароматом, который благотворно действует на человека: бодрит, прибавляет сил, вызывает хорошее настроение. Вторая экспедиция нашла такой кристалл на другом полушарии. Было много шума. Ожидалось, что на Большую Трясину хлынет толпа охотников за Осколками Радуги. Но ученые не нашли больше ни одного Осколка, а потом уникальный кристалл был похищен – и Осколки радуги превратились в глазах толпы то ли в легенду, то ли в мистификацию».

Растянувшись на тропинке, вглядываетесь вниз. Под живой черной кашей заметно что-то блестящее... или вам это показалось? Хотите спуститься и поискать то, что может принести большие деньги и славу [п133](#)? Или не хотите связываться с кусачими тварями, охраняющими загадку [п21](#)?

Весь отсек заставлен гудящими стеклянными цилиндрами. А гудят они потому, что внутри каждого рой радужный жуков с планеты Мелисса. (Кстати, планета названа в честь актрисы, которую вы собираетесь спасти.) Из жуков получают краску, меняющую цвет в зависимости от температуры и влажности. Но кусаются они так, что любая земная оса сдохнет от зависти. Не разбить бы какой-нибудь цилиндр...

**ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.** Если повезет, то [п624](#). Если нет, то [п442](#).

Вы ушли не очень далеко от места странной встречи – и вновь пришлось остановиться. По правую руку замечаете поднимающийся из болота скалистый



островок. на нем возвышается груда металлических обломков – все, что осталось от разбившегося вдребезги космокатора. А рядом... показалось вам или нет, что там неподвижно скорчилась человеческая фигурка?

Хотите добраться до острова и узнать, нельзя ли помочь потерпевшему крушение? Но туда можно попасть, лишь прыгая с кочки на кочку, а это опасно. Все же рискнете [п623](#)? Или пойдете дальше [п77](#)?

п282

Стоя над безжизненной грудой металла, тревожно оглядываетесь: не привлек ли шум еще каких-нибудь блюстителей порядка? Нет, кажется, все тихо. Плод дарвиней во время потасовки упал и раскололся, видна студенистая розовая мякоть. В таком виде его нельзя класть в рюкзак, лучше сразу съесть (и повысить свою СИУ до первоначального уровня).

А теперь пора продолжать поиски выхода [п504](#).

п283

Упругое покрытие пола чуть пружинит под ногой. Почему-то с каждым шагом становится все труднее идти. Может быть, повернуть, пока не поздно [п381](#)? Или все же рискнете закончить то, что начали [п579](#)?

п284

Жестом фокусника извлекаете из рюкзака фотографию и взмахиваете ею перед лицом мисс Уэлбридж:

«Позвольте, Несравненная, вашему поклоннику попросить автограф...»

И происходит чудо. Срабатывает рефлекс опытной актрисы. Знакомые слова возвращают краску с побелевшим щекам Мелиссы. Она заученно улыбается, кокетливо хлопает ресницами, точно ее окружает толпа поклонников, и сует руку в карман (видимо, в поисках авторучки. И тут до нее доходит нелепость ситуации.

Хвала Великому Космосу, она смеется!

«Я позже напомню вам об автографе, – быстро говорите вы. – А сейчас позвольте представиться: я майор Космического Патруля и пришел за вами...»

Выйдя в коридор, вы оба начинаете внимательно осматривать стену в поисках выхода.

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п377](#). Если нет, то [п189](#).

п285

И вновь развилка! На этот раз дорожки разбегаются не очень широко: одна бежит на юг [п55](#), другая – на юго-запад [п395](#). По какой из них вы пойдете?

п286

Проходите тамбур, закрываете за собой дверь... и еле удерживаете равновесие на скользкой полоске кафеля. Перед вами бассейн, а вы стоите на узкой кромке бортика [п486](#).

п287

Отходите от развилки уже довольно далеко, когда глазам предстает необычное зрелище. Впереди из болота вырывается фонтан воды и пара. Высоко взметнувшись над дорожкой, он опадает, и на некоторое время все стихает. Затем гейзер извергается вновь – с той же яростью.

Интересно, о чем думали эти тупые белки, когда плели дорожку над гейзером? Хотя... что вы знаете о белках? Может, им нравится купание в кипятке?

Клуша советует вернуться к развилке и пойти другой тропинкой [п373](#). Но, возможно, вы захотите рискнуть и пробежать по тропинке над гейзером [п171](#)? Учтите: он извергается с неравномерными промежутками, рассчитать тут ничего нельзя. Придется положиться на удачу.

п288

Посреди отсека развалилось животное, которое при всем желании нельзя назвать травоядным. Зверь, кажется, целиком состоит из когтей и клыков. Он пока не предпринимает враждебных действий, но за этим дело явно не станет...

А дверь из отсека одна – как раз за спиной у зверюги.

Клуша уже успела классифицировать хищника:

«Это растерзай с планеты Последний Шанс. Его еще называют меломаном».

«Почему растерзай – это понятно, – говорите вы, не сводя взгляда со зверя. – А почему меломан?»

«На него оригинально действует музыка. Однообразные, протяжные мелодии заставляют его уснуть. На планете Последний Шанс все стараются носить при себе какой-нибудь музыкальный инструмент, в крайнем случае хотя бы свисток...»

Если есть что-нибудь, что может хоть отдаленно сойти за музыкальный инструмент, попробуйте этим воспользоваться. Иначе предстоит бой с опасным противником [п640](#).

п289

Вы расплываетесь на листьях – и они выдерживают ваш вес. Хуже другое: листья покрыты жалящим ядовитым пушком. Вы отползли недалеко от тропинки, а *СИИА* уже уменьшилась на 1. Вернетесь, пока не поздно, на тропинку [п633](#)? Или все-таки поползете дальше по болоту [п387](#)?

п290

Из комнаты с воплем «ура!» вылетает мальчишка и восторженно виснет на вашем локте [п428](#).

п291

Тонкая стрелка пробивает шею вцепившегося в вас птеродактиля. Еще один, похоже, крепко получил камнем – затрепыхался, выпустил вашу одежду из клюва. Остальные не в силах удержать тяжелый груз. Под крики стаи вы летите вниз и застреваете в ветвях. Аборигены отгоняют стаю прочь.

Все эти передряги – битва, полет, падение – уменьшили вашу *СИЛУ* на 6. Если вы еще живы, то [п559](#).

п292

Ох, ненадежное место выбрали вы для укрытия! Внизу суетится не меньше дюжины пиратов и, что хуже всего, торчат два робота-охранника! Стоит кому-то бросить взгляд вверх...

Вы вжимаетесь в пластиковую обшивку потолка, стараясь стать как можно незаметнее. Внезапно один из квадратов обшивки мягко подается за вашей спиной, и вы оказываетесь в нише. Пластина обшивки, повернувшись вокруг своей оси, закрывает вам выход наружу [п14](#).

п293

Вы поворачиваете назад. Тяжелый сладкий запах остается за спиной, но голова продолжает кружиться. Вы надышались чем-то ядовитым (вычтите 2 из *СИЛЫ*).

К счастью, неприятное приключение позади. Вы вернулись к развилке – и на этот раз сворачиваете на другую дорожку [п399](#).

п294

Кто знает, какое зверье ждет вас в соседнем отсеке? На всякий случай лучше подготовиться к драке [п54](#).

п295

Но где же дверь? Вы с Джонни сантиметр за сантиметром осматриваете гладкие стены, но не находите никаких признаков выхода...

И тут вы видите, что там, где только что был выход, скользнула вниз по стене толстая броневая плита. «Пункт проверки», будь он не ладен! Вы с Джонни попали в мышеловку, и вам из нее не вырваться.

п296

Нажимаете кнопку – и робот плашмя брякается к вашим ногам. Скорее уходите, пока здесь не появился кто-нибудь еще [п344](#).

п297

Деревья снова растут все реже и реже. В паутине плетеных дорожек вы вскоре сбиваетесь с направления и не можете сказать, в какую сторону идете, тем более что солнце уже кануло за лес, не оставив после себя привычного для землянина закатного пламени. К счастью, удастся обнаружить дерево с большим дуплом. Забравшись туда, кое-как проводите ночь (сон прибавит 1 к СИИЕ). А утром обнаруживаете, что от дерева бегут две дорожки: одна – на юго-запад [п83](#), другая – на юг [п527](#). По какой из них вы пойдете?

п298

Выходите в тамбур, следя, чтоб ни одна зверушка не проскользнула за вами... Следующий отсек – прямоугольной формы, из него ведут две двери. Один из выходов находится в длинной стене (рядом с входом, немного левее), другой – в короткой стене, той, что слева от вас.

Ну, и какой же сюрприз ожидает вас здесь? [п345](#)

п299

Когда вы мягко спрыгиваете на островок, пираты хватаются за бластеры – но оставляют их в кобурах. Видимо, парни разом поняли то, о чем и вы уже догадались: в этом лесу нельзя пользоваться лазерным оружием, луч будет метаться меж бесчисленных зеркал.

Пираты не говорят ни слова, вы тоже. Все и так ясно.

*ПЕРВЫЙ ПИРАТ ЛОВКОСТЬ 9 СИИА 8*

*ВТОРОЙ ПИРАТ ЛОВКОСТЬ 8 СИИА 10*

Они неплохо дерутся, эти парни, но выносливостью не отличаются. Стоит СИИЕ любого из них снизиться до 2, как он теряет сознание.

В любой момент боя вы можете отступить [п499](#).

Если вы одержали победу, то [п645](#).

п300

Дверь закрывается за вами. В люющемся с потолка неярком свете вы осматриваетесь [п548](#).

п301

Увы, вам не поверили. Один из парней вскидывает руку – и в воздухе свистит тонкий нож.

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п91](#). Если меньше или равна ей, то [п641](#).

п302

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если оно выручит вас, то [п662](#). Если нет, то [п592](#).

п303

Вы в просторном, ровно освещенном помещении. В центре – устройство, напоминающее пульт, усеянный кнопками и увенчанное неким подобием штурвала. Хотите подойти ближе [п103](#) или решите, что благоразумнее уйти отсюда и заглянуть в другое здание [п381](#)?

п304

Вы уже почти у спасительного входа – как вдруг...

«Эй, парень! – окликает вас один из игроков. – А ну, стой! Что-то я тебя не припомню. Ты, часом, не снизу, не из «технарей»?

Надо что-то ответить. Скажете, что вы действительно из «технарей» [п6](#)? Или будете это отрицать [п482](#)?

п305

От дорожки отбегает еще одна – на юго-восток. Это вам вроде бы не по пути: база находится, по расчетам Клуши, где-то на юго-западе. Но ведь Клуша определяет направление приблизительно... Хотите взглянуть, куда ведет новая дорожка [п415](#)? Или пойдете прежней тропой [п285](#)?

п306

Теперь вы в относительной безопасности и можете выбирать, какую из дверей отпереть: ту, что в левой от входа стене [п36](#)? Или ту, что в правой [п195](#)?

п307

Тень проносится над вами – и исчезает. Подняв голову, видите над собой странное существо, похожее на гигантскую полупрозрачную медузу. Только движется она не в воде, а в воздухе... Проводив уплывшую медузу взглядом, вы встаете и продолжаете свой путь [п461](#).

п308

Герберт вынимает маленький пульт дистанционного управления, нажимает кнопку – и серо-голубые панели расходятся в стороны. За открывшейся дверью – просторное помещение, уставленное столами; вдоль стен оно опоясано стойкой бара. Стены увиты вьющимися растениями и гирляндами разноцветных лампочек. По общему впечатлению – захудалый кабачок на заштатной планетке. Но Герберт оглядывает заведение с явной гордостью и, подведя вас к ближайшему столику, говорит подбежавшему тощему юнцу: «Обслужить за счет заведения. Адмирал приказал».

Кормят здесь неплохо (*СИЛА* восстанавливается до первоначального уровня) [п408](#).

п309

Вцепившись правой рукой в узловатый корень, левой хватаете за рукав парня, который держится за свисающую к воде ветку. Вдруг из воды выныривает что-то гибкое – не то щупальце, не то хлыст – и обвивает пирата. Рот бедняги распаивается в беззвучном крике – и тут происходит нечто страшное. Голова и руки человека начинают терять очертания. Тяжелой, как ртуть, жидкостью тело пирата стекает в трясину, где тут же начинается возня, хлюпанье и чавканье. Ужас какой... что это было? Ну и хищники здесь водятся!

И все же вы пытались спасти человека (тем более – врага!). За этот благородный поступок судьба вознаградит вас когда-нибудь.

*УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ.*

Да, а куртка-то! Вы все еще ее держите!

Взобравшись на толстую ветку, обшариваете карманы у своей добычи. Ничего особенного: зажигалка (+40), большая монета неизвестного государства (+78), нераспечатанная колода карт (+104). А это что? Вибромагнитная отмычка (-100), удобное воровское приспособление.

Возьмите себе то, что считаете нужным, а остальное бросьте в болото, чтоб не оставлять следов. Затем передохните немного – и идите дальше [п393](#).

п310

Шаги затихают вдали. Ура, обошлось! Но торчать здесь опасно – пора уходить [п268](#).

п311

К несчастью, упали вы лицом в тину. Пока удастся подняться на локтях и протереть глаза, трясина уже крепко сжимает вас в объятиях. Как вы ни барахтаетесь, выбраться не удастся.

п312

Коридор понемногу ведет вниз. Вы прикидываете, что спустились примерно на уровень пола ремонтного яруса. И тут видите пластину обшивки, по цвету отличающуюся от остальных. Трогаете светлый квадрат – и он поворачивается вокруг своей оси. Это выход! Осторожно выглянув, убеждаетесь, что поблизости никого нет, покидаете коридорчик и идете вдоль стены [п410](#).

п313

Ваш оклик заставляет того, кто идет впереди, остановиться. «Пароль!» – слышите вы требовательный крик незнакомца. Вы не отвечаете, и незнакомец стреляет. Тонкий луч прошивает листву.

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п421](#). Если нет, то [п81](#).

п314

Еще раз взглянув на улыбку Несравненной, убираете фото (+82) в рюкзак. Рабочие уже исчезли, и вы продолжаете путь – вдоль стены с пластиковой обшивкой [п410](#).

п315

Вас останавливает гортанный окрик верзилы. Пират заметил вас – и теперь противники готовы к бою.

*ПИРАТ ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 8*

*ТЕХНИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 7*

Джонни пытается помочь вам, но от сильного удара теряет сознание.

Если вы победили, то [п265](#).

п316

Луч фонаря рассекает тьму, как шпага. Загадочные твари приходят в ужас. Они мечутся по отсеку, стараясь не попасть под луч. Ладно, вам совсем не хочется с ними знакомиться. Главное – вы нашариваете лучом две двери: в короткой [п590](#) и длинной [п252](#) стенах прямоугольного отсека. Какую из них откроете?

п317

Мертвая обезьяна срывается в болото, а рюкзак, зацепившись за сук, остается на дереве [п121](#).

п318

Месиво оказывается вполне съедобным (и прибавляет 1 к *СИЛЕ*). Можно было бы съесть еще порцию, но судки уже исчезли за окошечком. Больше на кухне нет ничего интересного. Пора ее оставить и поглядеть, куда ведет вторая дверь [п162](#).

п319

Тело пирата летит вниз. Мелисса, коротко вскрикнув, прижимается к скобам. Вы опасались, что во время поединка второй пират вызовет подмогу. Но, видимо, этот самонадеянный идиот хочет лично расправиться с вами и захватить пленницу. Что ж, докажите ему, что он плохо знает Космический Патруль.

*ВТОРОЙ ПИРАТ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 7*

Если вы победили, то [п10](#).

Но если противник снизил вашу *СИЛУ* до 2, то [п634](#).

п320

Вторая дверь открывается, вы легко спрыгиваете на пол соседнего отсека, ловите на руки храбро прыгнувшего вниз Джонни, оборачиваетесь – и жалеете, что не оставили мальчика наверху, в тамбуре [п180](#).

п321

Вы достаете из рюкзака чашу. Малыш, взглянув на нее, роняет сосуд с водой и издает тонкий пронзительный визг. Этот визг подхватывают взрослые туземцы, столпившиеся вокруг вас. Но шум утихает, стоит лишь заговорить старику с черной чешуей.

«Где ты взял эту чашу, путник?»

«Мне дал ее мой друг – Лишенный Тени», – отвечаете вы с достоинством.

И тут же вокруг точно вихрь взметнулся! В вас летят увесистые сучья, камни, твердые комья глины (вычтите 6 из своей *СИЛЫ*). Автопереводчик не в состоянии понять и половины того, что кричат туземцы, но и то, что ему удастся перевести, вам не хотелось бы услышать вторично.

«А ну, тихо!» – рявкает голос за вашей спиной. Вы оборачиваетесь.

Это сказал не абориген – землянин! Высокий седой человек с властными голубыми глазами.

«Кто вы такой?» – властно спрашивает он.

Что ответите? Заявите, что вы – один из людей Паука [п97](#)? Или рискнете сказать правду [п571](#)?

п322

От самого входа чуть не срываетесь в воду. Перед вами широкий бассейн, в котором мокнет нечто похожее на грязное белье. В стене по правую руку от вас – дверь. А слева, в дальнем углу висит на гвоздике водолазная маска. Зачем она



здесь, бассейн ведь неглубокий? К двери можно вполне безопасно подойти по бортику бассейна. А вот до маски добраться сложнее: кафель заляпан чем-то жирным и явно скользким.

Рискнете добыть маску [п434](#) или не сочтете это нужным [п544](#)?

п323

Склонив голову, туземец вслушивается в поток свистящих и щелкающих звуков летящих из браслета-переводчика. Затем легко подтягивается на ближайшей ветке и исчезает в тумане. Удрал, что ли?.. Нет, почти сразу ваш новый знакомый возвращается. В лапках у него – два куска белесой коры, один из них он протягивает вам. Клуша подсказывает, что кора съедобна. Даже если вы не голодны, все равно ешьте: отказываться от угощения нельзя.

Усевшись рядышком на плетеной дорожке и свесив ноги над болотом, вы жуete сладковатую терпкую кору (которая прибавит 1 к вашей *СИЕ*) и беседуете.

Туземца зовут Свирр. Он благодарен вам за спасение, но убежден, что история со спрутом – лишь первая из неприятностей, которые ожидают его в ближайшем будущем. Он прогневал богов, теперь на него обрушатся ужасные кары!

Оказывается, неумное любопытство и тягу к приключениям завели Свирра в место, объявленное запретным: в Мертвый Город. Некогда в этих краях жил загадочный народ – туземцы называют их Другие. Они были мудры и могучи, но куда-то ушли (легенды настаивают на том, что именно ушли, а не погибли). От них остался лишь Город среди болот. Иногда смельчаки-охотники забредали туда – и не возвращались. А если чудом оставались живы, то рассказывали о таких ужасах, что старейшинам стало ясно: на Город боги наложили запрет. Поэтому дорога давно забыта... но Свирр все-таки ее нашел! От Поющего Камня надо идти прямо через трясины, по слою мха, ориентируясь на дерево, разбитое молнией.

(На всякий случай запомните дорогу. Если окажетесь у Поющего Камня и рискнете посетить Мертвый Город, вычитите 342 из номера параграфа, на котором будете находиться.)

Свирр в Мертвом Городе побывал. Натерпелся страху. Что видал – о том не расскажет, чтоб не навлечь на своего спасителя гнев богов. За этот поход племя изгнало Свирра из деревни. Но он не унывает: жизнь там была скучноватой. Зато теперь он отправится странствовать. А для начала хочет узнать, где растет корень кууру, дарующий мудрость! И еще – где находится берлога Трехглавого Зверя, Бродящего Во Мраке! И еще – куда прячется на ночь солнце!..

Неугомонный Свирр исчезает в ветвях, а вы глядите вслед с невольным уважением: похоже, этого парнишку ничем не запугаешь! Ладно, пора идти дальше [п169](#).

п324

Лицо Паука остается каменным.

«Звучит заманчиво, – говорит он, – но все это необходимо как следует обдумать».

Он нажимает кнопку на подлокотнике кресла. Тут же за его спиной открывается дверь. На пороге стоит пират.

«Отведешь нашего гостя в каюту, – приказывает Паук, не оборачиваясь. – Дашь поесть. Приставишь к дверям охрану. Вещи и оружие можешь не конфисковать, но проверь бластер. Если заряжен – разряди. И глаза ему не забудь завязать, чтоб лишнего не видел».

Подняв на вас холодный взгляд, адмирал сухо добавляет:

«Сам понимаешь, приятель, мне надо кое-что проверить...»

Подчинитесь и дадите завязать себе глаза [п638](#)? Или попытаетесь сопротивляться [п502](#)?

п325

Вам посчастливилось вытащить тюбик мази для заживления ран и ожогов. В трудную минуту он прибавит 8 к вашей СИЛЕ. Воспользоваться им можно лишь один раз и только после боя. От голода и усталости мазь не поможет [п599](#).

п326

В тамбуре вы прикидываете, что все дальше уходите от подъемника – а ведь нужно найти путь наверх... Что поделать, проклятый лабиринт сам навязывает дорогу...

С этими невеселыми мыслями переходите в соседнее помещение, из которого, спасибо, хоть выход имеется – в стене, что справа от входа [п596](#).

п327

Вскоре тропинка делает крутой поворот на юго-запад, начинает петлять меж деревьев, а потом и вовсе исчезает. Но здесь деревья растут тесно, и легко можно перебраться с ветки на ветку. Вы просите Клушу уточнить, в каком направлении находится пиратская база... но пропускаете ответ мимо ушей – так захватывает вас внезапно открывшееся глазам зрелище [п101](#).

п328

«К врачу тебе, приятель, надо...» – беспокоится Герберт.

Согласитесь [п172](#)? Или вспомните, что в любую минуту вас могут разоблачить, а потому нельзя тратить время [п478](#)?

п329

СВИСТУН ЛОВКОСТЬ 6 СИЛА 10

В любой момент боя можете застрелить зверя [п181](#).

Если вы снизили *СИЛУ* противника до 2, то [п127](#).

п330

Из лифта выходит человек в форме астронавта. Вы поспешно укрываетесь за какой-то громоздкой металлической конструкцией. Он проходит мимо, не заметив вас, а вы устремляетесь к лифту. Кнопку, открывающую двери, находите быстро. Увы, лифт оказывается всего лишь подъемником, связывающим второй и третий ярус... Ладно, главное – спуститься, а там разберетесь [п140](#).

п331

Под вашей тяжестью ветка прогибается почти до самой воды, но чудом выдерживает. Оказавшись под большой синей «шишкой», срываете ее и, как канатоходец, повернувшись на ветке, пускаетесь в обратный путь... Уф, вот вы и у ствола! Разбив «шишку» пополам, грызете жесткую волокнистую сердцевину. Невкусно, зато *ЛОВКОСТЬ* увеличивается на 1. Жаль, что нельзя сорвать еще один такой плод... Ладно, пора идти дальше [п593](#).

п332

Вы осматриваете глаза Джонни. Кажется, все в порядке.

Из отсека ведет лишь одна дверь, и вы немедленно ее открываете [п420](#).

п333

Идете дальше... но что останавливает вас? Запах! Чудесный сладкий аромат, перебивающий гнилостную вонь болота. Он напоминает запах только что выпеченных булочек с ванилью. Откуда он доносится? Недалеко от тропинки – дуплистое дерево, на его корни легко можно перепрыгнуть. Из дупла и долетает аромат.

Хотите заглянуть в дупло [п495](#) или пойдете дальше [п39](#)?

п334

Перешагиваете порог – и невольно оборачиваетесь, чтобы поскорее вернуться. Но дверь уже закрылась и так слилась со стеной, что ее не найти [п288](#).

п335

Вы советуете Джонни остаться в коридоре вместе с профессором, но мальчишка и слушать об этом не желает. Он пойдет с вами, и все тут!

Пожалуй, лучше не тратить времени на споры. Все Ванделеры известны своим упрямством [п654](#).

п336

Одно нажатие на кнопку – и жуткое устройство больше не угрожает нам. Все-таки «Черный луч» – полезная вещь, хотя Клуша ненавидит даже разговоры о нем [п550](#).

п337

Ну, ведь видели же вы – дорожка ненадежна! Разумеется, гнилые лианы расползаются под вашей тяжестью. Сорвавшись, вы повисаете над трясинной, вцепившись в обрывки лиан. Выдержат ли они вас?

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п553](#). Если нет, то [п437](#).

п338

Туземцы не реагируют на ваше приветствие. Они вообще не желают вас замечать, продолжая угрюмо возиться с распылителями. Может быть, вы знаете по имени кого-нибудь из этих неприветливых чешуйчатых личностей? Если нет, то [п470](#).

п339

Держа оружие наготове, вы грудью встречаете стаю мерзких существ, похожих на птеродактилей. Их тяжелые кожистые крылья вихрем бушуют вокруг, вы с трудом отражаете удары длинных острых клювов...

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших цифр больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п663](#). Если меньше или равна ей, то [п209](#).

п340

Отсек залит лунным светом. Он почти пуст, лишь в углу стоит металлический контейнер. Хотите снять крышку и взглянуть, что находится в контейнере [п276](#)? Или покинете отсек через единственную дверь (в правой от входа стене) [п448](#)?

п341

Успеваете съесть всего две ягоды – и понимаете, каким неосторожным было ваше решение. Горло горит, перед глазами плывут цветные круги. (Яд понижает *СИЛУ* на 4, а *ЛОВКОСТЬ* на 1.)

С трудом подтянувшись на руках, вновь взбираетесь на плетеную дорожку и медленно идете дальше [п461](#).

п342

Выхватив из шкафчика тюбик, быстро кладете его в рюкзак. Теперь в трудную минуту мазь прибавит 8 к вашей *СИЛЕ*. Но пользоваться ею вы сможете лишь после боя – от голода и усталости она не поможет...

Но, видимо, вы были недостаточно проворны. Подняв глаза на врача, видите, что он с яростью глядит на вас. Его бластер направлен вам в грудь [п592](#).

п343

Коряга угрожающе скрипит. Балансируя на ней, с трудом срываете четыре стручка (больше не получится) и возвращаетесь на тропинку. Не обращая внимания на протестующие вопли Клуши, дегустируете добычу. Содержимое стручка – безвкусная, жесткая, но очень питательная масса (прибавьте 5 к своей *СИЛЕ*).

Остальные стручки можете съесть сейчас или взять с собой (каждый из них займет в рюкзаке 1 место). А затем продолжайте свой путь [п201](#).

п344

Вы ускоряете шаг, обходя ремонтные автоматы, копошащиеся вокруг звездолета, и видите впереди стену, покрытую пластиковой обшивкой [п410](#).

п345

Вдоль стен отсека тянутся металлические ящики, каждый заперт и опломбирован. Клуша предполагает, что замки подключены к системе сигнализации.

Вы уже собираетесь уходить, но Джонни задерживает вас и указывает в угол отсека. Глазастый парнишка углядел, что на угловом ящике нет пломбы...

Хотите узнать, что в нем [п648](#)? Или опасаетесь, что включится сигнализация? Тогда покиньте отсек, где больше нет ничего интересного [п115](#).

п346

Темнота эта совсем не мертва. Слышны мерзкие звуки: скрежет, щелканье, чавканье... Вокруг какое-то зверье! Если есть фонарик, поскорее включите его. Если фонарика нет, попробуйте воспользоваться зажигалкой. Если у вас нет ни того ни другого, то [п60](#).

п347

Катер опускается на причальную плоскость, к вам бегут техники и охранники. Откинув защитный колпак, выпрыгиваете из кабины и громко требуете врача для своих спутников и ремонтников для катера. На вас, мол, напало летающее чудовище, катер пострадал в битве, ваши напарники еле живы...

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если окружающие проглотят эту сказочку, то [п569](#). Если у них возникнут сомнения, то [п429](#).

п348

Вы идете, перешагивая через какие-то провода. Внезапно сзади доносится грозное:

«Эй, ты!.. Ты что, зараза, не слышишь? Тебя мастер зовет!»

Пожалуй, лучше остановиться, пока этот тип не переполошил весь ярус...

Вас догоняет тощий человечек с желчным лицом.

«Тебя с третьего участка прислали? Долго ж ты добирался!.. Ладно, берись за работу. Сварочный аппарат уже подключен. Вот, гляди, какие паршивые трещины на кожухе прицельно-корректировочного устройства... Не умеют эти кретины с первого яруса технику беречь. Валяй, заваривай. А я посмотрю, как у тебя это получится...»

Вам приходилось видеть сварочные аппараты, но такое нелепое и громоздкое устройство попадаете впервые. Рискнете взять его в руки [п148](#)? Или объясните мастеру, что вы не рабочий [п644](#)?

п349

Вы стараетесь укрыться в кроне. Заметят вас или не заметят?

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п273](#). Если нет, то [п37](#).

п350

Плавающие кочки разъезжаются под ногами, но вы отчаянными прыжками двигаетесь вперед и вскоре оказываетесь на острове.

Катер разбит вдребезги, всмятку. Вам еще не приходилось видеть такой неудачной посадки. Отойдя на несколько шагов, склоняетесь над распростертым на камнях человеком. Он мертв. Похоже, сумел выбраться из-под обломков, добрести до края острова – и тут последние силы оставили его... Клуша сообщает, что человек этот значится в банке данных Космопатруля. Фамилии: Джадсон, Фрост, Мэрдок. Клички: Гладкий, Проньра, Валет. Работает... точнее, работал на Упыря.

Вот это неожиданность! Упырь – глава мощной преступной организации, соперник и недруг Паука. Что делает здесь его человек?

Осматриваете тело – и в нагрудном кармане обнаруживаете узкую металлическую ленту, свернутую в тугой рулончик. Лента покрыта цифрами и значками. Клуша с гордостью сообщает, что эта тайна для нее – пустяк. Этим

кодом пользуются в верхах нескольких преступных организаций, но шифровальщики Патруля недавно его раскололи. Шифровка – «верительная грамота». Упырь посылает к Пауку своего человека с неким взаимовыгодным предложением. Какого рода предложение – в шифровке не указано.

Если когда-нибудь захотите воспользоваться лентой, прибавьте 142 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

А теперь пора продолжать путь. Но совсем не обязательно возвращаться туда, откуда пришли. Справа и слева от острова бегут две дорожки (по одной из них вы недавно шли). Дорожки находятся примерно на одинаковом расстоянии от острова, добираться до них одинаково опасно. Какую выберете: левую [п463](#) или правую [п67](#)?

п351

Нет, ключ сюда не подходит. В скважину кое-как протискивается, а вылезать оттуда решительно не желает. Теперь нельзя воспользоваться другим ключом. Да и отмычка не поможет, раз замок заклинило [п147](#).

п352

Рубин победно полыхает на вашей ладони – и, конечно же, пират не может устоять [п92](#).

п353

Ежесекундно ожидая выстрела, вы бежите по дорожке к дереву. Но засевший впереди враг не стреляет – то ли не вооружен, то ли ему мешает прицелиться листва. Зато сразу, как только вы оказываетесь у дерева, он прыгает вам на плечи. Крепкий парень, с таким трудно будет справиться [п193](#).

п354

Вас оглушают писк, щебет, трели, свист, цокот... Отсек уставлен громадными клетками, в которых мечутся сотни птиц, испуганных вашим появлением. Разнообразие пернатых просто потрясает. Должно быть, все они очень редкие и дорогие, ведь их держат здесь наверняка не ради удовольствия и красоты...

Вы трогаете за плечо Джонни, который загляделся на птиц, открываете единственную в помещении дверь и проходите в соседний отсек [п46](#).

п355

Вы отходите от двери всего на несколько шагов – и дорогу вам преграждают четверо пиратов. А у вас заняты руки... Потеряв драгоценные секунды, вы не успеваете схватиться за оружие. Увы, это конец...

п356

Надев маску, погружаетесь в воду... нет, это не вода, а какая-то более плотная, темная жидкость. Сделав несколько сильных гребков, уходите на глубину... и навстречу гостеприимно поднимаются толстые щупальца с крючьями на концах.

Что за тварь залегла на дне, вы не знаете. Вероятно, кто-то вроде осьминога. Быстрее решайте: примете бой [п166](#) или попытаетесь поскорее уплыть прочь [п526](#)?

п357

Беседа у костра окончательно проясняет ситуацию. Парни и в самом деле оказались беглецами. Один чем-то не угодил Пауку и вынужден был спасти свою жизнь, второй попал в пираты случайно и при первом же случае бросил это мерзкое занятие. Самая забавная причина для дезертирства оказалась у третьего: он был страстным поклонником кинозвезды Мелиссы Уэлбридж. Узнав, что его кумир в плену, он сделал попытку освободить Несравненную. Авантюра провалилась, и с тех пор незадачливый фанат скрывается на болотах... У всех троих нет никаких планов спасения, они ведут жалкую, полуголодную, полную опасностей жизнь. Питаются мелкой болотной живностью, которую жарят на костре. Топливом служит мох, высушенный на металлическом листе от обшивки разбитого космокатера, который бедняги обнаружили неподалеку.

Ваше появление обрадовало беглецов: у них появляется надежда выбраться «из этой поганой слякоти», когда Космический Патруль разгромит базу. Они предлагают свою помощь, но вы отказываетесь: подходы к базе наверняка охраняются, а одному проскользнуть легче, чем четверым.

«Тогда запомни, – деловито говорит один из дезертиров, – через главный вход без драки не пробьешься. Но есть еще резервный вход с кодовым замком. Когда я... уходил, код был 4433997755. Попробуй, может, его еще не сменили».

(Если когда-нибудь захотите воспользоваться этой информацией, прибавьте 348 к номеру параграфа, на котором будете находиться).

Затем один из беглецов показывает вам безопасный путь через болото до ближайшего дерева. На прощание, помявшись, говорит:

«Вот, майор, возьми на счастье... Это мой талисман, а удача тебе очень пригодится... Ведь это Несравненная!»

И протягивает фотографию Мелиссы Уэлбридж (+82)...

Плетеная дорожка, бегущая от дерева, выводит вас, кажется, на ту самую тропинку, по которой вы шли раньше [п179](#).

п358

Герберт, повеселев, предлагает посетить казино или бассейн. Согласитесь [п134](#) или решите, что так вы слишком удалитесь от своей цели [п642](#)?



п359

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если землянин поверит вам, то [п425](#). Если он все же примет вас за попавшего в беду пирата, то [п159](#).

п360

Вас останавливает шорох, доносящийся из стены. Сюда кто-то идет! Выхватив оружие, готовитесь к драке.

Один из квадратов обшивки сдвигается. В проеме показывается чумазая, но счастливая физиономия Джонни. За его плечом возвышается улыбающийся профессор Хоули.

Мальчишка повисает у вас на шее. Вы пытаетесь расспросить, как ваши друзья попали сюда. Но тут Джонни замечает рисунок на двери и с восторженным воплем исчезает в комнате. Через минуту он возвращается, таща за руку Мелиссу Уэлбридж. Актриса бледна, косметика ее размазалась, волосы растрепаны, но она храбро улыбается. Если бы сейчас поклонники увидели свою Несравненную, они не разочаровались бы.

Несколько драгоценных минут уходит на охи и ахи. Наконец удается получить связную информацию – от профессора, который первым взял себя в руки.

Оказывается, мальчик и ученый собирались последовать за вами на пятый ярус, но им помешали двое пиратов, вынырнувших буквально из стены. Один из пиратов быстро сообразил что к чему, и отключил подъемник. Затем пираты попытались разогнать пленников по камерам. К своим бластерам они не притронулись, чтобы не причинить вреда ценным заложникам. Это оказалось роковой ошибкой бандитов.

«Как дрался профессор!.. – визжит Джонни, блестя глазами. – Как он дрался!.. Бац – одного! Бац – другого!»

«В юности я немного занимался боксом, – скромно говорит профессор. – Правда, давно не тренировался».

Обезоружив потерявших сознание противников, ученый и мальчик обшарили стены и нашли за обшивкой отверстие, ведущее в разветвленную систему потайных ходов. Мистер Хоули и Джонни долго блуждали по проходам в толще стены, спускались и поднимались по лестнице из металлических скоб, пока им не посчастливилось выбраться на нижнем ярусе в двух шагах от вас [п25](#).

п361

На стволе дерева распласталась большая – длиной с вашу руку – серая ящерица. Клуша скороговоркой сообщает, что хищница плюется разъедающей жидкостью. Ну, это вы и без Клуши уже поняли...

Мерзкая тварь атаковала вас! Пуститесь наутек [п403](#) или расправитесь с нею [п519](#)?

п362

Поспешно натягиваете противогаз и переживаете, пока струи газа не перестают шипеть. Затем включается вентиляция. Но из предосторожности вы снимаете противогаз только в тамбуре [п32](#).

п363

С довольным видом туземец прячет ваш подарок в сплетенную из травы сетку, которая висит у него за плечами, а затем из той же сетки вытаскивает керамическую чашу, расписанную зелеными и красными узорами.

«Возьми ее, путник! Когда в деревне начнется обряд Вкушения Воды, достань эту чашу и скажи: «Мне подарил ее мой друг – Лишенный Тени». Это мое имя. Оно известно и в этой деревне, и во многих деревнях вокруг. Это имя, которое всем хочется произносить много-много раз. С тобой будут долго говорить обо мне, и никто в деревне не останется в стороне от этой беседы... А теперь – прощай, я спешу!»

«Постой, приятель! Ты говоришь, что деревня на юго-востоке отсюда, а тропа ведет на юго-запад. Как же я...»

«Впереди будет развилка. А дальше, за развилкой, – поворот. Любой из этих двух путей приведет тебя в деревню».

Вы укладываете чашу (+272) в рюкзак, а Лишенный Тени уходит по тропе на северо-восток. Махнув рукой ему вслед, вы продолжаете путь [п281](#).

п364

Подтягиваетесь на руках. Под вашей тяжестью скоба вылетает из стены. Коротко вскрикнув, падаете вы в бездонный колодец...

п365

Можно без помех заняться «сонным корнем». Стебель легко вытягивается из болота, и вы отламываете маленький черный корешок (+60).

Конечно, все хорошо, что хорошо кончается, однако Клуше надо дать нагоняй, чтоб в следующий раз не давала таких поспешных рекомендаций. И чтобы не воображала о себе слишком много.

С этими мыслями возвращаетесь на плетеную тропинку [п677](#).

п366

Может быть, за этой дверью– лифт... или хотя бы лестница, ведущая наверх [п106](#).

п367

Из широкой черной щели в куполе поднимается лазерная пушка. Яростный луч устремляется вам навстречу. Залп такой мощи мог бы повредить и звездолет, а уж от маленького космокатора почти ничего не остается...

п368

Вы настроены на новую драку – но в этом отсеке вас не встречает разъяренный хищник [п280](#).

п369

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ*. Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших цифр окажется больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п253](#). Если меньше или равна ей, то [п451](#).

п370

Пираты удивлены вашим появлением, но не растеряны – бластеры у них наготове. Если у вас есть доказательства того, что к Пауку вы прибыли по делу, – предъявите их. Если доказательств нет, то [п48](#).

п371

Ничто не тревожит ваш сон. Просыпаетесь вы бодрым и готовым к любым подвигам (прибавьте 2 к *СИЛЕ*) [п69](#).

п372

Вы протягиваете руку к оранжевому плоду – и тут же за спиной раздается громкий монотонный голос:

«Нарушение правил!»

Оборачиваетесь – и попадаете в стальные объятия. Стальные – в прямом смысле слова. Вас сжимает щупальцами-манипуляторами металлический робот, судя по насадкам – садовник.

«Нарушение правил! Нарушение правил!» – повторяет он. Этот металлический болван сейчас поднимет на ноги всю базу! Надо как-то высвободиться. Бластер на таком близком расстоянии в ход не пустишь. Если есть «Черный луч», можете им воспользоваться. Иначе придется драться [п674](#).

п373

Туман рассеялся, тропинка стала шире. Вы с удовольствием рассматриваете изогнутые серебристые стволы, переплетенные темные ветви, яркие пятна зелени на поверхности болота... Внезапно вы останавливаетесь: впереди в листве мелькает гибкое серое тело. Туземец! Очень высокий (почти с вас ростом), похожий на бесхвостую ящерицу. Лапы цепко обхватывают ветви. Заметив вас, он напряженно замирает.

Попробуете заговорить с аборигеном [п613](#)? Атакуете его [п17](#)? Или просто остановитесь и подождете, пока он удалится [п117](#)?

п374

Просторное прямоугольное помещение оказывается пустым, лишь в углу висит металлический сейф. У вас он вызывает лишь усмешку: допотопная конструкция! Такую открыть – проще простого!

«Шеф, не стоит застревать здесь, – тревожится Клуша, – пленники в сейфе не спрятаны. К тому же этот комод может быть подключен к системе сигнализации!»

Рискнете все же открыть сейф? Для этого нужно пустить в ход вибромагнитную отмычку. Или выстрелить в замок (хватит одного заряда бластера) [п16](#). Если же послушаетесь Клушу и не станете трогать сейф, то [п118](#).

п375

Сраженный противник перестает управлять антигравитатором и на лету врезается в древесный ствол. Тело пирата застревает в ветвях. Перебравшись ближе, вы расстегиваете на нем пояс и поспешно выключаете прибор: по мигающему огоньку на пряжке видно, что энергия на исходе. И все же антигравитатор (+100) – ценная добыча: он сможет, хоть и ненадолго, поднять вас в воздух. Пояс не обязательно класть в мешок – можете надеть его на себя, только не включайте без необходимости.

Ветви тонкие, тело пирата еле держится на них. Хотите осмотреть карманы убитого противника [п515](#) или пойдете дальше [п305](#).

п376

Вы оказываетесь в пустом помещении с гладкими серыми стенами. Где же выход?

Джонни трогает вас за рукав и указывает вверх. Действительно, под самым потолком – небольшая дверца. Зачем ее там поместили? И как, интересно, до нее добраться?

Мелькает неприятная мысль: а ведь это один из «пунктов проверки», о которых предупредила Клуша. Пожалуй, хозяевам склада известен секрет выхода из отсека. А как быть вам?

Мальчишка восторженно смотрит на вас. Он верит, что отважный офицер Космического Патруля сумеет выпутаться из любой передряги... Сто ж, если есть

пояс-антигравитатор или хотя бы веревка, вы мальчика не разочаруете. Если же ни одной из этих вещей нет, то [п215](#).

п377

Мисс Уэлбридж негромко вскрикивает от радости: под ее ладонями сдвинулся большой квадрат обшивки. За ним чернеет пролом. Вы оба ныряете туда – и вовремя. Задвигая за собой обшивку, слышите в коридоре голоса пиратов. Сейчас они обнаружат пропажу беглянки [п251](#).

п378

Голоса все ближе... Кажется, погоня охватывает весь ярус. Убежать вряд ли удастся. Остановитесь и примете бой [п588](#)? Или попытаетесь где-нибудь спрятаться [п128](#)?

п379

Какая незадача! Вы плюхнулись в самую гущу Черного Роя. И у вас тут же пропадает охота выяснять, скрывают ли эти скалы сокровище. Целая армия жесткокрылых мерзких существ набрасывается на пришельца, острые твердые жвала рвут вашу кожу...

Бросьте кубик дважды. Сумма выпавших цифр покажет, на сколько уменьшилась ваша СИЛА. Если вы все еще живы, то [п539](#).

п380

За каждой дверью может поджидать опасность, поэтому вы входите в отсек первым, не снимая руки с оружия [п280](#).

п381

Выходите из-под купола – и сразу ощущаете: на острове что-то изменилось. Смутное ощущение близкой и грозной опасности нависает, как туча. Показалось или нет, что скала под вами дрогнула? Точно, дрогнула... мелко завибрировала... и со всех сторон покатались волны ледяного ужаса. Вы не понимаете, в чем дело, но знает точно: здесь смерть. Мозг еще пытается анализировать обстановку, а ноги уже сами несут вас прочь – через остров, по болоту, с кочки на кочку... Грудью врезаетесь в низко провисшую плетеную дорожку, одним прыжком взлетаете на нее, мчитесь бегом... Добравшись до ближайшего дерева, заставляете себя остановиться. Сердце стучит в горле, колени подгибаются, в ушах стоит звон... а чего вы, собственно, испугались? Землетрясения! Так вы ж их видели-перевидели!

Клуша считает, то вас оглушили мощным телепатическим ударом, вы же выдвигаете версию инфразвуковой атаки. Но вернуться и проверить эти догадки никто из вас не хочет.

Клуша отмечает, что бежали вы в нужном направлении – на юг. Вы пытаетесь сделать вид, что это так и было задумано, но боевая подруга вам не верит [п61](#).

п382

Врач и в самом деле боится зацепить свои драгоценные шкафчики. Он стреляет, но луч проходит над вами и вонзается в стену [п262](#).

п383

«Не может быть! – радостно восклицает незнакомец. – Неужели Космический Патруль добрался до этого змеинового гнезда?.. Прошу вас, сэр, быть моим гостем! Нам о многом надо поговорить!»

И он приветливо указывает на громадный шар меж двух деревьев. Значит, это его жилище [п9](#).

п384

Еще в тамбуре чувствуете резкий, противный запах. Как в зверинце. Не в клетку ли вы попали? [п8](#)

п385

Можно попытаться выжечь замок лучом бластера, но для этого нужно не меньше двух зарядов. Если два заряда найдутся, то [п275](#). Если нет, то [п650](#).

п386

Крошечный огонек в вашей руке пугает не привыкших к свету тварей, и все же время от времени они набираются смелости цапнуть вас.

Бросьте кубик. Выпавшая цифра покажет, на сколько уменьшат вашу СИЛУ укусы.

Зато поиски увенчались успехом: вы нашли не одну, а две двери: в короткой [п590](#) и длинной [п252](#) стене прямоугольного отсека. Которую из них вы выберете?

п387

Чем дальше вы ползете, тем сильнее горят руки и лицо (вычитите еще 2 из СИЛЫ). Но упорство вознаграждено: вскоре вы бесшумно выбираетесь на небольшой скалистый островок. Выглянув из-за валунов, обнаруживаете странную компанию: трое парней склонились над металлическим листом, на котором

разложен небольшой костерок, и что-то жарят на палочках. Все трое в форме астронавтов с эмблемой «Ядовитого Когтя» на рукаве.

Окликнете незнакомцев [п678](#)? Рискнете подобраться ближе и подслушать, о чем они беседуют [п487](#)? Атакуете их, рассчитывая на внезапность нападения [п587](#)? Тихо покинете островок и прежним путем вернетесь на тропинку [п57](#)?

п388

У одного из пиратов в кармане обнаруживается тонкая стальная цепочка (+65), у другого – фонарик (-30), у третьего – пластмассовый свисток (-248). Дольше задерживаться нельзя – голоса приближаются [п268](#).

п389

С трудом взобравшись на верхушку дерева, раздвигаете листву и видите, что к одной из толстых ветвей прильнул туземец – длинный, тощий (кости, кажется, вот-вот порвут кожу), покрытый темной, с серебристым отливом чешуей. Из полуоткрытой пасти время от времени показывается тонкий язык. Сначала вы решаете, что он без сознания, но когда вы склоняетесь над беднягой, полупрозрачные веки медленно сползают с его зрачков.

«Ты пришел, – говорит он с трудом. – Это хорошо. У амулета будет новый хранитель. Но подожди немного – амулет можно снять только с мертвого тела».

«Кто ты? Чем помочь тебе?» – спрашиваете вы аборигена.

Голос его становится тверже.

«Я Скуурисс, великий охотник. Я дрался с Трехглавым Зверем, Бродящим Во Мраке. Я одержал победу, и тряпина похоронила врага. Но его слюна отравила меня. Я давно умираю, но не могу умереть – жду того, кто возьмет амулет».

Скуурисс приподнимает бессильную лапку, в которой зажат деревянный диск с рисунком: две змеи, черная и белая, причудливо переплелись.

«Ты пришел сюда по следу черной и белой змей – ночи и дня. Теперь ты будешь... Змеи выбирают хранителя... приводят...»

Слова сливаются в неразборчивый писк, но и он обрывается. Скуурисс мертв.

Задумчиво берете вы в руки диск (+80). Если в рюкзаке есть место – возьмите амулет с собой. А если не хотите – оставьте его возле тела прежнего владельца.

А затем спускайтесь на тропинку и продолжайте путь [п231](#).

п390

«Эй, приятель! – окликаете вы часового, приоткрыв дверь. – Тебе, видать, тоже скучно? Может, поболтаем пока?»

Часовой скидывает голову...

**ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.** Если вы произведете впечатление человека безобидного и дружески настроенного, то [п472](#). Если часовой почувствует неладное, то [п612](#).

п391

Темнеет, идти по раскачивающейся тропинке все труднее. Пора устраиваться на ночлег... и, точно в ответ на ваши мысли, перед вами из вечернего тумана встает длинная скалистая гряда, протянувшаяся с востока на запад. Вы с удовольствием спрыгиваете с плетеной дорожки на твердую почву. Костра здесь не разведешь, даже если бы вы могли добыть огонь. К счастью, ночь обещает быть не очень холодной, и, уютно устроившись среди скал, вы собираетесь заснуть. Во мраке плывут полосы тумана, словно привидения. Выглядит это жутковато, но опасностью не грозит... Стоп, а это что?..

Темноту прокалывает зеленоватый огонек. Рядом с ним загорается другой, третий... и вот уже вереница огней пляшет вокруг гряды, на которой вы расположились на ночлег. Хотите взглянуть на них поближе [п471](#)? Или не станете шастать ночью по болоту и спокойно уснете [п577](#)?

п392

«Нет ли среди вас мудрого вождя Аурри? – спрашиваете вы. – Я хочу сказать ему, что его помнят в родном племени и ждут встречи».

Абориген с темно-коричневой чешуей откладывает распылитель и медленно разгибается.

«Кто ты? Почему тебя заботит моя судьба? Откуда ты знаешь мое имя?»

Ответить вы не успеваете: раздается короткий свист. И тут же дюжина лапок вцепляется в вашу одежду, прижимает вас к энергощиту. Рептилии смыкаются вокруг живым кольцом. Они заметили проходящий мимо патруль – и поспешили укрыть вас от опасности.

Когда патруль проходит мимо, кольцо чешуйчатых тел размыкается, и вы без помех рассказываете о цели своего появления здесь и о «паутиной газете» на болотах [п242](#).

п393

Вы спокойно и без приключений доходите до развилки. Одна плетеная дорожка бежит чуть левее [п457](#), другая – чуть правее [п131](#). Какую из них выберете?

п394

Замок простенький, вибромагнитная отмычка справляется с ним в два счета. Легкое жужжание – и дверь открыта [п248](#).

п395



Дорожка змейкой вьется меж деревьев, которые растут все плотнее. Вы и не замечаете, как дорожка исчезает – все равно удобнее перебираться с корня на корень, с ветки на ветку...

Внезапно перед вами открывается картина, заставляющая остановиться [п101](#).

п396

Вы ждете долго, но броненосец не подает признаков жизни. Клуша сообщает, что эти животные могут неделями не двигаться с места. Придется все-таки стрелять [п576](#) или попытаться прогнать зверя ударами и криками [п41](#).

п397

Если бы вы промахнулись хоть раз, путешествие здесь бы и окончилось. Но меткость не подвела вас – и можно беспрепятственно перейти в соседний отсек [п547](#).

п398

Вы не успеваете исчезнуть восвояси. Подоспел патруль – дюжина верзил и пара роботов-охранников. Придумывать оправдания нет смысла, ведь вы пойманы на месте преступления [п48](#).

п399

В тумане еле видна дорожка, тянущаяся от дерева к дереву. Приходится идти осторожно, внимательно глядя под ноги. Внезапно сверху доносится яростное шипение. Вы скидываете голову. Прямо над вами выныривает из тумана толстая древесная ветвь, на которой восседает злобного вида чешуйчатое существо размером с крупную собаку. Глаза горят свирепым огнем, из углов пасти торчат кривые клыки...

«Это что такое?» – машинально спрашиваете вы.

«Белка», – тут же откликается Клуша.

«Это – белка?!»

Как-то иначе вы их себе представляли, этих специалистов по плетению дорожек...

Похоже, зверюга не позволит вам пройти. Будете сражаться с ней [п3](#)? Или кинетесь вперед, надеясь проскочить опасное место и спастись бегством [п511](#)?

п400

Серая полусфера купола врезана в черный гранит. Ни трещины, ни щели, ни намека на дверь... Но вход где-то должен быть! Придется обогнуть купол. Куда пойдете: налево [п452](#) или направо [п254](#)?

п401

Похоже, туземец даже не вслушивается в ваши слова. Выждав несколько секунд, он отчаянно бросается мимо вас к дереву и скрывается среди ветвей. Ну, не гнаться же за ним! Придется продолжать путь [п169](#).

п402

Не в силах скрыть радость, пират сгребает выигрыш. «Ну, – говорит он жадно, – у тебя есть еще такая вещичка?»

Вы сообщаете, что драгоценностей больше нет, и настроение у часового сразу портится [п562](#).

п403

Вы собираетесь бежать, но отвратительная ящерица успевает еще раз плюнуть вдогонку (вычитите 2 из своей СИЛЫ) [п51](#).

п404

Дверь с шипением открывается – и вы понимаете, что вас ждут неприятности [п288](#).

п405

Отсек совершенно пуст. Бегло оглядевшись, направляетесь к единственной двери – в стене слева от входа [п176](#).

п406

На двери есть удобный выступ, вы забрасываете на него петлю. Остается пара пустяков – взобраться наверх и втащить за собой мальчика [п320](#).

п407

Жаль, конечно, потраченных зарядов, зато путь вперед свободен [п659](#).

п408

Дожевывая жаркое, замечаете, что Герберт смотрит куда-то за ваше плечо. Тут же сзади доносится взрыв грубого смеха. Обернувшись, видите, что в дверях стоят трое верзил и насмешливо вас разглядывают.

«Джо Бригс и его дружки, цедит сквозь зубы Герберт. – Ищут, с кем бы подраться...»

Компания шествует мимо вас к стойке. Один из верзил задерживается рядом с вами – и вдруг крепким пинком выбивает из-под вас стул. Вы ожидали чего-то подобного и, вцепившись в край стола, удерживаетесь на ногах.

«Это мой стул! – рычит громила. – Вся база знает, что здесь сидит только Бригс! Слушай, ты, вирус в Господнем компьютере! Клянусь всеми метеоритными потоками Галактики, я тебя сейчас на молекулы разберу!..»

Примете вызов и поставите наглеца на место [п672](#)? Или постараетесь замять инцидент [п528](#)?

п409

Палка ударяет птицу под крыло. Та издает противный крик и, выронив добычу, спешит улететь. К счастью, загадочный предмет падает рядом с вами и, протянув руку, вы легко ловите его [п257](#).

п410

В стене раздвигаются дверцы. Это лифт! Кажется, вы нашли то, что искали [п330](#).

п411

Парни смущенно мнутя, потом самый рослый из них делает приглашающий жест. Второй деловито вытаскивает из огня упавшие туда палочки с кусками мяса. Лишь третий недовольно бубнит:

«Проверить надо... Может, этот тип – дружок Паука...»

«Мы с Пауком друзья до гроба, – весело соглашаетесь вы, присаживаясь к костру. – Пока друг друга в гроб не загоним – не успокоимся!»

Вам протягивают палочку с жареным мясом. Вид у мяса не слишком аппетитный. Неизвестно, какая болотная тварь угодила на обед к этим ребятам... Рискнете отведать угощение [п263](#) или вежливо откажетесь [п357](#)?

п412

И вы ничего не предпринимаете до той самой минуты, когда в комнату вваливаются вооруженные пираты. Им вы кажетесь еще более подозрительными, чем врачу, потому что не можете толком объяснить, из какого вы экипажа [п48](#).

п413

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п389](#). Если нет, то [п137](#).

п414

Парни понимают, что обмен не состоится. В глазах их разочарование, досада и растущее подозрение. Пора отсюда уходить! [п554](#)

п415

За развилкой дорогу пересекает веревка, к которой привешены яркие пучки оранжевой травы. Дальше видна вторая такая же веревка. А впереди, в листве, с трудом можно разглядеть третью.

«Всего их восемь, – сообщает Клуша. – Так туземцы преграждают путь к своим святыням. Дальше идти нельзя, можно поплатиться жизнью».

Решите, что лучше повернуть обратно [п555](#)? Или осмелитесь идти вперед [п95](#)?

п416

Отсек выглядит странно: обшивка на стенах растрескалась, а с потолка свисает лохмотьями. Пол пересекает широкая трещина от стены до стены.. Может быть, здесь было небольшое землетрясение, скальные подвижки повредили нижний ярус базы? Или помещение разрушено взрывом?..

Заглядываете в трещину – под вами бездонная чернота. Да, пожалуй, тут землетрясение поработало...

А где же выход? Вот он, в левой от входа стене. Но как раз от нее вас и отделяет расселина. Как ее преодолеть? Перелететь, что ли? Вы не птица!

Возле двери торчит крюк, неизвестно зачем вбитый в стену. Если есть веревка, попытайтесь набросить на крюк петлю. Если веревки нет, то [п206](#).

п417

*ЛОСЬ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10*

Если вы победили, можете продолжать путь [п179](#).

п418

Скорчившись в изогнутой трубе, прислушиваетесь к шуму и воплям вокруг. Судя по топоту, здесь не меньше десяти человек... и, кажется, роботы-охранники...

Один из пиратов нагибается и заглядывает в трубу.

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п568](#). Если нет, то [п210](#).

п419

Ночь проходит спокойно, лишь ближе к рассвету вас заставляет встревожиться шум крыльев вокруг дерева. Но стая незримых во мраке крылатых существ вскоре уносится прочь.

Утро застает вас целым и невредимым, но отчаянно невыспавшимся (вычтите 2 из своей СИЛЫ) [п69](#).

п420

Вы в узком продолговатом помещении, стены которого покрыты темным пластиком. Перед вами две ярко окрашенные двери: красная [п125](#) и зеленая [п654](#). Какую из них вы попыгаете открыть?

п421

Луч срезает ветви рядом с вами. Тут уже не до разговоров. Будете стрелять в ответ [п261](#)? Если не можете или не хотите сделать этого, то [п353](#).

п422

Вы пытаетесь схватиться за оружие, но про первом вашем резком движении пират стреляет. Промаяхнуться на таком близком расстоянии просто невозможно...

п423

Легко спрыгиваете с тропинки, каким-то чудом угодив на участок скалы, не покрытый жуками. Впрочем, жуки быстро заинтересовываются вашей персоной: копошатся у ног, пытаются вскарабкаться по одежде... Плавно, осторожно, чтобы резким движением не потревожить «хозяев» острова, вы нагибаетесь к серому камню. Он покрыт трещинами, из которых вырастают изумительной красоты кристаллы, переливающиеся всеми цветами радуги. Они очень хрупки, вам не требуется усилий, чтобы обломить один из них. К сожалению, до соседних Осколков Радуги вам не дотянуться – вокруг кишмя кишат жуки.

Вернувшись на тропинку и убедившись, что жуки не преследуют вас, разглядываете добычу. От кристалла (-120) исходит тонкий, еле уловимый аромат, заставляющий вас забыть обо всех передрягах. (Прибавьте 1 к ЛОВКОСТИ – но только до тех пор, пока Осколок Радуги находится у вас. Если когда-нибудь захотите с ним расстаться – вычтите 1 из ЛОВКОСТИ). [п21](#)

п424

Робот-садовник не запрограммирован на убийство человека, но он подавляет ваше сопротивление до тех пор, пока вы не теряете сознание от потери крови.

Придя в себя, обнаруживаете, что окружены верзилами, вооруженными до зубов. Им, разумеется, интересно знать, кто вы такой.

Терять вам нечего, и вы нахально сообщаете, что присланы к Пауку с важным поручением. С каким – это вы сообщите лично адмиралу.

Вам ни на грош не верят. Если можете подтвердить свои слова – сделайте это. Иначе – [п48](#).

п425

«Не может быть! – Незнакомец приходит в восторг. – Наконец-то нашлась управа на этих бандюг и их убийцу-адмирала! Какое счастье, сэр, что вас не растерзали птеродактили! Обопритесь на мое плечо... вот так... пойдете, отведу вас к себе домой!»

И он кивает в сторону хижины – громадного шара, зависшего между двумя деревьями [п9](#).

п426

Делаете шаг из тамбура – и чуть не срываетесь с узкой кафельной кромки. Вы стоите на краю бассейна [п486](#).

п427

Жгучие щупальца обвиваются вокруг вас (вычтите 1 из своей *СИЛЫ*), и резкий рывок поднимает вас с тропинки.

Над вами колыхается студенистый полупрозрачный купол. Такое впечатление, что вы попались гигантской медузе... только медуза эта парит в воздухе. Летит она над самым болотом, и вы пытаетесь вырваться, не опасаясь разбиться при падении. Но щупальца держат вас прочно, а до купола ножом не дотянуться. Если бластер заряжен, можете пустить его в ход [п561](#). Если не можете или не хотите стрелять, то [п621](#).

п428

Вы объясняете парнишке, что нужно разыскать профессора и мисс Уэлбридж. Счастливо сверкая глазами, Джонни сообщает, что пленники спрятаны где-то внизу. Он догадался об этом со слов пиратов, которые приносили ему еду.

Допустим, мальчик не ошибся. В таком случае – как спуститься к пленникам?

Коридор оканчивается тупиком. Без особой надежды осматриваете стену в том месте, откуда только что вышли пираты. Как ни странно, удается не только обнаружить дверь, но и открыть ее. За дверью – подъемник, доставляющий на четвертый ярус.

Пластина подъемника опускает вас с мальчиком на следующий ярус и, освободившись от груза, взмывает вверх. Вы в квадратном пустом отсеке, из

которого ведут три двери: в левой стене [п646](#), в правой [п20](#) и прямо перед вами [п190](#). Какую откроете?

п429

Один из техников, прищурившись, глядит на катер:

«Странно! Всегда в патрульный облет по двое отправлялись, а тут вдруг трое возвращаются... А как эта летучая гадина твоих напарников достала? Ведь защитный колпак цел...»

И тут же вокруг вас возникает кольцо охранников [п48](#).

п430

Молниеносно вскидываете бластер – и луч пропарывает противника насквозь. Пират падает под ноги своим дружкам, которые сгрудились за его спиной [п82](#).

п431

Удерживать равновесие на узкой пляшущей дорожке, да еще на бегу, очень трудно, однако вам удастся не сорваться. Наконец стена тумана отделяет вас от мерзкой твари, которая, кажется, и не пыталась вас преследовать. Можно идти не спеша... Нет, вам надо работать не в Космическом Патруле, а в цирке! В вас определенно пропадает талант канатоходца [п247](#).

п432

Нажимаете на кнопку – и металлические щупальца ослабляют хватку. Робот несколько секунд стоит неподвижно, точно в задумчивости, затем отпускает вас и с грохотом падает навзничь [п282](#).

п433

Вы вскоре привыкаете к узкой, пружинящей под ногами дорожке. Она ведет вас от дерева к дереву, но вскоре раздваивается. От нее убегает на юго-запад вторая тропинка, узкая и хлипкая с виду. Рискнете свернуть на нее [п113](#) или продолжите прежний путь [п271](#)?

п434

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п610](#). Если нет, то [п112](#).

п435

Вы картинно повисаете на ветвях. Робот приближается и, подхватив вас длинными гибкими манипуляторами, укладывает в контейнер для добычи [п105](#).

п436

Входите в соседний отсек – и видите, что перед вами боевым строем стоят три алмазных скорпиона размером с Планеты Синих Песков. Грозные, неподвижные, размером с пони, они поблескивают радужной оболочкой, которую не пробьет и пуля, не то что нож. Добраться до выхода поможет только бластер – но найдутся ли у вас три заряда? Если можете сделать три выстрела, то [п397](#). Если нет, то [п657](#).

п437

Не удержавшись на обрывках дорожки, срываетесь в болото – к счастью, не в трясиину, а на широкую кочку, поросшую большими фиолетовыми цветами. Впрочем, не спешите радоваться. Цветы, потревоженные вашим падением, поднимаются на стебельках, как кобры перед атакой. Клуша поспешно сообщает, что цветы называются «змеиная пасть» и что от них следует бежать, ни минуты не раздумывая. Вы бросаетесь к ближайшему дереву. Тут же продолговатые бутоны размыкают лепестки, и из сердцевины каждого цветка бьет тонкая струйка зеленоватой обжигающей жидкости. Вы пытаетесь увернуться, но цветов слишком много...

Бросьте кубик. Выпавшая цифра покажет, сколько вам предстоит вычесть из *СИМЫ*. Если вы остались живы, то [п658](#).

п438

Проходите несколько шагов – и путь вам преграждает низенький, жилистый человек с острым лицом и пронзительными глазками. Рука его лежит на рукояти ножа, заткнутого за пояс.

«Ну, что уставился? – сварливо говорит он. – Призрак я! Первый раз видишь привидение?»

Человечек явно настроен на драку.

И тут Клуша, в памяти которой заложена масса информации, называет вам имя этого человека. Опознала! Перед вами – злейший враг Паука. Кажется, ему можно рассказать о вашем задании.

«Счастлив познакомиться с Маркусом Тимсом!» – говорите вы учтиво.

Человечек ошарашен.

«Ты меня знаешь?»

«Кто у нас в Космическом Патруле не знает Маркуса Тимса по прозвищу Мягкая Посадка, великого контрабандиста, прежнего хозяина этой базы?»

«Ты из Космопатруля?!»



*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если Тимс поверит вам, то [п238](#). Если же решит, что его обманывают, то драки не миновать [п538](#).

п439

Не слушая причитаний Клуши, вы спрыгиваете прямо на спину зверя и вцепляетесь ему в холку... или в то, что заменяет холку этой гигантской гусенице.

И тут начинается ад! Семилап не желает терпеть вас у себя на спине. «Брыкается» – это мягко сказано! Он мечется во всех направлениях одновременно, да при этом еще ухитряется извиваться! Вы чувствуете, как бешено пляшут под мягкой серой шкурой стальные мускулы зверюги... Да что ж за циркачи были во Второй экспедиции?!

Вы думаете лишь об одном: как бы не сорваться в трясины...

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Если она вас не подведет, то [п151](#). Если не справитесь, то [п669](#).

п440

Энергощит – не такое уж надежное укрытие, и патруль замечает вас. Остается одно – драться [п574](#).

п441

Тонкий луч выхватывает из мрака черные, похожие на змей древесные корни. Вцепившись в них, с трудом выбираетесь на твердую почву (вычтите 1 из *СИЛЫ*). Глупая была затея – исследовать ночное болото... Ладно, главное – вы остались живы и можете спокойно лечь спать [п577](#).

п442

Вы ужом извиваетесь меж стеклянных цилиндров и, на свою беду, плечом задеваете один из них. Раздается звон, и вокруг вас вспыхивает облачко живых разноцветных огоньков. Джонни, который обогнал вас и уже стоит у двери, мгновенно оценивает обстановку и ныряет в тамбур. Вы тоже бросаетесь к выходу, но, прежде чем удастся достичь двери, укусы проклятых насекомых уменьшают вашу *СИЛУ* на 5... [п530](#)

п443

Вы пробуждаетесь... но пробуждение ли это? Бессмысленно моргая, смотрите вы на окружающее. Затем медленно двигаетесь к выходу, не понимая, куда и зачем идете. Мозг ваш чист и пуст. Чудовищное устройство стерло вашу память.

Какова будет ваша судьба? Утонете в болоте, тупо бредя от кочки к кочке? Станете жертвой первого встречного хищника? Или чудом добредете до туземной

деревушки, где добросердечные аборигены дадут вам приют? Если очень повезет, вы попадете в руки врачей, которые попытаются восстановить вашу личность...

Так или иначе, для Паука вы сейчас не представляете опасности. Заложников вам не спасти.

п444

Ключ не подходит к скважине. Вернитесь на [п494](#) и посмотрите, что еще можно сделать в этой ситуации.

п445

Вы промахиваетесь – и выдаете себя. Пират стреляет в ответ. Хорошо, что листва сбивает прицел и ему. Но все же луч задевает вас...

Бросьте кубик. Выпавшая цифра покажет, на сколько уменьшит вашу СИЛУ полученная рана. Если после этого вы остались живы, то [п575](#).

п446

Веревка со свистом перелетает через трещину, петля плотно охватывает крюк. Теперь можно смело прыгать через пропасть – даже если вы сорветесь, веревка, закрепленная на поясе, спасет вас.

Перед тем как продолжить путь, не забудьте отвязать веревку и взять ее с собой [п266](#).

п447

Отмычка негромко жужжит, и сквозь этот звук вы различаете тихое щелканье замка. Все в порядке! [п659](#)

п448

Вы переходите в соседний отсек. На всякий случай держите оружие наготове. Кто знает, какие еще сюрпризы готовит этот склад? [п54](#)

п449

Уверенно направляетесь вперед – но вскоре снова останавливаетесь. Перед вами новая развилка, и опять предстоит выбирать, куда свернуть: налево [п399](#) или направо [п601](#).

п450

Ваш противник бьется молча, не желая никого звать на помощь. Да он и не из тех, кто нуждается в подмоге.

*ГЕРБЕРТ ЛОВКОСТЬ 11 СИЛА 12*

Если вы победили, то [п214](#).

п451

Спускаться по скользкому гладкому корню трудно, но еще труднее карабкаться потом вверх, зажав в зубах свою загадочную добычу (вычтите 1 из *СИЛЫ*).

Взобравшись на толстую ветвь, разочарованно разглядываете свою находку. Стоила ли она таких усилий? Обычный обрывок куртки... но почему он такой тяжелый? Да тут что-то зашито за подкладку!

Вы разрываете плотную материю. Ого! В руках у вас браслет (-290), судя по весу – из золота, сплошь покрытый узором в виде трав и цветов. Изумительная вещь! Будем надеяться, что в рюкзаке найдется свободное место – обидно было бы бросать такую красоту среди болот... Вероятно, куртка принадлежала какому-то незадачливому пирату... Впрочем, не стоит зря гадать. Пора идти дальше – дело уже к вечеру [п391](#).

п452

Впереди чернее широкий проем. Осторожно подбираетесь поближе, стараясь остаться незамеченным. Предосторожность оказывается отнюдь не лишней: у проема торчат трое громил в форме астронавтов.

Если в заряднике бластера есть три заряда, можете быстро и бесшумно снять стражу [п224](#). Если зарядов нет (или вы не хотите их тратить), можете рискнуть прорваться на базу с боем [п98](#). Иначе придется обогнуть вход на безопасном расстоянии, а затем идти дальше вдоль купола, надеясь найти еще какое-нибудь отверстие, через которое можно проникнуть в пиратское логово [п174](#).

А может быть, вы хотите в открытую направиться к воротам, окликнуть охранников и заявить, что у вас дело к Пауку? [п370](#)

п453

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ*. Если этот человек поверит вам, то [п383](#). Если нет, то [п159](#).

п454

Дорогу преграждает широкая горизонтальная балка на металлических подпорках. Обойдете ее слева [п18](#) или справа [п584](#)?

п455

Смело направляетесь вперед...

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п651](#). Если нет, то [п256](#).

п456

От двери можно сделать лишь шаг: перед вами мелкий бассейн, кипящий венерианскими каменными крабами. Неприятный сюрприз! Конечно, эти крабы – редкий деликатес, мечта любого гурмана. Но в живом виде это весьма кусачие твари. Выход из отсека – вот он, в правой стене. Но добираться туда приходится вброд через бассейн. Хорошо бы, конечно, перелететь к самой двери... Но раз вы этого сделать не можете – что ж, вперед! [п130](#)

п457

Вы идете от дерева к дереву. Внезапно вас оглушает шум, доносящийся из ближней кроны. Точно запись криков вороньей стаи из мощного усилителя.

«Ничего опасного, – спешит объяснить Клуша. – Это обезьяны... То есть, конечно, это рептилии, но состоят с местными туземцами в том же родстве, в каком обезьяны – с человеком. К тому же тяга к хулиганским выходкам у них совершенно обезьянья».

Да, носящиеся в верхушках деревьев крупные чешуйчатые твари не выглядят смиренными и благопристойными. Они прыгают, свисают с ветвей, дерутся... а одна, длинная, буро-желтая, усевшись на толстый сук, размахивает каким-то предметом. Что это у нее?.. Не может быть! Рюкзак. Такой же, как у вас, только оранжевого цвета. Где она его взяла?

Хотите подняться на дерево и отобрать у обезьяны ее добычу [п53](#)? Или не станете связываться с этим неприятным существом и пойдете дальше [п563](#)?

п458

Герберт непоколебим: без разрешения Паука вход на нижние ярусы закрыт.

Покинув космопорт, идете по коридору – и встречаете вооруженный патруль, присланный за вами. Оказывается, за это время Паук проверил вашу «легенду» – и разоблачил вас [п48](#).

п459

Вам почти удастся проскочить опасное место, но сзади раздается всплеск, похожий на взрыв, и в спину вам летят кипящие брызги (вычтите 2 из *СИЛЫ*). Вы торопитесь уйти подальше от гейзера [п589](#).

п460

*ПЕТУХ ЛОВКОСТЬ 11 СИЛА 10*

Если вы победили, то [п510](#).

п461

Вы идете в сплетении тропинок, переходя с одной на другую. Здесь почти нет тумана, и болото предстает перед вами во всей красе... Странно, а ведь планета и впрямь не лишена своеобразной красоты! Серебристые деревья изгибаются, словно танцоры, застывшие посреди пляски; трясина покрыта слоем изумрудно-зеленого мха с разноцветными крапинками цветов... А что за неясные звуки доносятся снизу? Заинтересовавшись, опускаетесь на нижнюю дорожку и балансируете над самой трясинной. В двух шагах от вас из болота выступает обломок угольно-черной скалы, покрытый сквозными отверстиями. Даже самый легкий ветерок, пролетая мимо камня, поет свою песенку. Каменная свирель ветров!

Вы оглядываетесь – и чуть не срываетесь вниз. Вдали, в прогалине меж серебристыми деревьями, возвышаются купола. Пиратская база?

«Нет, – дает справку Клуша, – это Мертвый Город – легендарный архитектурный комплекс, оставленный загадочной исчезнувшей расой. Ученые слышали о нем, но до сих пор ни один землянин его не видел».

К Городу не ведет ни единой дорожки. Хотите двинуться напрямик, перепрыгивая с кочки на кочку [п31](#)? Или не станете отвлекаться от цели ради каких-то памятников древности [п199](#)?

п462

Вы забрасываете свой «подарок» в дальний угол. Резвущки наперегонки бросаются за ним, а вы без помех осматриваете отсек. Из него ведут две двери. Какую выберете: правую [п158](#) или левую [п298](#)?

п463

Прыжками, которые сделали бы честь любому кенгуру, перебираетесь с кочки на кочку и благополучно добираетесь до ближайшей дорожки. Теперь можно идти дальше – на юго-запад [п77](#).

п464

Пират вглядывается в вас, глаза его вспыхивают. Узнал, негодяй! Остается только драться.

*ПИРАТ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8*

Если вы победили, то [п42](#).

п465

На дне дупла извивается потревоженная светом черная змейка... Нет уж, голубушка, приманивай своим ароматом дураков. А вам пора вернуться на тропинку и продолжать свой путь [п39](#).

п466

Вот где пригодилось ваше умение плавать! Чудовище пытается удержать вас, но, проскользнув меж щупалец, вы оказываетесь в безопасности и выбираетесь из воды у самой двери [п656](#).

п467

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п603](#). Если нет, то [п531](#).

п468

Почти весь отсек занимает гигантская холодильная камера, изогнувшаяся вдоль стен. На полках в белом электрическом свете застыли коробки, банки, сосуды с какими-то жидкостями, порошками, мазями. На сосудах вместо надписей – кодовые номера. Естественно, вы не собираетесь копаться в загадочном содержимом холодильника и уже решаете уйти, как вдруг замечаете на одной из полок знакомый предмет. Это же тюбик питательной пасты из рациона космонавта! В любой момент паста сможет восстановить вашу *СИЛУ* до первоначального уровня – правда, лишь один раз.

Закрыв холодильник, покидаете отсек через дверь в левой от входа стене [п540](#).

п469

Впереди пиратская база – этот гигантский бронированный купол ни с чем не спутаешь. Купол пересекает черная щель, которая становится все шире: база заметила катер и готовит ему встречу...

И тут рация на пульте бросает одно лишь металлическое слово:

«Пароль?»

Тянуть нельзя. Повернувшись к пленникам, выразительно вскидываете бластер:

«Живо пароль, вы, самоубийцы!..»

«Паутина», – роняет один.

А другой одновременно произносит:

«Звездная империя».

Ясно, что один из них лжет, рискуя погибнуть вместе с катером. Но у вас нет времени, чтобы вытряхнуть из них правду. Вы переводите рычажок радиации в положение «передача».

Какой пароль назовете? «Паутина» [п595](#)? Или «Звездная империя» [п249](#)?

п470

Махнув рукой, оставляете в покое неразговорчивых рептилий, идете прочь... и сталкиваетесь с патрулем, обходящим ярус. Трое верзил – спасибо еще, без бластеров. Вы явно не нравитесь пиратам, никакие объяснения не прозвучат убедительно. Придется драться [п574](#).

п471

Пытаетесь незаметно подобраться к веренице таинственных огоньков – и оказываетесь по пояс в болоте. Тут уж не до наблюдений. Надо спасаться.

Если есть фонарик, можете выбираться при свете. Если фонарика нет, то [п89](#).

п472

«Не велено тебе разговаривать!» – рявкает часовой.

«Да ладно тебе! – говорите вы мирно. – Адмирал далеко и нас не слышит. А мы пока могли бы в кости перекинуться – кому от этого плохо?»

«В кости? – отзывается пират тоном ниже. – А что на кон поставишь?»

Если у вас есть какая-нибудь золотая вещица или драгоценный камень, покажите ее пирату. Если нет, то [п562](#).

п473

От этой макси-жабы не удерешь! В несколько прыжков свистун настигает вас. Остается стрелять [п181](#) или драться [п329](#).

п474

*БОЛЬШЕГЛОТ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8*

Если вы победили, то [п564](#).

п475

Пустое помещение с низким потолком и голыми серыми стенами... Отсюда ведут три двери: справа от вас [п235](#), слева [п366](#) и прямо перед вами [п565](#). Куда вы направитесь?

п476

Нажав на пряжку пояса, подхватываете Джонни и вместе с ним взмываете к потолку. Мальчик визжит от восторга. Все бы хорошо, но уже в тамбуре вы видите, что зеленый огонек на пряжке погас. Больше пояс не поднимет вас с воздух [п320](#).

п477

Внезапно прямо перед вами сдвигается в сторону большой квадрат обшивки. В открывшемся проеме стоит дюжий пират с бластером наперевес. Вероятно, он слышал подозрительный шум, и ваше присутствие здесь совсем не удивляет его. Не задавая вопросов, он стреляет – и тонкий луч пронзает вам грудь.

п478

Вы твердо отказываетесь от услуг врача. Герберт отступает – в конце концов, вам виднее [п358](#).

п479

Люк открывается легко. Первое, что вы видите, отворив его, – бластер, нацеленный вам в грудь [п520](#).

п480

В комнате несколько громадных подсвеченных аквариумов. А в них...это же райские рыбки с планеты Найда! Им же цены нет! Но как они живут в аквариумах, ведь им необходима проточная вода... Ага, вода подается по шлангам... все ясно!

Ладно, пора идти дальше. Но сначала, если хотите, можете напиться: вода наверняка свежая (и прибавит 2 к вашей СИЛЕ). Если фляга пуста, можете ее наполнить.

Выход из отсека только один [п334](#).

п481

Палец касается кнопки – и тут же воздух вокруг словно стучается. Со всех сторон к вам устремляются сотни крошечных молний. Каждая всего-навсего колет вас, но вместе они наносят такой удар, что тело сводит судорога (вычитите 1 из ЛОВКОСТИ и 10 из СИЛЫ). Если после этой передряги вы еще живы, покиньте купол, пока не произошло что-нибудь похуже [п381](#).

п482

«Да? – с сомнением тянет игрок. – Тогда из какого ты экипажа? Только не ври, что летаешь на "Ядовитом когте"».

«На "Разрушителе" этого типа точно нет, я там всех знаю!» – подхватывает другой.

«Я из команды "Неуловимого"», – наугад говорите вы.

В ответ раздается дружный вопль. Чуть ли не половина игроков как раз с «Неуловимого»... Вот незадача!



Будете твердо стоять на своем [п234](#)? Или «сознаетесь», что вы технарь, который забрел на верхний ярус [п542](#)?

п483

Выдры продолжают свой дьявольский пляс вокруг тропинки. Наконец одна, самая ловкая, сильным толчком сталкивает вас в болото – и начинается кровавое пиршество.

п484

Игра и в самом деле не затягивается. Вскоре рабочие поспешно расходятся. Задержав одного, вы интересуетесь, где здесь лифт. Бедняга проиграл и, занятый невеселыми мыслями, не замечает в вашем вопросе ничего странного. Он машет рукой вдоль стены: «Туда иди!» Так вы и поступаете [п410](#).

п485

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если вам повезет, то [п600](#). Если нет, то [п315](#).

п486

Странный бассейн! Темная непроглядная глубина – а сверху, в двух-трех сантиметрах от неподвижной поверхности, натянута проволочная решетка.

Из помещения ведут три двери. Две из них – в боковых стенах, туда можно пройти по кромке бассейна. Впереди, отрезанная от вас водой, видна третья дверь. Интересно, а к ней-то как добраться? По решетке? В выдержит ли она вес человека?

Вы уже собираетесь это проверить, но Клуша вовремя обращает ваше внимание на тянущиеся к углам решетки провода. Это сооружение – под током! Его можно разве что перелететь или проплыть под водой: решетка не доходит до кафельной кромки, найдется место, чтобы соскользнуть в глубину. Но бассейн слишком велик, без водолазной маски с запасом воздуха тут не обойдешься.

Что ж, если третья дверь закрыта для вас, выбирайте одну из двух оставшихся: левую [п216](#) или правую [п436](#).

п487

Ползком подбираетесь к костру. Парни жарят что-то, по запаху напоминающее мясо, перебрасываясь короткими фразами. Один из них, уронив мясо в огонь, поминает нехорошим словом Паука: мол, если бы не этот гад, ели бы они сейчас по-человечески... Мысль эта находит горячую поддержку у остальных незнакомцев, и они высказывают все, что думают о Пауке. Между прочим, вы

полностью согласны с каждым из эпитетов, которыми они награждают пиратского адмирала.

Этот маленький инцидент позволяет вам разобраться в ситуации. Островок – убежище дезертиров с пиратской базы.

Хотите окликнуть парней и представиться им [п543](#)? Или решите, что осмотрительнее будет потихоньку покинуть остров прежней дорогой [п57](#)?

п488

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если произведете на незнакомца хорошее впечатление, то [п622](#). Если нет, то [п220](#).

п489

Достигнув спасительного полога ветвей, прижимаетесь к стволу дерева. Птеродактили кружат вокруг, противно кричат, но не атакуют, опасаясь повредить кожистые крылья о сучья.

Наконец тварям надоедает кружить на одном месте. Стая улетает прочь, и вы, немного выждав, покидаете укрытие и идете дальше [п585](#).

п490

Врач оборачивается к вам, протягивая мензурку с какой-то жидкостью. Придется выпить микстуру (которая прибавит 1 к вашей *СИЛЕ*).

«Вы только экипажи обслуживаете, док?» – спрашиваете вы, надеясь узнать что-нибудь о судьбе пленников.

«Нет, – с досадой отвечает врач. – На мне еще ремонтный ярус. Как у работяг травма, приходится вниз спускаться. – Он кивает в сторону углового шкафчика, рядом с которым темнеет пластиковый квадрат, отличающийся по цвету от остального пола. – Так и мотаюсь туда-сюда... Ладно, парень, получил свою микстуру – и исчезни!»

Путь вниз! Вы дожидаетесь, пока доктор начнет запирать шкафчик, и тихо проходите за его спиной к темному квадрату на полу. Под вашей тяжестью пластина подъемника начинает бесшумно скользить вниз [п100](#).

п491

Не приходится сомневаться в том, кем был этот человек: на рукаве у него эмблема «Ядовитого когтя» Вы быстро обшариваете его карманы, но удается обнаружить лишь губную гармошку (–138). К сожалению, в последний миг схватки пират уронил свое оружие в болото, вы остались без трофея... Ладно, пора идти дальше [п537](#).

п492

Вы поворачиваетесь к конвоиру. Но он не ждет, когда вы на него наброситесь, а разряжает свое оружие в упор...

п493

Не успеваете далеко отойти от развилки, как Клуша обращает ваше внимание на высокий прямой стебель, торчащий из болота. Стебель украшен короной мелких красных цветков. Клуша объясняет, что перед вами очень редкое растение. Если его корень бросить в пасть любому из местных (но только местных) животных, оно немедленно заснет. Растение так и называется – «сонный корень». Клуша советует достать его. Конечно, для этого придется покинуть дорожку, но внизу есть подходящая кочка...

Последуете совету Клуши [п175](#) или пойдете дальше [п545](#)?

п494

Дверь заперта. Может быть, у вас есть ключ или отмычка? Или вы хотите выжечь замок лучом бластера (если, конечно, не боитесь, что это приведет в действие сигнализацию) [п616](#)? Иначе придется обернуться к двери напротив [п162](#).

п495

Перебраться на соседнее дерево и в самом деле легко. Да, аромат действительно доносится из дупла. Но оно глубокое и темное, в нем черным-черно... Был бы фонарь (или хотя бы зажигалка), можно было бы ими воспользоваться. Если ничего подобного нет, остается либо вернуться на тропинку и идти дальше [п39](#), либо – если любопытство сильнее вас – сунуть в дупло руку и на ощупь проверить, что же там есть [п149](#).

п496

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п331](#). Если нет, то [п241](#).

п497

Ключ с тихим щелканьем поворачивается в скважине [п659](#).

п498

Правильный ли выбор вы сделали? Что за странные звуки доносятся из-за двери?.. Но вернуться уже нельзя [п354](#).

п499

Пираты не преследуют вас – видимо, не хотят оставить катер. Зеркальный лес остается за спиной. Вы идете медленнее, потому что деревья здесь растут все реже и реже, перебираться с одного на другое становится все опаснее. К счастью, путь пересекает плетеная дорожка. Взобравшись на нее, идете на юг [п589](#).

п500

Ремонтный ярус встречает вас шумом работающих механизмов и деловой суетой рабочих в темных комбинезонах. Ясно, что пленников здесь не держат, надо спуститься ниже...

Перед вами покореженный космокотер. Придется обогнуть его в поисках лифта – справа [п212](#) или слева [п110](#).

п501

Осторожно обойдя загадочную полосу, выбираетесь на южный берег острова. Никто вас не преследует. Перепрыгивая с кочки на кочку, вы двигаетесь дальше на юг. Каждый шаг грозит гибелью. К счастью, удастся обнаружить плетеную дорожку, провисшую почти над трясинной. Без труда взобравшись на нее, направляетесь к ближайшему дереву [п61](#).

п502

При первом вашем угрожающем движении из «глазка» в стене каюты вылетает тонкий луч и пропарывает вас насквозь. Пиратского адмирала неплохо охраняют!

п503

Выбрав уютную разлапистую ветку, располагаетесь на ней поудобнее. Ступившаяся тьма полна неясных звуков: кто-то шлепает внизу по кочкам, кто-то тяжело ворочается в трясине...

Постараетесь всю ночь бодрствовать, не убирая руки с оружия [п419](#)? Или все же рискнете заснуть, чтобы наутро со свежими силами двинуться навстречу своей судьбе [п371](#)?

п504

Выход обнаруживаете довольно быстро: круглая дверь полускрыта вьющейся зеленью. Она ведет в коридор с серебристыми стенами.

Начинаете осматриваться – и слышите откуда-то слева голоса. Причем голоса возбужденные, злые... драка там, что ли, назревает?

Разумнее всего не показываться пиратам на глаза как можно дольше. Поэтому вы поспешно идете направо, на ходу трогая двери, выходящие в коридор. Они заперты.

Коридор заканчивается тупиком. А голоса приближаются. Без особой надежды дотрагиваетесь до последней двери – и она откатывается вбок, в стену [п144](#).

п505

Нажимаете обе кнопки – и пластиковая обшивка прямо перед вами расходится в стороны. За нею небольшая каюта. С узкого топчана поднимается высокий седой человек с умными серыми глазами – профессор Джейкоб Хоули. Судя по выражению лица, он собирается сказать что-то гневное, но замечает Джонни – и широко улыбается. Мальчик радостно бросается к нему и вытаскивает в коридор, на ходу объясняя, кто вы такой.

Профессор обменивается с вами твердым рукопожатием.

«Рад вашему прибытию, майор. Насколько я понимаю, мисс Уэлбридж еще не с вами? Необходимо срочно разыскать ее. Из разговоров моих тюремщиков мне стало ясно, что ее каюта – на нижнем ярусе, а вот здесь, – профессор кивает в сторону красной двери, – подъемник».

Воспользуетесь подъемником [п45](#) или хотите сначала узнать, что скрывается за зеленой дверью [п335](#)?

п506

Шаги патрульных приближаются. Туземца продолжают равнодушно заниматься своим делом. Попытаться попросить их о помощи? Но вид их исполнен такого безразличия, что слова застревают в горле... А может быть, вы знаете кого-нибудь из них по имени? Если нет, то [п94](#).

п507

Вы всегда были хорошим стрелком, а тут и мишень довольно крупная... Сбитая птица падает в болото, в предсмертном крике выронив загадочный предмет прямо на плетеную дорожку перед вами [п257](#).

п508

Веселье зверьков внезапно сменяется раздражением. Они решили, что вы не хотите с ними играть! Рассерженные чертенята вцепляются вам в волосы, царапаются, кусаются, норовят ущипнуть (вычитите 2 из своей СИЛЫ). Отмахиваясь от резвухек и прикрывая Джонни полкой своей куртки, быстро осматриваете отсек. Из него ведут две двери. В какую из них вы отступите: в левую [п298](#) или в правую [п158](#)?

п509

Ваши старания напрасны. Голос умолкает, огни гаснут, под куполом воцаряется мрак. Кажется, пора уходить [п381](#).

п510

Теперь можно без помех оглядеться. Из прямоугольного отсека ведет дверь [п340](#) – она находится в одной из его коротких стен. Вы делаете шаг к ней – и тут же замечаете в длинной стене (по правую руку) еще одну дверь [п294](#). Какую из них предпочтете?

п511

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п431](#). Если нет, то [п627](#).

п512

Пират недоверчиво вертит в руке металлическую ленту, а затем, бросив своим товарищам: «Приглядите за входом, парни!» – жестом приказывает вам идти вперед по коридору с серебристыми стенами. В коридор с обеих сторон выходят двери – вероятно, жилые помещения, хотя кто знает... [п114](#)

п513

Свист впереди оборвался: незнакомец заметил вас и затаился.  
Как де вы намерены сражаться? Выстрелите сквозь облако листвы, закрывающее от вас цель [п261](#)? Если не можете или не хотите стрелять, то [п353](#).

п514

Вы оказываетесь в коридоре, широком и плохо освещенном. Замечаете лишь одну дверь с небольшим окошечком. Но подойти к ней не успеваете: рядом слышны голоса. В коридоре появляются трое верзил с пластмассовыми судками в руках. Они словно выходят из стены, но это не удивительно: в коридор наверняка выходит не одна дверь. Из-за полумрака пираты не сразу замечают вас, и удается уловить обрывки разговора:

«Дверь не открывай, через окошко еду подавай. А то он, змееныш, кусается».  
«Знаю. Мерзкий мальчишка. Хоть и миллиардерский сынок, а не мешало бы его выдрать как следует...»

Тут оба замолкают и хватаются за оружие: увидели вас.

*ПЕРВЫЙ ПИРАТ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8*

*ВТОРОЙ ПИРАТ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10*

Если вы победили, то [п80](#).

п515

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п145](#). Если меньше или равна ей, то [п75](#).

п516

Птица не птица, а летать умеете! Нажимаете на пряжку пояса – и перемахиваете через трещину. Тут же зеленый огонек на пряжке гаснет: энергия иссякла. Спасибо еще, что это случилось не над пропастью! Но воспользоваться антигравитатором вы, к сожалению, уже не сможете [п266](#).

п517

Кверри начинает рассказывать о зверях, шкуру которых нельзя пробить стрелой. Звери ходят по лесу, убивают животных и уносят их в серый дом за каменной грядой... (Вы догадываетесь, что речь идет о роботах-охотниках, снабжающих дичью пиратскую базу.)

Кверри несколько раз прослеживал роботов до базы и всегда видел одно и то же: робот вставлял конец щупальце в едва заметное отверстие – и в куполе открывалась дверь.

На днях Кверри встретил на болоте робота, который тонул в трясине. Из взбаламученной тины торчали лишь кончики щупалец. Тогда Кверри, по его словам, бесстрашно напал на чудовище и отломил конец одного из щупалец. Теперь ради вас он готов расстаться с боевым трофеем...

Вы кладете на ладонь гибкую металлическую трубку с шишковатой насадкой на конце. Конечно, это ключ (-196).

Тепло простившись с Кверри, вы продолжаете путь [п83](#).

п518

Вы ускоряете шаг, обходя ремонтные автоматы, копошащиеся вокруг звездолета, и видите впереди стену, покрытую пластиковой обшивкой [п410](#).

п519

*ЯЩЕРИЦА ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8*

Если вы убили ее, можете идти дальше [п51](#).

п520

Вы не хватаетесь за оружие, потому что человек, который держит бластер, вам знаком (правда, только по фотографии). Седые волосы, высокий лоб, спокойные серые глаза... это же профессор Джейкоб Хоули!

Молчание длится лишь миг. А затем откуда-то сбоку выныривает Джонни Ванделер и вцепляется в руку профессора.

«Не стреляйте! Это же майор!»

Выбравшись из люка, помогаете мисс Уэлбридж последовать за вами. Некоторое время ваши новые друзья восторженно ахают, а вы настороженно поглядываете по сторонам, в любую минуту ожидая появления пиратов.

Наконец удается выяснить, что Джонни не рискнул последовать за вами в ту загадочную дверь. Подождав немного, он решил, что вы погибли. Мальчик не ударился в панику, а начал исследовать коридор. Обнаружив на дверных косяках две кнопки, Джонни нажимал их в разной последовательности, пока не сумел отпереть потайную дверь в каюту профессора. Дальше ученый и мальчик действовали вдвоем. Они отбили атаку двоих прибежавших пиратов (тут профессору пригодились взятые в юности уроки бокса). Разоружив потерявших сознание пиратов, друзья заперли их в каюте, продолжили осмотр помещения и обнаружили два входа в коридоры, проложенные в толще стен. Из одного только что появились вы, а второй вход – вот он, рядом с зеленой дверью...

Отлично! Вам как раз необходим путь для отступления в боевом порядке [п25](#).

п521

Под куполом пусто и темно. Однако стоит вам выйти на середину круглого помещения, как по стенами начинают двигаться цветные пятна – серые, бледно-зеленые, коричневые. Воздух наполняется скрежетом, шелестом, потрескиванием.

Автопереводчик сообщает: «Данные сочетания звуков не несут семантической нагрузки». А Клужа предполагает, что это музыка. Что ж, возможно, она права, вы попали в концертный зал. Но у вас нет ни времени, ни желания дослушивать необычную «симфонию», и вы решаете уйти [п381](#).

п522

Комната с низким потолком, большой стол, над которым склонились какие-то люди... Куда вы попали?

Чей-то голос бодро произносит:

«Двадцать четыре, четное, черное! Bravo, Франсуа, тебе везет! Делайте ставки, парни, делайте ставки!»

Да это же рулетка! Здесь казино!

В коридоре за вашей спиной слышатся голоса. Вы поспешно перешагиваете порог и затворяете за собой дверь. В противоположной стене – еще две двери. Осторожно проходите мимо игроков, стараясь остаться незамеченным [п304](#).

п523



*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших цифр больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п47](#). Если меньше или равна ей, то [п350](#).

п524

Этот механический негодяй уже вызвал подкрепление! Вас окружает толпа пиратов. Попытка выдать себя за рабочего-ремонтника проваливается: подоспевший мастер заявляет, что видит вас впервые.

Придется вернуться на первый ярус – под конвоем [п48](#).

п525

От очередного электрического разряда вы теряете сознание – и приходите в себя уже в контейнере, куда робот складывает добычу [п105](#).

п526

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п246](#). Если меньше или равно ей, то [п466](#).

п527

Не успеваете вы далеко отойти от дерева, как болото вокруг вас начинает бурлить. Из зеленой жижи вылетают гибкие коричневые тела и, пролетев рядом с вами, снова плюхаются в болото.

«Опасность! – предупреждает Клуша. – Выдры-прыгуны!»

Вы понимаете, что животные пытаются сбить вас с тропинки – так некоторые земные рыбы выскакивают из воды, чтобы ловить насекомых.

Повернете назад [п163](#) или решите продолжить путь, надеясь скорее миновать опасное место [п483](#)?

п528

Вспомнив о важности своего задания, делаете вид, что считаете происшедшее забавной шуткой. Бригс разочарованно уходит. Посетители ресторана бросают на вас взгляды, в которых читаются насмешка и презрение. Конечно, вы поступили благоразумно, но на душе все равно неприятный осадок (и *ОБАЯНИЕ* ваше уменьшится на 1).

Герберт тоже хмурится. Похоже, по здешним понятиям, вы крепко опозорились. Но затем он, видимо, соображает, что еще неизвестно, как отнесся бы к этой драке адмирал. И утрюмое выражение сходит с лица вашего спутника [п358](#).

п529

*ОБЕЗЬЯНА ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10*

В любой момент боя вы можете пустить в ход бластер [п317](#) или отступить [п177](#).

Если вы снизили *СИЛУ* обезьяны до 2, то [п19](#).

п530

Прежде чем выйти из тамбура, вы прислушиваетесь: не жужжит ли кто-нибудь в соседнем отсеке? Нет, кажется, все тихо... И вы перешагиваете порог [п46](#).

п531

Вслепую, среди бушующих языков пламени, пытаетесь пробиться к двери. Увы, это не удастся. Вас ожидает ужасная смерть в огне...

п532

Врач все-таки выстрелил. Но, видимо, опасался задеть шкафчики с медикаментами, и рука его дрогнула. Луч лишь вскользь задевает вас (вычтите 3 из своей *СИЛЫ*) [п262](#).

п533

Разумеется, после посадки пленники будут вам мешать, поэтому двумя точными ударами вы отправляете обоих в глубокий обморок. Пусть полежат спокойно...

Разворачивая катер, в последний раз бросаете взгляд на заболоченный лес. Только сейчас замечаете, что уже стемнело. А сегодня вам определенно не спать (вычтите 2 из своей *СИЛЫ*) [п347](#)

п534

Нож – не то оружие, которым можно одолеть робота-убийцу. Разумеется, вы обречены.

п535

Света от зажигалки немного, но все же удастся разглядеть, что на дне дупла корчится что-то похожее на змею. У вас сразу пропадает охота совать в дупло руку. Пожалуй, лучше идти своей дорогой [п39](#).

п536

Чуть-чуть не достаёте вы в прыжке до края трещины – и срываетесь в бездонную черноту.

п537

Здесь сплетается много дорожек. Переходя с одной на другую, вы бредёте, стараясь держать направление на юго-восток – туда, где должна находиться пиратская база. Внизу замечаете широкую кочку, густо усыпанную красными крупными ягодами. Клуша не может сказать о них ничего неопределённого: такие ягоды не встречались исследователям Большой Трясины. Но верный робот умоляет не забывать о том, как много на этой планете растёт ядовитой пакости... Хотите все же отведать ягод [п341](#) или не станете рисковать из-за этой аппетитной красоты и пойдёте своей дорогой [п461](#).

п538

*ТИМС ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9*

Если вы победили, то [п670](#).

п539

С трудом вскарабкавшись на тропинку, бредёте прочь, думая лишь об одном – не свалиться бы в болото. Клуша встревожено причитает, браня себя за то, что раздражила вас историей про Осколки Радуги. Вы так измучены, что не находите сил ответить ей... Ладно, главное – вы живы, путь продолжается [п21](#).

п540

Перешагиваете порог – и вас окутывает беспросветная мгла [п346](#).

п541

Дорожка чуть пружинит под ногами, иногда спускаясь почти к самой трясине. Идти по ней не очень удобно, но вполне возможно. У ближайшего дерева тропинка раздваивается. Две дорожки разбегаются под прямым углом, а туман, который вновь наползает на болото, застилает все впереди. По какой из дорожек пойдёте: по левой [п155](#) или по правой [п449](#)?

п542

Не поздно ли вы приняли это решение? Поверят ли вам теперь?

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если удастся произвести впечатление недотёпы, который запутался во вранье и готов во всем сознаться, то [п6](#). Если нет, то [п234](#).

п543

Парни резко оборачиваются на ваш оклик.

«Космический Патруль!» – говорите вы так веско, точно за вашей спиной – вооруженный до зубов десантный отряд.

Лица парней остаются напряженными. Поверят ли они вам?

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если эти парни признают вас своим союзником, то [п411](#). Если нет, то [п301](#).

п544

К чему вам маска? Разве вы здесь подводным спортом собираетесь заниматься?.. Аккуратно пройдя по кафельной кромке, открываете дверь, ведущую в тамбур [п50](#).

п545

Тропинка легко пружинит под ногами. Время от времени, хлопая крыльями, над вами пролетают птеродактили, но нападать в одиночку не решаются [п213](#).

п546

В этом молочном киселе немудрено промахнуться... Луч бластера беспомощно уходит в туман. А в ответ беспощадно сверкает залп лазерной пушки с борта катера. Мощный луч разрезает пополам и дерево, и вас.

п547

Отсек узкий и длинный, он больше похож на коридор, который слева заканчивается тупиком, а справа упирается в дверь. Вы подходите ближе. На двери легкими штрихами нацарапан портрет – точнее, шарж. Пират, нарисовавший его, явно не без таланта: вы сразу узнаете Мелиссу Уэлбридж.

Под рисунком – маленькое окошечко, предназначенное, вероятно, для передачи пищи пленнице. Окошечко заперто, дверь – тоже.

В двери есть замочная скважина. Если в рюкзаке найдется ключ – проверьте, не подойдет ли он сюда... А может быть, у вас есть отмычка?

Если ничего этого нет, то [п147](#).

п548

Вы в коротком коридоре, который кончается тупиком. Из коридора ведут две двери – в левой и правой стене. По пластиковому полу от входа бегут узкие рельсы

и, свернув, исчезают под правой дверью. Куда пойдете: налево [п162](#) или направо [п494](#)?

п549

Кочки оказываются плавучими, к тому же скользкими. Удержаться на них невозможно, и вы с размаху плюхаетесь в болото. Выбраться на тропинку, хоть и с трудом, удастся, но при этом вы обнаруживаете, что вас облепила бахрама зеленых пиявок. Некоторое время уходит на то, чтобы очистить с себя эту кровожадную мерзость (вычтите 3 из своей *СИЛЫ*).

Наконец швыряете последнюю пиявку в болото. Теперь можно идти дальше [п77](#).

п550

«Шеф, – задумчиво говорит Клуша, – предполагаю, что робот оставлен в ящике включенным не случайно. Паук или Маркус Тимс – один из них хотел преподнести сюрприз кому-то из своих деловых партнеров».

«Тогда уж Паук, – откликаетесь вы, – это не в его характере. Впрочем, какое нам до этого дело!»

Отсюда только одна дверь – в стене, что справа от входа. Ее вы и открываете [п448](#).

п551

Тропинка вскоре обрывается, но вас это не смущает: деревья здесь густо сплелись ветвями. И вы бодро идете на юго-запад, пока вас не останавливает необычное зрелище [п101](#).

п552

Вы быстро очищаете тарелки. Никакой отравы! Еда вкусная, ароматная, она прибавит 5 к вашей *СИЛЕ* [п104](#).

п553

Раскачавшись на обрывках плетеной дорожки, вы перемахиваете на ближайшую ветку.

«Какое проворство! Какая ловкость! – комментирует Клуша. – До сих пор я не верила, что человек происходит от обезьяны, но теперь...»

В ответ вы перечисляете всех предков Клуши, включая мусороуборочный комбайн, электрический стул и машину для разделки мороженой рыбы. Отведя душу, осматриваете следующую дорожку, бегущую от дерева на юго-восток. Дорожка вполне прочная, вы можете идти по ней дальше.

Туман развеялся, лишь сизыми клочками висит над болотом. Например, вон там, слева... Нет, это не туман! Над болотом поднимается струйка дыма!

Клуша поражена не меньше вашего. Она сообщает, что аборигены огнем не пользуются. Пираты? Но зачем им разводить костер, да и что здесь гореть-то может, все влагой пропитано...

Хотите подобраться ближе? Но в ту сторону не ведет ни одной дорожки! Впрочем, вся поверхность здесь покрыта листьями каких-то водных растений. Может быть, они выдержат ваш вес, если ползти по ним? Хотите попытаться [п289](#)? Или сочтете, что загадка не стоит потраченного на нее времени, и пойдете дальше [п5](#)?

п554

Убыстря шаг, отходите прочь. Вслед несется:

«Эй, стой!.. Ребята, а ведь этот тип не из наших. Ты его видел когда-нибудь?.. Да стой, тебе говорят!..»

Крики всполошили весь ярус. Вы бросаетесь бежать.

Ужом вьетесь вы в этом металлическом лесу. Судя по доносящимся со всех сторон воплям, к погоне подключились пираты, патрулирующие ярус. Кто-то громко требует вызвать роботов-охранников. Кажется, вас взяли в кольцо. Остается либо остановиться и принять бой [п588](#), либо спрятаться [п128](#).

п555

Решение, конечно, благоразумное... но не прихватить ли с собой одну из веревок – вот эту, ближайшую? На вид она довольно прочная, в дороге может пригодиться.

Если решите взять веревку, то [п205](#). Если нет – возвращайтесь к развилке и идите другой дорогой [п285](#).

п556

Стребаете Джонни в охапку и вместе с ним перелетаете бассейн. Увы, на этот короткий полет истрачена последняя энергия, и антигравитатор стал обычным поясом.

Огорченно вздохнув, открываете дверь в стене справа от входа. Вас ждет соседний отсек [п280](#).

п557

Тропинка бежит на юго-запад – и у ближайшего дерева раздваивается. Пойдете в прежнем направлении [п373](#) или возьмете немного восточнее [п287](#)?

п558

Потеряв к вам интерес, пират отворачивается и уходит. А вы идете вперед – туда, где за ремонтными устройствами видна стена, покрытая пластиковой обшивкой [п410](#).

п559

Туземцы обступают вас кольцом и отчаянно гадят. Но не они привлекают ваше внимание. Раздвинув толпу чешуйчатых рептилий, над вами склоняется высокий седой землянин.

«Ох, и досталось же вам, сэр! Хорошо, что стая летела так низко... Но кто вы, как угодили в небеса?»

Самое благоразумное – выдать себя за одного из пиратов Паука [п159](#). Но... у человека открытое лицо, честные голубые глаза... Может быть, рискнете сказать правду [п359](#)?

п560

«Если среди вас есть мудрый вождь Аурри, – поспешно говорите вы, – то я прошу у него помощи и защиты против общего врага».

Высокий абориген с темно-коричневой чешуей глядит вам прямо в глаза и издает короткий свист. Тут же туземцы смыкаются вокруг вас плотным кольцом. И вовремя! Мимо проходят трое патрульных. Пираты бросают лишь беглый взгляд на группу рептилий, которые продолжают усердно работать.

Когда патруль скрывается с глаз, аборигены требуют, чтобы вы объяснили, откуда вам известно имя вождя. Вы охотно рассказываете, с какой целью прибыли сюда и как прочли «паутинную газету» [п242](#).

п561

Луч пробивает край серебристого купола. Медуза, сморщившись и осев, выпускает вас из щупалец и тяжело исчезает за верхушками деревьев. А вы плюхаетесь в мутную жижу у небольшого острова и вскоре выбираетесь на спасительные скалы.

Куда вы попали? Прямо перед вами высятся странные куполообразные сооружения. Клуша сообщает, что это может быть лишь легендарный Мертвый Город – архитектурный комплекс, оставленный загадочной исчезнувшей расой. О нем существует множество преданий, но до сих пор видеть его землянам не доводилось [п11](#).

п562

Ни одна вещь из вашего рюкзака не сумела заинтересовать часового. Он все больше злится – и в конце концов требует, чтобы вы убрались в каюту и закрыли дверь. Приходится подчиниться [п244](#).

п563

Пиратская база должна находиться где-то на юго-западе... а тропка бежит на юго-восток, и свернуть с нее нельзя... впрочем, почему нельзя? Деревья здесь стоят густо, можно перебираться с ветки на ветку, с корня на корень. Рискованно, но...

Стоп! А что это ярко сверкает в закатных лучах справа от вас? Хотите сойти с тропинки и выяснить это [п33](#)? Или продолжите путь, надеясь, что дальше тропинка повернет в нужном направлении [п279](#)?

п564

Теперь можно покинуть отсек. В левой [п194](#) и правой [п232](#) от входа стенах есть двери. Какую из них вы предпочтете?

п565

Дверь открывается – и в лицо вам веет холодом [п86](#).

п566

Металлическая лента производит впечатление на пиратов. Правда, один из них, особо бдительный, хочет знать, как вы проникли в оранжерею и почему не вышли сразу к главному входу. Посмотрев свысока на этого любознательного субъекта, отвечаете, что решили проверить, насколько надежно охраняется база. Теперь вы это выяснили – и вам будет что рассказать Пауку.

Пиратам явно не по себе.

«Ладно, – говорит один из них, – адмирал разберется».

Он откатывает в сторону небольшую дверь, которую вы и не заметили за вьющейся зеленью, и выводит вас в коридор с серебристыми стенами. С обеих сторон в коридор выходят двери. Каюты, вероятно [п114](#).

п567

Вам поручено слишком важное задание, не стоит рисковать лишний раз. Вы бросаетесь бежать. Проклятый спрут на прощание успевает нанести еще один удар (вычитите 2 из СИЛЫ). Но в погоню не бросается, и вскоре вы можете перейти на шаг – бежать по плетеной дорожке трудно [п169](#).

п568



Обошлось! Пират, не разглядев ничего в темном отверстии трубы, выпрямляется и уходит прочь. Шум голосов удаляется. Чуть выждав, осторожно выбираетесь из трубы. Рядом – никого. Но все же отсюда надо уносить ноги. И вы быстро идете прочь – пока за металлическими конструкциями не замечаете стену, покрытую пластиковой обшивкой [п410](#).

п569

Примчавшиеся санитары укладывают ваших «напарников» на носилки, а техники озабоченно расспрашивают вас о характере повреждений космокатера. Вы быстро прикидываете: повреждения должны быть такими, чтобы сразу их обнаружить было нельзя.

«От серьезных толчков забарахлил автопилот. И не в порядке антигравитатор, что-то с системой энергоподпитки», – объясняете вы.

«Тут нам не справиться, – прикидывает старший техник. – Это надо на ремонтный ярус».

Он нажимает кнопку на пульте – и причальная плоскость, весь ее огромный квадрат, вместе с катером и вами, плавно опускается на второй ярус.

Вас окружают суetyающиеся ремонтные механизмы и, что хуже всего, приближается группа инженеров. Вам не удастся заморочить им головы. Нужно поскорее исчезнуть, обогнув катер справа [п212](#) или слева [п110](#).

п570

Следующий отсек – прямоугольной формы, из него ведут две двери. Один из выходов расположен в короткой стене (прямо напротив входа), другой – в длинной, по левую руку от вас.

Ну и какой же сюрприз ожидает вас здесь? [п345](#)

п571

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если слова ваши звучат правдиво, то [п269](#). Если же незнакомец все-таки примет вас за пирата, то [п97](#).

п572

Перед вами коридор с серебристыми стенами, далеко впереди он заканчивается тупиком. По обе стороны коридора – ряды дверей. Вы на ходу трогаете их, но они заперты. Лишь одна, почти в конце коридора, подается под рукой и откатывается вбок, в стену [п144](#).

п573

Туземец не принимает боя. Он ныряет в густую листву. Через секунду оттуда вылетает короткая стрелка и вонзается вам в руку (вычтите 2 из своей СИЛЫ).

Вы замираете, прислушиваетесь, но больше туземец ничем не выдает своего присутствия. Удрал, наверное.

Чертыхаясь, вытаскиваете стрелку из раны. Она маленькая, деревянная, покрыта резьбой, наконечник сделан из камня. Клуша говорит, что такими стрелками туземцы стреляют из коротких духовых трубок.

Если хотите, можете взять стрелку (+38) с собой. А затем продолжайте свой путь [п281](#).

п574

1-Й ПАТРУЛЬНЫЙ ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 8

2-Й ПАТРУЛЬНЫЙ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

3-Й ПАТРУЛЬНЫЙ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

Если вы победили, то [п178](#).

п575

Вы замираете в ветвях. Ваш противник облетает дерево кругом и, не заметив ни малейшего движения, решает, что вы убиты. Стрекотание антигравитатора постепенно удаляется, а вы осторожно спускаетесь с дерева и идете дальше по дорожке [п305](#).

п576

Жаль убивать животное, которое и не думало нападать на вас, но ведь выйти отсюда нужно!..

Да, а как все-таки выйти? Мертвая туша продолжает загораживать дверь. Придется действовать древним способом: раз-два – взяли!..

Туша очень тяжелая. Перетаскивая ее, вы уменьшаете свою СИЛУ на 2.

Добираетесь до заветной двери, переходите в соседний отсек, находите взглядом выход (в стене справа от входа) и с упавшим сердцем понимаете, что ваши физические упражнения еще не кончились [п596](#).

п577

Сон прибавляет 2 к вашей СИЛЕ. А наутро вас ждет сюрприз: на юге из тумана встает гигантский бронированный купол. Пиратская база! Вы ее все-таки обнаружили!.. Бегом устремляетесь вы к цели, форсировав по пути неглубокое болотце. К счастью, на вас одежда из материала, к которому не пристает грязь. По вашему виду не скажешь, что вы сутки ползали по трясине...

И наконец-то вы у цели!

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ [п400](#).

п578

Ремонтный ярус и в самом деле выглядит внушительно, однако вам толком не удастся его рассмотреть. Вашу «экскурсию» прерывают несколько вооруженных пиратов и робот-охранник.

Каким-то образом Паук разгадал ваш обман – и приказал схватить самозванца [п48](#).

п579

Наконец удается подняться на возвышение. И тут силы оставляют вас. Ноги подкашиваются, и, мягко опустившись на пол, вы засыпаете [п443](#).

п580

Рванувшись изо всех сил, выбираетесь на бортик бассейна и, отдышавшись, открываете дверь [п50](#).

п581

Разочарованный Кверри возвращается в деревню, а вы идете своей дорогой [п83](#).

п582

Шум драки растревожил это осиное гнездо, и к вашему противнику спешит подмога [п48](#).

п583

Вспышка перечеркивает коридор, и вы вскрикиваете от боли. Пират – скверный стрелок, на таком расстоянии он только зацепил вас. Ожог уменьшил вашу СИЛУ на 3, но не это самое плохое: задето правое плечо (вычтите 1 из ЛОВКОСТИ) [п82](#).

п584

Прямо перед вами – белая тумба с окошечком, над которым краснеет большая кнопка. Человек в рабочем комбинезоне, вынырнув из путаницы труб и проводов, подходит к тумбе и нажимает кнопку. Окошечко открывается. Человек достает оттуда пластмассовый сосуд с крышкой и вновь исчезает за ремонтными механизмами.

Хотите тоже нажать кнопку и посмотреть, что из этого выйдет [п188](#)? Или не станете рисковать, обогнете тумбу и пойдете дальше [п344](#)?

п585

Слева от дорожки видите дерево, с изогнутых ветвей которого свисают плоды, похожие на длинные сухие стручки. Может быть, они съедобны? Клуша ничего не может сказать на этот счет, но уверена, что выяснять это не стоит. Во-первых, можно отравиться, во-вторых, дерево довольно далеко от тропинки. Правда, вон там из болота торчит сухая коряга. Если перепрыгнуть на нее, можно дотянуться до плодов...

Рискнете [п35](#)? Или продолжите путь [п201](#)?

п586

Перелетев решетку, аккуратно приземляетесь у самой двери и с досадой видите, что зеленый огонек на пряжке погас. Энергия иссякла [п656](#).

п587

1-Й НЕЗНАКОМЕЦ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

2-Й НЕЗНАКОМЕЦ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

3-Й НЕЗНАКОМЕЦ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10

Если вы победили, то [п197](#).

п588

Неосторожное решение! На вас наваливаются два робота-охранника и дюжина пиратов. Вы пытаетесь сопротивляться, но вас обезоруживают и скручивают. Ваши объяснения не кажутся пиратам убедительными [п48](#).

п589

Здесь деревья стоят плотно, закрывая листвой небо. Внезапно сверху, из кроны громадного дерева с черным стволом, доносится тихий, печальный писк. Вы останавливаетесь, глядя вверх. Клуша встревоженно сообщает, что на планете есть зверюги, которые имитируют предсмертные стоны, чтобы приманить хищников помельче и сожрать их. По-видимому, такая зверюга и засела в ветвях... Хотите проверить это, вскарабкавшись на дерево (хотя ветви выглядят хрупкими) [п413](#)? Или пройдете мимо [п231](#)?

п590

Дверь закрывается за вашей спиной. Отсек совершенно пуст. Вы оглядываетесь в поисках выхода – и тут же из небольших отверстий в стенах с шипением ударяют струи газа. Если есть противогаз – немедленно его наденьте. Если противогаза нет, то [п142](#).

п591

Вы поднимаетесь под самый купол. Из полумрака протягиваются не то щупальца, не то провода, они оплетают вас плотным коконом. Вы пытаетесь сопротивляться, но вырваться из этих цепких объятий невозможно. Перед глазами сверкает пронзительная вспышка – и вы теряете сознание [п243](#).

п592

Не сводя с вас глаз, врач нажимает кнопку на стене у входа. Из маленькой ниши выныривает микрофон.

«Вахтенный? – говорит врач. – Это О’Брайен. У меня в приемной какой-то странный тип. То ли охотится за наркотиками, то ли еще что... Пришли кого-нибудь, пусть с ним разберутся...»

Надо как-то выпутаться из этой ситуации! Может быть, попытаетесь прыгнуть к стене, за шкафчики с лекарствами? Возможно, доктор не решится стрелять по своему медицинскому добру, а вам это даст несколько выигранных секунд и шанс добраться до второй двери. Рискнете [п152](#)? Или не станете искушать судьбу и решите выждать, как будут разворачиваться события [п412](#)?

п593

От дерева ведут две дорожки: одна уводит немного левее [п5](#), другая – правее [п153](#). По какой из них вы пойдете?

п594

Мастер нажимает на пряжку своего пояса – и со всех сторон воеет сигнал тревоги. Пока не прибыла охрана, нужно попытаться избавиться от мастера. А сделать это можно только одним способом.

*МАСТЕР ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8*

Если вы одолели мастера за 4 раунда – поскорее уходите, пока не появилась охрана [п454](#). (Можете прихватить с собою светозащитные очки (+56).

Если бой затянулся, то [п398](#).

п595

Назвав пароль, отключаете рацию и, заложив крутой вираж, идете на посадку [п367](#).

п596

До выхода не добраться: отсек почти целиком завален штабелями громадных ящиков. Из-за штабелей выглядывает краешек двери. Что ж, если не хотите остаться здесь до конца дней своих, придется поработать грузчиком...

Вы всегда отличались крепостью мускулов (в Патруле задохликов не держат), но после того, как работа закончена, у вас болят плечи и спина (вычтите 2 из СИМЫ). Зато выход свободен – и вы спешите воспользоваться им [п426](#).

п597

Да сколько же здесь этих развилок! Вот и опять приходится выбирать между правой [п673](#) и левой [п43](#) дорожками.

п598

Вы идете по коридору рядом со своим проводником, прикидывая, не отделаться ли от него, пока не поздно. Тут Герберт предлагает:

«Сначала зайдём в ресторан и перекусим. Здесь неплохо готовят».

Примете приглашение [п308](#)? Или решите разделаться с пиратом и начать «партизанскую войну»? В таком случае – как вы расправитесь с противником? Пустите в ход бластер [п192](#) или предпочтете рукопашную схватку [п450](#)? Но учтите: Герберт выглядит сильным и тренированным бойцом.

п599

Вы перемахиваете на островок, а капсула исчезает в темной взбаламученной жиже. Укрывшись за скалой, переживаете последние порывы ветра и прикидываете, чем из снаряжения располагаете. Во-первых, рюкзак. В него поместились бы 6 предметов, но сейчас вы можете положить туда только один. Во-вторых, бластер. Зарядник его пуст... нет, ура, один заряд уцелел! И фляга, к счастью, на поясе. В ней 2 глотка воды, каждый глоток прибавит 2 к вашей СИМЕ. Автопереводчик в порядке – металлический браслет наглухо запаян на руке. Телепатическая связь в порядке. Клуша сообщает, что ей удалось приблизительно определить направление: база пиратов находится где-то на юге.

Ветер утих. Гроза разметала туман, и отчетливо видны разбросанные по болоту высокие деревья на ходулях-корнях. Одно из них растет у самого островка. Деревья соединены между собой паутиной длинных узких дорожек, сплетенных из лиан. Клуша объясняет, что такие дорожки плетут животные, которых исследователи назвали белками. Эти плетеные тропки довольно прочны, передвигаться по ним удобнее, чем по болоту.

Итак, вам надо двигаться на юг. Но с острова ведут лишь две дорожки: одна – на юго-восток [п433](#), другая – на юго-запад [п541](#). Пойдете по одной из них? Или решите двинуться на юг, перепрыгивая с кочки на кочку [п73](#)?

п600

Дверь бесшумно скользит в сторону под вашей рукой. Джонни, умница, проскальзывает в тамбур тихо, как мышонок. Пираты и головы не повернули – а вы с мальчиком уже в соседнем отсеке [п570](#).

п601

Вы отходите от развилки довольно далеко – и тут из тумана доносится странный сладковатый запах. Он все сильнее, все резче, от него тяжелеет и кружится голова... Ох, не нравится вам это! Вернетесь к развилке и изберете другой путь [п293](#)? Или, невзирая ни на что, пойдете вперед [п664](#)?

п602

Вы нажимаете на панели кнопки «4433997755» – и дверь распахивается перед вами [п300](#).

п603

Пробившись сквозь огненный вихрь, шарите по стене – и чудом находите дверь. Она легко открывается – и вот вы в тамбуре...

Ожоги уменьшили вашу СИЛУ на 8. Если после этого вы остались живы, можете перейти в соседнее помещение [п547](#).

п604

Не заметив ничего подозрительного, верзила-охранник возвращается к беседе с незадачливым пиратом. А вы приоткрываете дверь и бесшумно, как призрак, возвращаетесь в зал казино. Теперь главное – пройти мимо рулетки [п304](#).

п605

Темнота становится все непрогляднее, плетеная дорожка все сильнее раскачивается под ногами. Коварная ветвь, вынырнув из мрака, загоразживает путь. Вы нагибаетесь, чтобы пройти под нею, теряете равновесие и вниз головой летите в болото. А там, перепрыгивая с кочки на кочку, бродят стаи молчаливых ночных тварей – небольших, но хищных и зубастых...

п606

К несчастью, один из роботов-охранников натывается на бак и переворачивает его. Сражаться против двух роботов и дюжины пиратов бессмысленно. Вы пытаетесь что-то объяснить, но вас никто не слушает [п48](#).

п607

Дупло отыскивается довольно быстро. И оно набито битком, причем там много вещей земного происхождения. Похоже, эта тварь обирала пиратов. Интересно, живых или мертвых?

Выбросив в болото труху, шелуху, обглоданные кости и прочий мусор, рассматриваете то, что сочли заслуживающим внимания: круглое зеркальце (+28); туземной работы статуэтку, изображающую зверя вроде волка с лапами вместо ног (-44); ожерелье из разноцветных деревянных бусин (+80); нераспечатанная колода карт (+104); ключ из ярко-красного металла (-50); противогаз (+240); громадное перо, переливающееся всеми цветами радуги (-66); банка консервированных фруктов (сможет прибавить 4 к вашей СИЛЕ)... Хотите взять что-нибудь – выбирайте, а затем продолжайте путь [п247](#).

п608

Рукопашный бой? С противником, в руках у которого бластер? Что ж, попытайтесь...

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших цифр больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п192](#). Если меньше или равна ей, то [п38](#).

п609

К счастью, корень совсем рядом. Вцепившись в него, вы кошкой взлетаете на ближайшую ветку. Про находку вы, конечно, забыли, и пропади она пропадом, не гибнуть же из-за какой-то тряпки!.. Пора уходить из этого неприятного места [п391](#).

п610

Едва не поскользнувшись на слизи, завладеваете маской и возвращаетесь на более безопасный бортик. Неизвестно, пригодится ли вам маска (-130), но можете взять ее с собой.

В отсеке больше нет ничего интересного, и, пройдя по кафельной кромке, вы открываете дверь в тамбур [п50](#).

п611



Вы поворачиваетесь на тропинке – но тут одна из выдр в прыжке достает вас, сталкивает в болото. Вся стая набрасывается на добычу.

п612

«Заткнись! – рявкает пират. – Затвори дверь и не вякай, не то пристрелю!»  
Под прицелом бластера лучше вести себя тихо и скромно. Приходится вернуться в комнату и ждать, что будет дальше [п244](#).

п613

Туземец охотно отвечает на ваше приветствие и соскальзывает с ветки на плетеную дорожку прямо перед вами. Он явно привык к общению с людьми.

Но каких людей он мог здесь встречать? Только пиратов. Пожалуй, лучше с ним не откровенничать...

Впрочем, он особенно вас и не выспрашивает, больше сам говорит. Сообщает, что родом он из большой деревни на юго-востоке отсюда. В своем племени он считается уважаемой персоной. Не собирается ли путник посетить деревню? Можно сделать так, что путника примут там как дорогого гостя, каждое желание которого будет выполняться с полуслова. Это легко устроить – за любую из вещей, что у путника при себе...

Согласитесь на эту сделку [п363](#) или откажетесь от нее [п661](#)?

п614

Неизвестно, как обращается этот парень с медицинскими инструментами, но бластером он владеет отлично. На первое ваше резкое движение он отвечает точным выстрелом.

п615

Палка пролетает рядом с птицей. Та начинает быстрее размахивать своими неуклюжими крыльями и исчезает в тумане. Проводив ее взглядом, идете дальше [п391](#).

п616

Вам понадобился всего один заряд – а сигнализации здесь нет. Кажется, можно спокойно войти [п248](#).

п617

Кто-то сует вам в руки глиняную чашку, и малыш тут же наполняет ее.  
«Пейте, шеф, не опасно!» – ободряет Клуша.

Вода, настоянная на травах, снимает усталость (прибавьте 3 к СИЛЕ).

Возвращаете чашку ее владельцу – и слышите за спиной негромкий голос:

«Кто вы, сэр?»

И вы понимаете эту фразу без переводчика. Потому что произнес ее человек! Высокий седой землянин с ясными голубыми глазами.

Что ответите незнакомцу? Что вы – один из людей Паука [п159](#)? Или рискнете сказать правду [п453](#)?

п618

Пока проверяете карманы, на арене боевых действий появляются еще несколько пиратов. Хуже всего, что с ними робот-охранник – из тех, что стреляют парализующими ампулами. Драться бессмысленно. Вы с ходу сочиняете сказочку о том, кто вы такой и как сюда попали, но пираты замечают тела патрульных, и это делает вашу историю, мягко говоря, неубедительной [п48](#).

п619

Вы промахнулись. Бегом добираетесь по дорожке до дерева – и из ветвей на вас обрушивается враг! Крепкий, тренированный парень, готовый биться насмерть [п193](#).

п620

Бросив бесцельную возню у двери, начинаете осматривать коридор. Надо найти выход отсюда, а заодно, если повезет, и другой способ отпереть камеру пленницы [п477](#).

п621

Как ни трепыхайтесь, медуза унесет вас на свободную от деревьев широкую «поляну» среди болота. Там, опустившись на поверхность воды, она невозмутимо окутает добычу своими скользкими складками и не спеша переварит вас. Целиком.

п622

Вы подходите к незнакомцу и небрежно спрашиваете, где здесь лифт.

«А тебе на какой ярус надо?» – спрашивает тот, оторвавшись от еды.

«Энерговоды починить велено...» – неопределенно отвечаете вы.

«Есть подъемник, но ниже третьего яруса не опускает, – кивком указывает направление ваш собеседник. – Тебе путь по складу хорошо объяснили? Там же заплутать недолго. А зверья там разного!.. Дня три назад послали меня на третий ярус – освещение проверить. Хорошо еще, сопровождающего дали... из этих,

верхних, морда бандитская. И натерпелся я там страху! Представляешь, в одном отсеке разгуливает этакий... петух не петух, страус не страус... повыше меня, и клюв, как отбойный молоток! Я чуть не помер. А бандит... ну, охранник... подпрыгнул – и петуха этого бац по гребню! Тот – брык в обморок! Оказывается, у него гребень такой нежный. Пока это страшилище в обмороке лежало, я в отсеке освещение наладил. А на четвертом ярусе, говорят...»

Тут вашу беседу прерывает грубый окрик:

«Эй, долго ты лопать собираешься? Ресторан тебе здесь, что ли? Живо марш навигационные приборы демонтировать!..»

«Мастер, – поясняет ваш собеседник, спрыгивая со своего насеста. – Такая гадина! Уходи, приятель, а то он и к тебе прицепится...»

Уходить, разумеется, пора. Но не забудьте то, что сейчас услышали. Если захотите когда-нибудь воспользоваться этой информацией, прибавьте 152 к номеру параграфа, на котором будете находиться [п518](#).

п623

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ.* Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п549](#). Если меньше или равна ей, то [п350](#).

п624

Каким-то чудом вам удастся не задеть ни один из цилиндров, и вы с Джонни благополучно пробираетесь к выходу [п530](#).

п625

Вы имеете право так поступить. И все же – вы бросили разумное существо на верную гибель. Этот поступок понизит ваше *ОБАЯНИЕ* на 1. А теперь можете идти дальше [п169](#).

п626

Тюбик с мазью молниеносно исчезает в вашем рюкзаке. В трудную минуту лекарство увеличит вашу *СИЛУ* на 8. К сожалению, пользоваться мазью можно только после боя. От голода и усталости она не поможет [п490](#).

п627

По узкой дорожке и идти-то надо осторожно, а уж бежать... Вы срываетесь в цепкую, жадную трясину. Никто не услышит ваши крики и не придет на помощь.

п628

Вскоре коридорчик расширяется. Перед вами каморка, освещенная крохотной лампочкой. В углу постель, рядом с ней на полу валяются пустая бутылка из-под вина (+76), фонарик (-30), моток веревки (+30) и наручные часы со сломанным браслетом (+65). Постель смята – тут недавно кто-то спал... Кто же здесь живет?

Не стоит тратить время на пустые догадки. Выхода из каморки нет. Остается вернуться и пойти по коридору в другую сторону [п168](#).

п629

Бросьте кубик. Если выпадет 1, то [п93](#). Если 2, то [п666](#). Если 3, то [п267](#). Если 4, то [п303](#). Если 5, то [п675](#). Если 6, то [п521](#).

п630

Коридорчик довольно короткий. Наткнувшись на противоположную стену, нашариваете дверь – к счастью, она не заперта. Отворяете ее – и в глаза бьет ослепительный свет [п218](#).

п631

В последний момент замечаете низко склонившуюся ветку – и отчаянным рывком дотягиваетесь до нее. Каким-то чудом тонкая ветка выдерживает ваш вес – и вы снова на плетеной дорожке.

В конце концов, вы прибыли сюда не для археологических исследований! У вас иное задание. Чтобы выполнить его, надо идти дальше [п199](#).

п632

Месиво не отличается приятным вкусом, но все же это еда (прибавьте 1 к СИИЕ). Хотите получить еще порцию [п236](#) или считаете, что задерживаться здесь опасно, и продолжаете свой путь [п344](#)?

п633

Обратный путь уменьшает вашу СИИУ еще на 1, но зато вы без приключений возвращаетесь на плетеную тропинку и идете дальше – на юг [п5](#).

п634

Голова кружится от потери крови, Слабеющим пальцам все труднее держаться за скобу... Сорвавшись с лестницы, вы камнем летите вниз. Последнее, что вы слышите в жизни, – отчаянный крик Мелиссы Уэлбридж.

п635

Что-то обжигает вам шею (вычтите 2 из своей СИЛЫ) [п361](#).

п636

Прямо в голову вам летит тяжелый кувшин с водой (вычтите 2 из своей СИЛЫ). Вслед за кувшином несутся вопли попеременно с выражениями, которые юный Ванделер вряд ли усвоил в привилегированной школе... Впрочем, не стоит сердиться на мальчишку, который принял вас за пирата.

Больших трудов стоит убедить мальчика в том, что ваши слова – не злая шутка [п428](#).

п637

Да, бластером вы владеете хорошо! Темная громада с размаху плюхается в болото. Луч, как вы и хотели, пробил защитный колпак и повредил пульт управления.

«Снайпер! Мастер! Ас!» – восторгается Клуша.

«У тебя ничего не перегорело? – интересуетесь вы. – С чего это ты вдруг меня хвалить начала?»

Клуша не успевает ответить. Над болотом несется крик. Из погружающегося в мутную жижу катера выбирается человек и, отчаянно барахтаясь, ползет к вашему дереву. Он уже близко – но трясина почти поглотила его...

Спуститесь по корням, чтобы помочь бедняге [п309](#)? Иди останетесь наверху и приготовитесь к драке – на случай, если пират влезет на дерево и нападет на вас [п71](#)?

п638

Пират завязывает вам глаза какой-то тряпкой. Вы пытаетесь протестовать, упирая на то, что вы – посланник Упыря, но слышите ставший ледяным голос пиратского адмирала:

«Когда говорю я, все радиостанции молчат!»

Приходится заткнуться и идти за провожатым. Путь оказывается недолгим. Поязку снимают с ваших глаз в небольшой каюте. Там уже приготовлен для вас поднос с едой. Конвоир уходит, а вы недоверчиво поглядываете на поднос. Кто его знает, этого Паука! Пристрелить посланца Упыря он, возможно и опасается, а вот если подозрительный чужак скончается, бедняга, от пищевого отравления, то это просто несчастный случай, в котором никто не виноват...

Рискнете отведать еду [п552](#) или оставите ее на подносе [п104](#)?

п639

Бежать по узкой пружинистой дорожке очень трудно, а лось скачет по болоту, как по твердой земле. Он догоняет вас, ударом рогов сбрасывает с дорожки и... и... короче говоря, ваше задание остается невыполненным.

п640

*РАСТЕРЗАЙ ЛОВКОСТЬ 12 СИЛА 10*

Если вы победили, можете покинуть отсек через дверь [п514](#).

п641

Вы уворачиваетесь, и нож, скользя мимо виска, улетает куда-то за камни... Что ж, теперь остается только драться [п587](#).

п642

Вы напоминаете пирату, что прибыли сюда не развлекаться. Планируется серьезная операция, необходимо кое-что уточнить. В частности, вы должны проверить, готова ли база к приему большого количества людей, кораблей и грузов.

Пожав плечами, Герберт соглашается показать космопричал.

По длинному коридору вы попадаете в огромное помещение под бронированным куполом. Герберт объясняет, что купол раздвигается, когда на подходе звездолет. Сейчас на базе находятся боевой линейный крейсер «Ядовитый коготь» и транспортный корабль второго класса «Неуловимый», переоборудованный для боевых действий. Но «Неуловимый» опущен вниз, на ремонтный ярус.

Скользнув взглядом по «Ядовитому когтю» и причальным сооружениям, требуйте, чтобы вам показали второй ярус.

«Предстоит крутая заварушка, от кораблей полетят пух и перья. Я должен убедиться, что у вас здесь хорошо оборудованные ремонтные мастерские, а не каретный сарай с парой верстаков».

Герберт колеблется: адмирал не отдавал распоряжений на этот счет...

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если ваш вид внушает доверие, то [п258](#). Если нет, то [п458](#).

п643

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п27](#). Если нет, то [п227](#).

п644

Выпрямившись и глядя мастеру в глаза, вы нахально заявляете:

«Открой глаза пошире, придурок! Я что, похож на работягу? Я второй штурман с «Неуловимого»! Как ты выражаешься, кретин с первого яруса. Меня капитан послал проверить, как идет ремонт нашего корыта. Взглянуть, шевелитесь вы тут или спите на ходу. И поторопить, если нужно!»

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.* Если ваши слова звучат правдиво, то [п278](#). Если что-то в вашем голосе насторожит мастера, то [п594](#).

п645

Пираты больше не представляют опасности. Вы осматриваете зарядники их бластеров. Похоже, ребята недавно побывали в серьезной перестрелке – вы становитесь богаче лишь на 4 заряда. Оба бластера тоже можно взять с собой, если в рюкзаке найдется 2 места.

Осмотрев катер, обнаруживаете, что он готов к взлету. Можно садиться за штурвал, но...

Со всех сторон островок окружили выползшие из болота мелкие зубастые твари. Они не приближаются к катеру: боятся вас. Но если вы улетите, беспомощные пираты будут, разумеется, растерзаны.

Решите, что это вас не касается, и поднимете катер в воздух [п87](#)? Или запихаете лежащих без сознания пиратов на соседнее сидение (довольно широкое) [п161](#)?

п646

Почти весь отсек занят неглубоким бассейном. В нем, среди пучков камыша, гордо возвышаются пять великолепных фламинго. Джонни замирает от восторга, любуясь царственно-спокойными птицами, а в вашей душе закипает злость на пиратов: мерзавцы, ведь фламинго на Земле почти не осталось... Хоть бы во время атаки на базу эти чудесные птицы не пострадали!

Из отсека ведут две двери – обе в стене, противоположной входу. Какую дверь откроете: правую [п676](#) или [п376](#)?

п647

*РОБОТ-ОХОТНИК ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10*

Каждый удачный удар робота вычитет 3 из вашей *СИЛЫ*.

Если вы победили, то [п245](#).

Но если ваша *СИЛА* снизилась до 3, то [п525](#).

п648

Ящик легко открывается. Понятно, почему он не заперт: он попросту пуст. Лишь в углу валяется коробочка с лекарством. Это универсальное противоядие (–

120), маленькая доза, на один прием... Больше в этом отсеке вас ничего не задерживает [п115](#).

п649

Ждать приходится долго. Вы уже собираетесь что-нибудь предпринять, как вдруг броненосец без видимой причины поднимается на короткие толстые ножки и с довольным похрюкиванием перебегает к противоположной стене. Вы бросаетесь к двери, пока этой скотине не захотелось вернуться [п326](#).

п650

Другого способа покинуть отсек нет. Сидите здесь и ждите – может быть, хозяева склада наткнутся на вас. Иначе вас и Джонни ожидает голодная смерть.

п651

В помещении, видимо, специально поддерживается низкая температура, чтобы змеи были вялыми и не слишком агрессивными. Осторожно шагаете, стараясь не наступить на чей-нибудь хвост. Наконец скопище ядовитых тварей остается позади [п306](#).

п652

Из тамбура прислушиваетесь к долетающим из-за двери странным звукам. Что там за шум? Может быть, вы напрасно выбрали эту дверь [п354](#)...

п653

Изо всех сил оттолкнувшись, перемахиваете расселину, чуть не сорвавшись в холодную черноту. К счастью, вы падаете грудью на противоположный край трещины и, подтянувшись на руках, перебрасываете свое тело на безопасное расстояние от пропасти.

«Ну, – гордо спрашиваете вы Клушу, – как тебе нравится мой прыжок?»

«Попытка курицы взлететь! – тут же откликается верная боевая подруга.

Она неисправима... Вы холодно сообщаете нахалке, что немедленно по возвращении на Землю объясните ей, кто из вас двоих курица, а кто – командир. Затем поднимаетесь на ноги [п266](#).

п654

Вы с Джонни перешагиваете порог, дверь бесшумно закрывается за вами. Пустое, унылое помещение с серыми стенами... Ничего интересного здесь нет. Пора покинуть этот отсек [п295](#).



п655

Оглядываетесь – и восхищенно присвистываете. Да это просто музей! Под пластиковыми прозрачными колпаками на специальных подставках возлежат раритеты множества цивилизаций. Древнегреческие амфоры с черно-красным рисунком; тонкая, кружевная резьба по камню работы древних марсианских резчиков; нежные, похожие на легкие облака абстрактные статуэтки из смеси пыльцы с загустевшим цветочным соком – такие делали только на Церере...

Клуша охлаждает ваш восторг, сообщив, что опознала несколько вещей, находящихся в розыске после ограбления Исторического центра имени Генриха Шлимана. Кроме того, статуэтки с Цереры смахивают на подделку из современных материалов.

Что ж, ни от Паука, ни от Маркуса Тимса не стоит ждать честности в торговле... Так, а где вы видели выход из этого «музея»? Ага, вот он [п286](#).

п656

Внезапно вас охватывает страх: а что, если дверь заперта? Как вы будете возвращаться обратно?

Но тревога оказывается напрасной: дверь под рукой послушно открывается [п547](#).

п657

Увы, придется вам узнать, что такое удар скорпионьего жала. Оно не ядовито, но способно пробить человека насквозь...

п658

Да, непростая жизнь у травоядных животных на этой планете! Если здесь растет много таких цветочков, то уж безопаснее быть хищником!.. Чертыхаясь, пробираетесь по кочкам к дереву, которое совсем недавно оставили, и, вскарабкавшись по ветвям наверх, продолжаете путь по единственной уцелевшей дорожке [п107](#).

п659

Осталось лишь шагнуть через порог...

Если в своем путешествии вы уже встречали профессора Хоули, то [п360](#). Если вы с ним еще не виделись, то [п202](#).

п660

Вы замедляете шаг, делая вид, что поправляете пояс... и, не отстегивая бластера, стреляете «с бедра», распоров противника пополам [п214](#).

п661

Туземец, оскорбленный отказом, перепрыгивает на ближайшую ветку и скрывается в листве. Вам остается только продолжить свой путь [п281](#).

п662

Вы горячо заверяете врача, что хотели всего лишь получить таблетку от головной боли.

Врач убирает бластер.

«Тут глаз да глаз нужен, – говорит он раздраженно. – Раньше, когда был сухой закон, крали все, что содержит спирт. Теперь, когда адмирал разрешил открыть ресторан, приходится следить за наркотиками...»

Врач отворачивается, чтобы отпереть один из замков. А вы замечаете, что шкафчик, возле которого вы стоите, приоткрыт. И среди разных снадобий там лежит тюбик мази для заживления ран и ожогов. Он очень пригодился бы в дороге... Попытайтесь незаметно взять его [п22](#)? Или опасаетесь, что врач это заметит [п490](#)?

п663

Удар крыла сбрасывает вас с дорожки. Но упасть в трясины вы не успеваете: в одежду вцепляется дюжина острых клювов, и вы поднимаетесь в воздух. Неизвестно, куда тащат вас мерзкие твари, но вам туда не хочется.

Стая летит над самыми вершинами, ветви хлещут вас по лицу. Внизу – мешанина из листвы, болотной ряски, мелькающих стволов... А это что? Скопление шаров разной величины... похоже на туземную деревню... Деревня и есть! Аборигены облепили деревья, шумят, кричат, машут лапками – заметили птеродактилей и их добычу. В воздухе замелькали камни и стрелы...

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если вам повезет, то [п291](#). Если нет, то [п185](#).

п664

Вы делаете еще несколько шагов – и ноги подкашиваются. Прильнув щекой к плетеной дорожке, вы засыпаете навсегда. А большие белые цветы, поднявшись на тонких ножках из болота, окутывают вас облаком лепестков и, источая сладкий аромат, начинают высасывать вашу кровь.

п665

Ваш проводник дотрагивается до одной из дверей. Раздается гудение зуммера, и через минуту дверь открывается. Перешагиваете порог – и оказываетесь лицом к лицу с Пауком. Он сидит в невысоком кресле; его узкое лицо, обтянутое пергаментной кожей, бесстрастно.

Твердо выдержав взгляд острых темных глаз, вкладываете металлическую ленту в протянутую ладонь пиратского адмирала. Паук просматривает значки на ленте.

«Итак, – говорит он сухо, – что может предложить мне Упырь?»

У вас было время подготовиться к этому вопросу, и вы начинаете расписывать выгоды совместного налета на Радужные Рудники – богатые алмазные копи. Вы не скупитесь на яркие краски, рассказывая о том, как тщательно готовил Упырь эту операцию: внедрил своих людей в администрацию рудников, выяснил расположение огневых точек, прикрывающих подходы к копиям, научился декодировать переговоры сторожевых звездолетов... Если к этим бесценным сведениям прибавить мощь эскадры Паука – налет будет кровавыми буквами вписан в историю звездного пиратства!

Не дрогнув ни жилкой, Паук слушает, как вы разливаетесь соловьем...

**ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.** Если рассказ прозвучит убедительно, то [п2](#). Если в него вкралась фальшивая нотка, то [п324](#).

п666

Вы перешагиваете порог – и свет вокруг начинает колыхаться мягкими волнами. Это мешает разглядеть даже стены помещения, в которое вы попали. С трудом, как в тумане, различаете вы перед собой овальное возвышение алого цвета. Хотите взойти на него [п283](#) или (прислушавшись к настоящему совету Клуши) покинете это странное место и попытаете счастья в другом куполе [п381](#)?

п667

Инстинктивно пригибаетесь – и видите рядом с собой на ветке пузырящееся пятно, словно туда плеснули кислотой [п361](#).

п668

Осторожно притворив дверь в зал казино, делаете шаг назад – и тревожно замираете. Дверь в коридор распахнута, на пороге беседуют двое пиратов. Стараясь вжаться в стену меж полками, вы прислушаетесь к их беседе.

Оказывается, в «чудане» хранятся вещи, которые незадачливые игроки ставили на кон вместо денег, надеясь позже выкупить их. И пират просит охранника хотя бы ненадолго вернуть ему спасательный жилет. Предстоит карательная экспедиция в район Вонючих Озер, и если станет известно, что он спустил на рулетке казенное снаряжение...

Не дослушав нитья бедолаги, охранник вскидывает голову. Заметил вас?

*ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.* Если повезет, то [п604](#). Если нет, то [п124](#).

п669

Проклятая зверюга взвивается в воздух с такой силой, что стряхивает вас со своей спины. Вы с размаху врезаетесь в ту самую ветку, с которой несколько минут назад, на свою беду, спрыгнули на эту бешеную сороконожку. От удара *СИЛА* уменьшается на 4. Что еще хуже, вы повредили плечо (вычтите 1 из *ЛОВКОСТИ*).

Семилап описывает вокруг дерева круг почета и удаляется к стаду. А вы возвращаетесь на дорожку и идете дальше [п327](#).

п670

Жаль... Этот человек мог бы стать союзником. А сейчас – ну, разве что взять его нож... (Если ваши ножны пусты, нож можно вложить туда, чтобы не занимал места в рюкзаке.)

Если коридорчик заканчивается тупиком. Придется вернуться к развилке и пойти другой дорогой [п312](#).

п671

*ЧЕРЕПАХА ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10*

В любой момент боя вы можете отступить на тропинку [п29](#).

Если вы победили, то [п365](#).

п672

Сбросив с локтя руку Герберта, который пытается удержать вас, под взглядами посетителей ресторана подходите к Бригсу.

«Так это твой стул? – приветливо говорите вы. – Ох, извини, не знал... А ты не боишься, что этот твой любимый стул тебе кто-нибудь по частям в глотку заколотит?»

И режущим ударом в челюсть сбиваете Бригса с ног.

*БРИГС ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10*

Бластер, конечно, пускать в ход нельзя.

Если вы снизили *СИЛУ* наглеца до 2, то [п208](#).

Но если противник снизил вашу *СИЛУ* до 2, то [п72](#).

п673

Приходится идти меж плотно стоящими деревьями, на ходу отводя рукой ветви. Внезапно одна из ветвей, ожив, обхватывает ваше горло. Это не ветвь, а упругое холодное щупальце! Но понимаете вы это в последнее мгновение своей жизни.

п674

*РОБОТ-САДОВНИК ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10*

Если вы победили, то [п282](#).

Но если противник снизил вашу *СИЛУ* до 2, то [п424](#).

п675

Под куполом темно, но стоит вам пройти несколько шагов, как вокруг вспыхивают разноцветные огни. Они выются вокруг вас с такой скоростью, что сливаются в радужные полосы. Сверху раздается голос. Автопереводчик медлит, а Клуша поясняет, что голос говорит на языке, похожем на язык туземцев-рептилий, но отличающемся от них.

Наконец переводчик приспособливается к новой лингвистической структуре и начинает бойко работать. Оказывается, голос повторяет одну и ту же фразу:

«Готов к действию. Готов к действию. Готов...»

«Кто ты?» – неуверенно спрашиваете вы, глядя вверх.

«Я – Перемещающий».

«Ты живое существо?»

«Я – Перемещающий. Создан Строителями».

«А где они, эти Строители?»

«Переместились».

«Куда?»

«Доступ к информации закрыт».

Устройство для телепортации? Очень интересно. Но исправна ли эта штука?

«Ты можешь переместить меня туда, куда я прикажу?»

«Готов к действию».

Клуша робко напоминает, что вы не знаете, насколько хорошо работает эта штуковина. Может быть, она переместила своих создателей с этого света на тот?..

Рискнете довериться устройству [п129](#)? Или, пока не поздно, оставите здание [п381](#)?

п676

В тамбуре Джонни сообщает, что дома обязательно заведет бассейн с такими же птицами... А что, и заведет, Ванделерам это вполне по карману...

Вы проходите через двойную дверь, осматриваетесь – и поспешно загораживаете собой мальчика [п180](#).

п677

Едва отдышавшись, набрасываетесь на Клушу:

«Спрыгнуть на кочку, да? Сорвать цветочек, да?.. Только последний дурак мог дать такой совет!»

«Предпоследний, – парирует боевая подруга. – Последний – тот, кто советом воспользовался!»

Что с ней спорить, с нахалкой... Пора идти дальше [п545](#).

п678

Заслышав ваш окрик, парни вскакивают.

«Выследили, сволочи!..» – с безнадежной ненавистью цедит самый высокий из них.

Вот как? Значит, эта троица прячется здесь, на островке? От кого им прятаться, как не от Паука! Пожалуй, имеет смысл представиться...

И вы сообщаете ошарашенным парням, что перед ними стоит майор Космического Патруля, выполняющий спецзадание...

**ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.** Если вам поверят, то [п411](#). Если нет, то [п301](#).

п679

Все хорошо, что хорошо кончается. Развалившись в удобном шезлонге на веранде, подставляете лицо потокам солнечных лучей и вспоминаете, как содрогалась база под ракетными ударами – вся, до скальной породы, на которой стояла. Как яростно сметали перед собой врага лихие парни из десантного отряда Космопатруля. Как пробившийся к вам командир десантников с крейсера «Решительный» окинул взглядом коридор, заваленный трупами пиратов, а затем молча отсалютовал вам.

Позже, во время обратного рейса, вы не раз ловили брошенные украдкой восхищенные взгляды офицеров. Похоже, ваша биография украсилась еще одной легендой...

Да, операция прошла с блеском. Серьезные повреждения получил лишь верхний ярус базы. Содержимое складских помещений было захвачено в целости и сохранности – ценные товары, редкие животные, удивительные произведения искусства...

Единственное, что омрачило радость победы, – это бегство Паука. Пиратский адмирал держал наготове космокатер и во время заварушки исчез, бросив команду на произвол судьбы. Ладно, попадется еще!..

Прощание с освобожденными заложниками было трогательным. Джонни доверил вам тайну: он собирается бежать из дома и вступить в Космический Патруль. Не сейчас, а когда повзрослеет, годика через два... Вы заверили мальчика, что будете рады такому напарнику.

Мелисса Уэлбридж расцеловала вас, но так и не поняла, почему вы отказались сфотографироваться с нею для журнала «Жизнь звезд».

Джейкоб Хоули, прощаясь, пожал вам руку и сообщил, что связался с президентом Галактической Академии Наук по поводу пиратской базы. Здесь

будет создан центр по изучению планеты. Во главе центра предполагается поставить профессора Марсея Флавье, этнографа, несколько лет живущего среди аборигенов Большой Трясины...

Ваши приятные размышления прерывает сигнал видеофона.

«Тебе придется немедленно прибыть в штаб, сынок, – раздаётся голос шефа. – Ребята из розыскной бригады напали на след Паука. А кому его брать, как не тебе? Ты же лучше всех его знаешь, подлеца! Отпуск отгуляешь позже...»

Что ж, вы сами выбрали эту работу...