

Ольга Голотвина

<http://golotvina.ucoz.ru>

Вереница миров

или

Выводы из Закона Мерфи

Книга-Игра

Книги-игры и текстовые игры

<http://quest-book.ru>

ОЛЬГА ГОЛОТВИНА
ВЕРЕНИЦА МИРОВ или ВЫВОДЫ ИЗ ЗАКОНА МЕРФИ

*Если неприятность может произойти, она обязательно происходит.
Закон Мерфи, 2-я пол. XX века*

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 — протонная 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 пролег 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

«Входите, майор, шеф ждет вас. Опять неприятности в Лаборатории Мерфи».

Голос секретарши шефа подозрительно мягок — значит, вас ждет особо опасное задание. А тут еще упоминание о Лаборатории Мерфи...

Ох, и попортил же вам крови этот громадный — как два хороших города — научно-исследовательский центр! Там есть всё: гениальнейшие ученые, исполнительнейшие лаборанты, современнейшее исследовательское оборудование, умнейшие компьютеры, океан энергии... Нет там только одного — порядка. Не было, нет и никогда не будет!..

«Опять Лаборатория?» — спрашиваете вы, входя в кабинет.

«Там произошла кража», — морщится шеф.

«И когда у них все будет тихо-мирно! Почему бы им не изобрести что-нибудь такое, чтобы избавиться от неприятностей и оставить в покое Патруль и полицию?»

«Нет уж, лучше не надо! Они уже пробовали! Помнишь Супермозг, сынок?»

Еще бы! Такое не забывается. Супермозг, компьютер последнего поколения, немислимой сложности устройство, был в порядке испытания брошен на административное руководство Лабораторией Мерфи. Сложность его и подвела. Супермозг перехватил обрывок трансляции художественного фильма (это был фантастический боевик), принял его как руководство к действию и объявил войну Лунной Обсерватории. Очень много шума было. Вы как раз все это и расхлебывали...

«Но какое отношение Патруль имеет к краже? А полиция за что деньги получает?»

«Ты не спросил, что похищено, сынок. Опытный образец бета-аннигилятора. Кошмарная штуковина. Размером с рюкзачок, а сумеет превратить в ослепительную вспышку большой остров. А если по этому образцу построить приборчик покрупнее, можно пускать на распыл планеты...»

«Но почему все-таки с этим не может разобраться полиция? Или они уже не расследуют дел серьезнее, чем угон летающих велосипедов от школьной стоянки?»

«По двум причинам, сынок. Во-первых, удалось установить, что ворюга работает на Паука. Помнишь пиратского босса, которого ты брал на внешнем кольце Сатурна? Он потом с каторги удрал... Так что это наше дело и наш клиент. Во-вторых, негодяй исчез в Веренице Миров. Он сейчас где угодно, но не на Земле».

Вы опускаетесь в кресло, поняв, что от задания не отбрыкаться.

«Все, сэр, сдаюсь и готов слушать. Сначала о клиенте...»

«Дэвид Бронсон. Всё».

«Как это — всё?»

«Перед тем как исчезнуть, Бронсон стер в компьютерной памяти все данные о себе. Работал он в группе, изучающей Вереницу Миров. Там сотрудники какие-то чокнутые, ничего не замечают, кроме своих записей и приборов. Возраст похитителя, рост, цвет волос, цвет глаз — все по-разному описывают. Дружно сходятся лишь в одном: у Бронсона были совершенно потрясающие уши! Как у слона! Да, вот еще: украденный прибор находится в обычном пластиковом рюкзаке лилового цвета...»

«Исчерпывающее описание, шеф. Остается протянуть руку и схватить вора за шиворот... теперь слушаю про Вереницу Миров».

«Это система мгновенного межпространственного перемещения. По какому принципу действует — не спрашивай. Я этого не пойму, даже если весь персонал Лаборатории Мерфи хором начнет объяснять. Какие-то Ворота:ходишь здесь, а выходишь на другой планете. Причем где эта планета находится — пока не известно. Может, вообще не в нашей Вселенной. А может, в ближайшей солнечной системе. Поэтому все планеты, куда можно таким образом попасть, носят условные названия, например... — Шеф скашивает взгляд в записи. — ...Мир Лиловых Зорь, Мир Легенд, Мир Дружелюбных Тарантулов, Мир Камней, Мир Сновидений, Мир Роботов, Мир Грозных Призраков, Мир Стрекоз, Мир Мертвых Морей... всего девятнадцать миров. В каждом инженеры Лаборатории Мерфи установили Ворота Связи — для перехода в иные миры. Увы, Ворота подчиняются лишь одному закону — закону Мерфи. Они зашвырнут вас туда, куда сами сочтут нужным. Есть и еще одно осложнение. Карты исследованных земель с обозначенными на них Воротами наш мерзавец Бронсон предусмотрительно захватил с собой...»

«Поправьте меня, сэр, если я неправильно вас понял. Мне предстоит попасть на малоисследованную планету, причем в неизвестно какую ее точку; выяснить, не ли там человека, о котором известно лишь, что у него большие уши, а за плечами лиловый рюкзак; после чего перейти в другой мир и продолжить поиски. Так? О таком задании я мечтал всю жизнь! Перерыть от полюса до полюса девятнадцать планет!..»

«Не преувеличивай, сынок. Конечно, это задание повышенной паршивости, но Ворота — устройство с ограниченным радиусом действия, так что «от полюса до полюса» — это

ты зря... К тому же Ворота обладают некоей, условно говоря, «памятью», и высока вероятность того, что они забросят тебя туда же, куда перед этим забросили твоего противника. Если, конечно, не вмешается закон Мерфи...»

«А возвращение? Как вернуться на Землю?»

«О, с этим проще! Существует силовое устройство, способное выдернуть путешественника из любого Мира и вернуть на Землю».

«Тогда почему бы не воспользоваться им, чтобы вернуть беглеца?»

«Увы, устройство сейчас... как бы это сказать...»

«Неисправно?» — догадываетесь вы.

«Дорабатывается, — дипломатично говорит шеф. — Через полгода будет в полном порядке».

Полгода! За полгода Бронсон успеет связаться с Пауком — наверняка у них это продумано заранее. И, если вы хоть что-то понимаете в пиратской душе, через полгода Паук станет повелителем Галактики...

«Шеф, — кротко интересуетесь вы, — не слишком ли это простое поручение? Не мало ли неприятностей на мою голову?»

«Угадал! — вздыхает шеф. — В Вереницу Миров прорвался кое-кто еще...»

Экран над столом вспыхивает, на нем появляется лицо симпатичной кареглазой девушки с задорно вздернутым носиком и коротко остриженными каштановыми волосами.

«Мэри Коуфорд... Да-да, дочь того самого Дэна Коуфорда, что прежде был знаменитым пиратом, а теперь стал богатейшим из вольных торговцев. Хотел бы я знать, как он раздобыл помилование за былые похождения... Дочка вся в папашу. Авантюристка до мозга костей. Ненавидит Паука и всегда рада подставить ему подножку. Отличная актриса. Знает дзюдо, умело владеет чуть ли не всеми видами оружия. В случае необходимости сумеет поднять звездолет, а возможно, и проложить для него курс. Девятнадцать лет... Не хмыкай, она опасна, как пантера!»

«Шеф, может быть, вы и невысокого мнения обо мне лично, но уж команда-то моя как-нибудь справится с девятнадцатилетней девчонкой!»

«А вот это — последний сюрприз. Ты идешь на задание один. Ворота не выдержат такой нагрузки — перебрасывать всю команду. Оставишь здесь и стажеров с Плутона, и своего любимого пса-мутанта, и даже, представь себе, Клушу!»

Это и в самом деле удар! КЛУ-6, криминалистическая лабораторная установка, шестая модель... Ваш личный робот, верный соратник и незаменимый помощник!.. Правда, Клуша зачастую занудна, болтлива, чересчур заботлива, но сколько раз она спасала вас от провала операции, а то и от смерти...

«Не переживай, сынок. Клуша будет связана с тобой телепатически. Подробности сообщит инженер, отвечающий за Ворота. Все, инструктаж окончен».

Встав, шеф добавляет официально:

«Возвращайтесь с победой, майор!»

Как же, вернешься тут с победой! Инженер, собирающий вас в дорогу, больше всего озабочен тем, чтобы вы взяли с собою как можно меньше вещей. Даже форменную бляху Патруля вам велели снять с пояса — при Переходе важен каждый грамм.

«Это лишь при старте с Земли, — утешает вас инженер. — В следующих Воротах можете тащить за собой хоть тушу мамонта».

«Только мамонта мне и не хватало... А бластер?! Уж не собираетесь ли вы отправить меня в этот космический лабиринт без бластера?»

«Бластер взять можно, он легкий. Но не более одного заряда! Иначе произойдет детонация, и вы прибудете на место в разобранном виде... Впрочем, и это важно лишь при старте с Земли. Если в Веренице Миров вам попадутся заряды — берите хоть сотню...»

Восхитительная перспектива! Добывать заряды для боевого линейного излучателя в Мире Развеселых Тараканов... или как их там — Дружелюбных Тарантулов.

Хуже всего с приборами. Оказывается, они не выдерживают Перехода и начинают барахлить. Единственное устройство, которое ученые сумели защитить от пагубного воздействия Ворот, — это наглухо запаянный на руке металлический браслет. Он выполняет три функции. Во-первых, это автопереводчик. Вы сможете общаться с любым разумным существом в Веренице Миров. Во-вторых, с помощью браслета вы будете поддерживать телепатическую связь с Клушей. Достаточно отдать мысленный приказ — и в мозгу зазвучит знакомый хриловатый голос с въедливыми интонациями... Есть на браслете и маленький черный глазок. Если он замигает красным — значит, где-то поблизости аннигилятор, а при нем, надо полагать, и похититель...

Вы скептически оглядываете легкий пластиковый рюкзак темно-синего цвета. В нем могли бы поместиться шесть предметов, но вредные ученые столько взять не позволяют. Вам предлагают на выбор одну из трех вещей, примерно равных по массе: инфракрасные очки «Ночное зрение», зажигалку или тубик питательной пасты, которая в любой момент восстановит ваши силы до первоначального уровня (увы, пасты хватит лишь на один прием). Кроме того, у вашего пояса — обычное оружие исследователей Вереницы Миров: длинный, похожий на палаш, нож, прочный, легкий, с рукоятью из пластика.

«Хорошо, что не нужен защитный скафандр, — говорит инженер деловито. — На всех планетах атмосфера сходна с земной... кстати, у большинства обитателей Вереницы Миров и метаболизм близок к земному».

«Это означает, что если какая-нибудь местная зверюга сожрет меня, то у нее не будет болеть живот?»

«Вот именно, — невозмутимо отвечает инженер. — Но многих из этих зверюг и вы сможете... э-э... употребить в пищу... Сведения о Мирах будете получать от КЛУ-6. — Инженер оборачивается к лаборанту. — Введены ли данные в память установки?»

«Так точно, введены! — четко отвечает лаборант и вдруг, не выдержав, фыркает: — Послушайте, майор, как вы можете работать с такой занудой? К тому же у нее блок эмоций начисто забивает логические центры!»

«Полегче! — обрывает подчиненного инженер. — Клушу проектировал я сам, еще в молодости...»

Вы с трудом сдерживаетесь, чтобы не спросить инженера: а нельзя ли что-нибудь у Клуши развинтить, чтоб не была такой болтливой?..

Наконец сборки окончены — пора стартовать.

п1

Ворота выглядят не так, как вы их себе представляли. У ваших ног — большая металлическая чаша. Вторая чаша — перевернутая — куполом нависает над первой на высоте в полтора человеческих роста. А между ними — столб теплого золотого света.

Вы уже приготовились вступить в световой поток, как вдруг инженер кладет руку вам на плечо.

«Еще одна просьба. Из-за подлого Бронсона у нас перепутаны все сведения в банке данных... Обратите внимание — над каждым Воротами обозначен их кодовый номер.

Будем признательны, если запишете для нас номера всех Ворот, через которые вам придется пройти».

«Ладно, это нетрудно. Но я же вижу, что вы еще что-то хотите сказать!»

«Да, — хмуро кивает инженер, — должен предупредить. Если вы вторично попадете в Мир, где недавно уже побывали, произойдет перегрузка основного контура, и вас зашвырнет неизвестно куда, в любую точку Вселенной... или даже за ее пределы. Это непредсказуемо!»

«Это как раз то, что мне хотелось услышать для поднятия духа», — мрачно отвечаете вы и делаете шаг вперед...

Бросьте кубик. Если выпадет цифра 1, вы попадете [в ЭТОТ МИР](#). Если 2, то в [ЭТОТ](#). Если 3, то вас перенесет [сюда](#). Если 4, то вас забросит [сюда](#). Если выпадет 5 или 6, бросайте кубик снова — до тех пор, пока не выпадет одна из четырех первых цифр...

п2

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

п3

КУСТ-ХИЩНИК

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

Удалось ли вам [победить](#)?

п4

Ваши следы остаются на осыпавшейся со стен подъезда штукатурке. На первом этаже лишь одна [дверь](#). Зайдете туда или попытаетесь подняться на [второй этаж](#) по расшатанной, разбитой лестнице?

п5

Звери убиты, но сюда может пожаловать еще кто-нибудь из их стаи... Вы решаете быть на чеку и, прислонившись спиной к толстому корявому стволу, ожидаете рассвета. Это было бы нетрудно, но, увы, Клуша, которую приводит в ужас мысль, что вы можете уснуть и оказаться беззащитным, решает развлечь вас беседой. Параграф за параграфом она цитирует вам «Права и обязанности офицера Космического Патруля» — а тот, кто сочинил сей бесконечный устав, был еще зануднее Клуши! Как тут бороться со сном? Все попытки отключить связь бесполезны: Клуша выжидает несколько минут и снова проверяет, спите вы или нет... Утомительная выдалась ночь! (Вычитите 1 из СИЛЫ...) Вы радуетесь рассвету, как спасению, и, вскинув рюкзак за плечи, [продолжаете путь](#).

п6

Бросьте кубик. Если выпадет 1, 2 или 3, то вам [сюда](#). Если 4, 5 или 6, то [сюда](#).

п7

Дорожка становится все уже, приходится ломиться сквозь кусты. В тот миг, когда вы решаете, что она никуда не ведет, кустарник расступается. Вы оказываетесь на обочине

другой дороги — более широкой, хотя тоже весьма заброшенной. А совсем неподалеку — деревня.

п8

Мощный взрыв сотрясает улицу: вход в особняк был заминирован! Дом превращается в груды битого камня, а во что превращаетесь вы, майор, — и подумать страшно...

п9

Местность мирная, можно сказать — идиллическая. Вы на пригорке, на обочине проселочной дороги. Над вами склоняет ветви могучее дерево. По левую руку дорога, сбегая с пригорка, исчезает в шумящей чаще. Справа видны вспаханные поля, а за ними мелькают в зелени деревьев крыши домиков, над которыми возвышается церковная колоколенка. Тишина, спокойствие и мир. Ваши напряженные, как струны, нервы, невольно расслабляются. А неплохо было бы поселиться в такой уютной деревеньке и заняться земледелием, вместо того чтобы мотаться по космосу и общаться с неприятными личностями вроде пиратов, контрабандистов, террористов... Здесь, наверное, и люди живут особенные — кроткие, мирные, незлобивые и...

«Шеф, опасность!» — врывается в ваши мысли тревожный голос Клуши. И тут же вы замечаете, как со стороны деревни на дорогу выплескивается толпа, что-то яростно орущая и возмущенно размахивающая какими-то примитивными орудиями труда... вилы, лопаты, что у них там еще... некоторые, кажется, вооружены камнями...

И со всеми этими предметами толпа движется в вашу сторону!

«Шеф, — тревожно хрипит Клуша, — данный коллектив находится в настроении, мало подходящем для межпланетного контакта!»

«Я тоже так считаю, — говорите вы, подтянувшись на ветке дерева и укрывшись в листе. — Люди чем-то заняты, не будем им мешать...»

Толпа уже близко. Теперь видно, что она преследует невысокого человечка в коричневом балахоне и с мешком за спиной. Человечек скачет, как заяц, уворачиваясь от летящих в него камней...

Попытайтесь ему помочь? Или не станете вмешиваться во внутренние дела жителей планеты?

п10

ЗМЕЯ

ЛОВКОСТЬ 12 СИЛА 12

Удалось ли вам победить?

п11

Посреди полянки растут заботливо огороженные кем-то высокие — метра в три — травянистые растения вроде колокольчиков. Оранжевые цветочные купола нависают над вашей головой. С толстых пестиков время от времени срываются большие капли и падают на вскопанную, взрыхленную возле корней землю. От капель сладко пахнет медом и увядающей травой. Рискнете попробовать этот странный нектар или оставите поляну?

п12

В какой тоннель вы повернете? В тот, что слева? Или в тот, что по правую руку?

п13

Здравый смысл и Клуша наперебой подсказывают, что отсюда пора уносить ноги. Спеша убраться от опасности, вы напролом пробиваетесь сквозь кустарник, влетаете в болотце, пытаетесь обойти его и вскоре сбиваетесь с направления. Высокие зеленые кроны закрывают солнце, мешая ориентироваться. Наконец, махнув рукой на бесполезные попытки найти какую-нибудь дорогу, вы бредете куда глаза глядят — и выходите на маленькую круглую полянку.

п14

Если на вас серый плащ с капюшоном, то дело обернется так. Если нет, то так.

п15

Морской житель цепкой лапкой жадно хватает плод и камнем уходит на дно. Вы устраиваетесь на карнизе и выжидательно глядите на море. Но его поверхность неподвижна, как зеркало. Похоже, вас надули... и что же теперь будет?

п16

Великолепная реакция, выработанная долгими тренировками, не подвела. Вы успеваете увернуться от падающих на вас увесистых кусков штукатурки.

п17

Толпа слуг растаскивает вас и вашего противника. Но, похоже, неприятности вам не грозят. Зрители восторженно орут, а побежденный повар, бессильно рухнув на порог кухни, бранится словами, которые вам не попадались ни в одном историческом романе.

Это неплохо, но что дальше?

п18

Вы замираете, вцепившись в холодный камень. На усеянной громадными валунами черной равнине стоит звездолет.

«Узнаете, шеф?» — напряженно спрашивает Клуша.

«Конечно. Боевой линейный крейсер типа «Звездный сокол», оборудован гиперпространственным двигателем, ориентировочная боевая мощь...»

«Не продолжайте, шеф. Это «Ядовитый Коготь»...»

Вы присвистываете, но не ставите под сомнение слова Клуши. Ваш робот свое дело знает. В кибернетической памяти зафиксировано детальнейшее описание всех известных Космическому Патрулю звездолетов Галактики. И если Клуша утверждает, что перед вами флагманский корабль пиратской эскадры Паука — значит, надо быть готовым к любым неприятностям.

До звездолета, увы, не добраться, даже если бы вы умели летать. Вокруг «Ядовитого Когтя» кольцо света прожекторов... и, надо думать, крепкая охрана. Разумнее будет идти дальше по тоннелю.

А может быть, вы все-таки знаете, как спуститься к звездолету? И хотите рискнуть? Но учтите: Клуша против риска!

п19

Вам удастся освободить левую руку, и вы выхватываете оружие. Но драться левой рукой неудобно, поэтому на время боя вычтите 1 из своей *ЛОВКОСТИ*.

1-й МУРАВЕЙ

ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10

2-й МУРАВЕЙ

ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8

Если они снизили вашу *СИЛУ* до 2, то, увы... Если вам удалось победить, то ура!

п20

Найти-то вы их нашли, но как туда добраться? Вы стоите на краю высокой платформы. Когда-то между платформой и стеной, на которой сейчас светятся Ворота, блестела колея монорельсового пути. А теперь, взглянув вниз, вы видите слой черной массы непонятого происхождения. Вряд ли это грязь — больше похоже на жидкую смолу. Да еще пузырится, пакость такая... словом, переходить ее вброд вам не хочется. И Клуша вас усиленно от этого отговаривает.

Если есть веревка, то проблема решается легко. Или вы знаете способ без веревки перебраться в нишу? Если нет, то дело плохо.

п21

Подлесок здесь очень густой, за одежду цепляются растения с крючковатыми крепкими шипами на мясистых листьях. Вы исцарапались в кровь (вычтите 1 из *СИЛЫ*), но в конце концов проламываете дорогу к большой круглой поляне.

п22

Опустившись на одно колено, вы рассматриваете скелет в черно-серебристой форме астронавта. Череп у существа явно не человеческий: вытянутый, с клыками, похожий на волчий. Вам ясно, что это абориген Кровавой планеты. Ее жители известны как неустрашимые воины, их охотно нанимают в качестве телохранителей, они сражаются в рядах наемных армий множества миров... Ну, и различные преступные организации часто пользуются их услугами.

Кем бы ни был этот бедолага, на этой планете он принял свой последний бой и забился умирать в пещерку.

В откинутой кисти руки скелета вы замечаете что-то черное. Протонная граната! Зачем приготовил ее умирающий воин? Возможно, он сжимал ее на случай, если враги последуют за ним, чтобы не попасть живым в плен и прихватить с собою как можно больше неприятелей.

Сильное оружие. Если хотите взять гранату с собою, помните: не во всякой ситуации ее можно использовать. Надо, чтобы рядом было какое-нибудь укрытие. Но если все-таки решите ее бросить — прибавьте 60 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

А сейчас осторожно выбирайтесь назад и [идите дальше](#) по коридору.

п23

Бронсон вполне мог скрыться в малоисследованной местности... Не обращая внимания на отчаянные протесты Клуши, вы решительно направляетесь [в сторону гор](#).

п24

Мостовая приближается гораздо быстрее, чем вам хотелось бы, и вы врзаетесь в нее с изяществом мешка с песком (вычитите 2 из своей СИЛы).

Жаль, что попытка полета истрачена... Что ж, пора [уходить отсюда](#).

п25

И вот за вами захлопывается массивная, окованная железом дверь. Глаза понемногу привыкают к темноте. Мрачные стены, сложенные из больших камней... крошечное, с ладонь, оконце под потолком... брошенная в угол охалка сомы... Для полноты картины не хватает только скелета в цепях. Но и без скелета у вас на душе очень весело.

«Клуша, — говорите вы деланно беззаботным тоном, — Поройся-ка в своей электронной памяти. Что там есть насчет побегов из заточения?»

Тут же спохватываетесь, что неверно поставили вопрос. Но исправлять что-то уже поздно. Клуша гордится своим запасом информации и обожает его демонстрировать. На вас обрушивается водопад фактов — реальных и вымышленных, литературных. Запеченные в пироге лестницы, спрятанные в каблуке сапога пилки, веревки из простыней, верные сообщники на воле... Слушать про всё это сейчас тошно. Наконец вам удастся прервать свою кибернетическую помощницу на описании подкопа, который аббат Фариа рыл в замке Иф. Вы сухо напоминаете Клуше старинную венерианскую поговорку: «Лучше умный враг, чем друг-дурак», — и отключаете связь.

Видимо, рассчитывать придется только на себя. Припомните: может быть, вам точно известно, как отсюда удрать? Тогда действуйте! Иначе придется пораскинуть мозгами, измышляя план побега.

Про окно лучше сразу забыть: оно хоть и без решетки, но такое узкое, что и голова не пролезет. Стены не возьмешь и динамитом. Остается дверь. Толстая, из очень крепкого дерева, окованная железом. Выломать ее невысказано. В двери есть окошко, через которое подают еду. Внимательно его осмотрев, понимаете: вам от него толку не будет. С наружной стороны двери (как вы успели заметить, входя в темницу) массивный засов. Даже будь у вас отмычка, она бы не помогла. Можно попробовать [выжечь засов](#), если, конечно, бластер заряжен. Иначе придется [сидеть и ждать](#), пока его светлость соизволит вспомнить о вас.

п26

Коридор уводит вас все дальше. Слева видите отверстие, ведущее в другой тоннель, но он такой крутой и с таким скользким полом, что вы быстро отказываетесь от мысли свернуть туда и продолжаете [идти дальше](#).

п27

Штука, которую вы держите в руках, очень похожа на яблоко, но ярко-фиолетового цвета. Вы пытаетесь надрезать ее, но с таким же успехом могли бы резать камень. Если когда-нибудь придумаете применение этому странному «плоду», прибавьте 204 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

А теперь пора [идти дальше](#).

п28

Вы ожидали кромешной темноты, поэтому слабенький свет вделанной в стену аварийной лампочки бьет по глазам и по нервам. Хотя удивляться нечему: вы знаете подобные системы. Такие лампочки светят жиденько, но могут не гаснуть годами.

Вероятно, эта комнатуха была когда-то подсобным помещением. Мебели в ней немного: стол, табурет, пустой шкаф с сорванными с петель дверцами. Но в первую очередь замечаете не это, а мертвого человека, который сидит за столом, положив голову на руки. Мертв он давно... неприятное зрелище! Вы поворачиваетесь, чтобы уйти, но Клуша обращает ваше внимание на длинный огарок свечи, который лежит на столе возле руки мертвеца. Вероятно, бедняга вошел со свечой и уронил ее, когда рука ослабела.

Решайте, нужна ли вам в дороге свеча, а затем [покиньте комнату](#).

п29

«Возрадуйся душой своей, о рыцарь! — восклицает Владычица Древнего Леса. — Великий подвиг ждет тебя! Тропа сия ведет к логову ужасного огнедышащего дракона! Срази его — и много сотен лет менестрели будут слагать о тебе песни! Без страха иди вперед и рази!»

Вы невольно останавливаетесь. Девочка, конечно, симпатичная, но она же вас не на танцы приглашает! Да и Клуша яростным шепотом напоминает, что в ваше задание отнюдь не входит истребление редких форм местной фауны...

Вероятно, можно заметить, что вы не «возрадовались душой! По поводу драки с чудищем, и прекрасная незнакомка решает «поднажать».

«Это тот самый дракон, — говорит она значительно, — что стережет Заклятое Место — воздвигнутые грозными чародеями чаши медные и столб света меж ними... убей дракона и сними заклятия колдовские!»

Да, тут есть о чем [призадуматься](#).

п30

ШАР-ХИЩНИК

ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 6

Удалось ли вам [победить](#)?

п31

Дорожка выводит на поляну, вокруг которой теснятся деревья, усеянные черными, фиолетовыми и оранжевыми плодами. Ветви сплелись так плотно, что трудно определить, какие плоды на каком дереве растут. Заинтересуетесь и [попытайтесь](#)

добраться до плодов? Или пойдете по дорожке дальше, оставив поляну за спиной? А может, вы знаете способ подняться к вершине любого дерева?

п32

Старуха понемногу успокаивается. Сначала она отвечает коротко и односложно, затем, убедившись, что опасности нет, понемногу становится разговорчивее. Да, люди в городе еще есть. Живут тем, что грабят довоенные склады. Они вооружены, сбились в небольшие банды, и от них лучше держаться подальше... И есть еще бедняги, чей рассудок не выдержал ужасов войны. Одного такого старуха видела вчера. Смешной длинноухий человек с таким же ранцем, как у вас, только лилового цвета. Представляете — спрашивал, как пройти к ближайшей станции метро! Как будто не знает, что метро не действует с первых лет войны, а теперь и вовсе его затопили подземные воды!

Вы, разумеется, тут же спрашиваете, как пройти к ближайшей станции метро. Старуха смотрит на вас, как на придурка, и снова начинает талдычить насчет подземных вод. Лишь с четвертой попытки выясняете вы, что станция «Единорог» — отсюда налево по Зеленой улице.

Вы покидаете подвал через окно, оставив старуху в уверенности, что нормальных людей в городе уже не осталось.

п33

Что вы ответите? Назоветесь бродячим торговцем? Или менестрелем? Ничего другого вы в эту минуту придумать не можете...

п34

Коридор все круче ведет вниз, превращаясь в скользкую горку. По ней вы мягко съезжаете в другой, более широкий тоннель, ведущий примерно в том же направлении — все глубже в толщу скалы.

п35

Спуск по каменным выступам, как по ступенькам, проходит благополучно, и вот уже море лежит у ваших ног, а за спиной — хаос изломанных скал. Клуша комментирует обстановку:

«Данная геологическая формация наводит на мысль о недавнем катаклизме... Землетрясение здесь было, шеф!»

Видимо, она права...

Внезапно вы настораживаетесь: внизу, в воде мелькнуло что-то живое!

Вы ложитесь на живот и вглядываетесь в воду. Ветер улегся, море совершенно неподвижно. Вода так чиста, что вы различаете валуны на дне. Но не обманывайтесь на этот счет — здесь страшная глубина!

И тут вы замечаете, что подводные скалы источают странное свечение. Вам ли не узнать этот теплый золотой поток света! Ворота! Они были воздвигнуты на берегу, а теперь землетрясение утащило их вниз и укрыло в подводной пещере. Исправны ли они? И как до них добраться? Вы не заблуждаетесь на свой счет: никакое умение плавать не поможет вам нырнуть так глубоко.

Что же делать?

п36

Разбойники держат слово: забрав рюкзак, отпускают вас восвояси, а на прощание советуют держаться подальше от проезжих дорог: в здешних краях шныряют охотники за людьми, которые любой ценой стремятся добыть побольше рук для каменоломни сэра Кириаса Многоземельного.

Можно беспрепятственно [продолжать путь](#).

п37

Чтобы сбить погоню со следа, некоторое время бредете по лесу и лишь потом выходите на [дорогу](#), ведущую из замка на север.

п38

По правую руку от вас в стене коридора чернеет отверстие бокового хода. [Свернете](#) в него или предпочтете [идти прежним путем](#)?

п39

Перешагнув через убитого хищника, собираетесь идти дальше, но Клуша останавливает вас. Оказывается, зверь вполне съедобен. Если есть зажигалка, можно задержаться здесь, [развести костер](#) и зажарить добычу. Если зажигалки нет, придется [идти дальше](#): сырое мясо в пищу не годится.

п40

Шлем металлический, он неплохо экранирует излучение. А без своих телепатических штучек враг становится не таким уж и опасным.

СОРОКОНОЖКА

ЛОВКОСТЬ 7 СИЛА 6

Удалось ли вам [победить](#)?

п41

Пошумев немного, толпа возвращается в деревню. Когда они отходят достаточно далеко, спасенный вами незнакомец белкой спрыгивает с дерева.

«Плебеи! — кричит он, грозя кулаком вслед ушедшим крестьянам. — Тупая чернь! Деревенщина! Что они понимают в высоком искусстве магии!»

Вы тоже спускаетесь с дерева и хотите представиться человечку, но он, обернувшись к вам, с жаром продолжает:

«Сударь, эти земляные жуки наняли меня, чтобы я своим магическим мастерством приманил тучу на их поля, страдающие от засухи. И я приманил ее! Пусть посмеют сказать, что не приманил! А если туча оказалась с молнией и градом... так ошибки бывают и у величайших чародеев. Но вы, о благородный незнакомец!.. Вы посланы мне судьбой, чтобы я не разочаровался окончательно в людях. Умоляю принять на память что-нибудь из удивительных, неповторимых, уникальных волшебных предметов моей работы!»

Чародей начинает развязывать мешок. Вспомнив про тучу с молнией и градом, вы вежливо интересуетесь, вполне ли надежны его волшебные предметы.

Маг явно разрывается между честолюбием и честностью.

«Они очень сильны, но... не совсем доработаны...»

Что-то подозрительно знакомое слышится в этих словах.

«Скажите, — невольно вырывается у вас, — ваша фамилия случайно не Мерфи?»

Чародей выпрямляется во весь свой невеликий росточек.

«Так вы слышали обо мне, сударь? Эргенгард Мерфи — к вашим услугам!»

Вежливо откажетесь от его услуг, пока не поздно? Или решите взглянуть на колдовские вещицы?

п42

Самый неосторожный, самый нелепый поступок — подставить спину разъяренному хищнику! Зверь серебристой тенью прыгает на плечи и одним ударом могучих клыков ломает вам шейные позвонки...

п43

Вы прощаетесь с любезной хозяйкой, но стрекоза настаивает на том, чтобы проводить вас.

«Нет-нет, не на тропинку! Впереди болотце, а вы такой тяжелый... Идите сюда... а теперь сюда...»

Вскоре вы оказываетесь на тропке — гораздо севернее того места, где свернули с нее.

«Удачи! — желает стрекоза. — И будьте осторожнее — здесь много хищных пауков!»

Махнув стрекозе рукой, отправляетесь дальше на север.

п44

Тоннель расширяется, превращаясь в подземный зал. Это депо! Сюда ведут еще несколько коридоров, но они либо завалены взрывом, либо перегорожены баррикадами. На всех рельсовых путях стоят поезда — серебристо-голубые, с овальными вагонами. Двери вагонов распахнуты.

Вы делаете шаг вперед... и тут откуда-то из полумрака гремит выстрел.

п45

«Ты неплохо дерешься! — утешает вас противник, помогая подняться на ноги. — Не огорчайся, что моя взяла. Думаешь, зря меня прозвали Драконьей Лапой?»

Он отправляет свое оружие в ножны.

«Эх, крепко я тебя отделал! Даже хочется сделать для тебя что-нибудь хорошее... Хочешь совет? Ты вроде бы на север шел... Зачем — не спрашиваю, не мое это дело. Но запомни: если завтра выйдешь к озеру — постарайся переправиться водой. По берегу не обходи, опасные там места».

Вместе с хозяином таверны он помогает вам добраться до комнаты, которая предназначена для ночлега.

п46

Через несколько шагов вы останавливаетесь. Стены коридора покрыты ковром извивающихся щупалец. Сперва кажется, что они растут прямо из стен, но, приглядевшись, вы различаете плоских, похожих на плохо надутые пузыри тварей, распластавшихся по камням. И все щупальца дружно тянутся в вашу сторону, как бы ища добычу.

Но, может быть, они безобидны? Вы спрашиваете совета у Клуши — и сразу жалеете об этом. Если выражение «закатить истерику» применимо к роботу, то Клуша именно закатывает истерику. Нет, она не знает, что это за чудища! И не желает знать! Она хочет только одного: чтобы ее хозяин и близко не совался к подобной мерзости!

Отключив связь, вы задумываетесь. Идти вперед? Или вернуться к развилке и пойти другой дорогой?

п47

Вам трудно драться левой рукой (в правую вцепились прочные клейкие листья), поэтому на время боя вычитите 1 из своей *ЛОВКОСТИ*.

«РОСЯНКА»

ЛОВКОСТЬ 7 СИЛА 8

Если вы победили, продолжайте путь.

п48

Загадка таинственного здания разрешается очень быстро: это театр. Полукруглая сцена, ряды длинных скамей полукольцом вокруг нее и тяжелый занавес, покрытый пылью и грязью до такой степени, что нельзя понять, какого он цвета. Заглянете за этот занавес или оставите театр и продолжите свой путь?

п49

Вы неплохо помните внутреннюю планировку кораблей типа «Ковчег» и, выйдя из лифта, быстро находите командную рубку. Из всего, что там можно обнаружить, для вас имеет самое большое значение сейфы с оружием, к которым имели доступ лишь капитан и первый помощник.

«Не обольщайтесь, шеф, — предупреждает Клуша. — Легенды гласят, что все оружие было торжественно уничтожено как подлое и не соответствующее духу истинного рыцарства».

Она оказывается права. Серые металлические дверцы не заперты, но за ними — пустота. Без особой надежды отворяете в их одну за другой — и восхищенно присвистываете. В последнем сейфе что-то есть! Во-первых, небольшая пластиковая обойма с двумя зарядами для бластера. Во-вторых, протонная граната. Конечно, такую серьезную штуковину где попало в дело не пустишь, ее рекомендуется швырять из укрытия. Если когда-нибудь решите сделать это, прибавьте 60 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

Вам повезло... но что будет дальше?

п50

Меткость не изменила вам. Взмахнув руками, без единого вскрика незнакомец падает к вашим ногам. Вы переворачиваете труп — и присвистываете. На рукаве незнакомца —

эмблема «Ядовитого Когтя», флагманского корабля эскадры Паука. Вот как, здесь пираты?..

Жаль, что бластер противника, видимо, упал в какую-то трещину, да и фонарь разбился. Зато вам досталась другая добыча — металлический пояс-антигравитатор. Чтобы трофей не занимал места в рюкзаке, можете надеть его. Только не включайте зря: судя по миганию зеленого индикатора на пряжке, пояс давно нуждается в подзарядке. Если захотите взлететь, прибавьте 80 к номеру параграфа, на котором будете находиться. А сейчас [продолжайте путь](#).

п51

Дорога становится все уже, превращается в тропу, петляющую среди деревьев, а потом и вовсе исчезает куда-то. Пытаясь отыскать ее, вы ломитесь через подлесок — и внезапно оказываетесь на опушке.

Вы стоите у подножия невысокого холма. Мимо него с юга на север бежит дорога — но явно не та, которую вы недавно потеряли. А на холме величественно высится серый замок. [Подойдете к воротам](#) (учитывая, что вечерет и пора подумать о ночлеге)? Или не станете заходить в замок и [заночуете в лесу](#)?

п52

Поединок заканчивается быстрее, чем вы ожидали. Раздается сухой треск, и рог одного из бойцов летит в траву. Обезоруженный жук бросается наутек, противник преследует его по пятам. Дождавшись, пока оба скроются с глаз, вы оставляете свое укрытие. Обойдя изрытую поляну, вы подбираете обломок рога. Тяжелый черный крюк, очень прочный, гладкий, на изломе шероховатый... Если в рюкзаке есть место, можете взять рог с собой. Когда придумаете, чем он может быть вам полезен, прибавьте 96 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

А затем продолжайте путь [по тропинке](#) — на северо-запад.

п53

Рассвет наполняет лес брызгами света в каплях росы и странным, непривычным для слуха пением птиц — если, конечно, это птицы, а не насекомые вроде кузнечиков... Приятный уголок, но вам надо идти дальше... а куда?

Вокруг ни души, лишь ветер колышет ветви высоченного дерева на восточном конце просеки. Ни запаха дыма, ни звука человеческой речи, ни тропинки среди синих цветов...

Если вы знаете, как отсюда выбраться, сделайте это. Если [нет](#), то.

п54

Бросьте кубик дважды. Сумма выпавших цифр покажет, на сколько уменьшат вашу СИЛУ задевшие вас пиратские пули. Если после этого вы живы — значит, вам [удалось](#) перелететь пещеру.

п55

Самое время осмотреть побережье, на которое забросила вас судьба. Вокруг голые скалы, заметенные песком камни. Длинные высохшие водоросли хрустят под ногами.

Берег обрывистый, изломанный. Внизу, метрах в десяти, вдоль воду тянется широкий каменный карниз. Спуститесь, чтобы осмотреть его внимательнее? Или не станете карабкаться по скалам и пойдете дальше берегом?

п56

Лестница порядком покорежена, со стен отбиты плитки мозаики, которая, насколько можно разглядеть, изображает грифонов, похожих на того, что украшает крышу. Внизу подземный зал, разрезанный пополам полосой монорельсовой дороги, выбегающей из одного тоннеля и скрывающейся в другом. Хотите исследовать тоннели или вернетесь наверх, на улицу?

п57

Вблизи деревня выглядит еще более странной. На улицах ни души, в маленьких окнах не мелькают человеческие лица... Но все же деревня явно обитаема: от домов тянет печным дымком, во дворах разгуливают толстые большие птицы явно домашнего вида.

Возле одной из хижин видите женщину, неподвижно сидящую под навесом и глядящую перед собой. Это старуха в черном платье, с морщинистым лицом, с крючковатым носом; руки ее похожи на лапы хищной птицы... Ух, настоящая ведьма!

Пройдете мимо, постаравшись, чтобы она вас не заметила, и, оставив деревню позади, пойдете дальше по дороге? Или заговорите со старухой?

п58

И напрасно вы не послушались своего робота! Правда, кольцо-антигравитатор не подводит вас и мягко поднимает в воздух. Но, увы, в полете вы — прекрасная мишень, а пиратский крейсер охраняют бывалые вояки, отличные стрелки...

п59

Теплый плащ защитит от пронизывающего морского ветра, и эту ночь вы проведете спокойно (прибавьте 1 к своей СИЛЕ).

п60

Ощущая идущее от кольца тепло, легко перелетаете через широкую черную полосу и мягко приземляетесь на узкой мраморной площадке у самых Ворот.

И тут же кольцо становится холодным, как лед. Больше оно никогда не поднимет вас в воздух.

п61

Молоденькая служанка несет мимо вас на кухню большой глиняный кувшин. Споткнувшись о порог, она роняет свою ношу. Кувшин разлетается вдребезги, и зеленоватая жидкость, пахнущая сеном, расплескивается по земле. Тут же из клубов кухонного пара и чада возникает здоровенный тип в фартуке и поварском колпаке. Мгновенно оценив ситуацию, он без долгих слов отвечает служанке такую затрещину, что девчонка отлетает к стене.

Похоже, повар не намерен на этом останавливаться. Заступитесь за девушку? Или не станете вмешиваться?

п62

Незнакомец с бластером удалился в ту сторону, откуда вы только что пришли. Вы видели достаточно, чтобы убедиться: это не Бронсон. Да и «глазок» на браслете остается черным... Значит, остается двигаться вперед в поисках Ворот — по возможности тихо и незаметно.

п63

Яйцо не только съедобное, но и очень питательное — ваша *СИЛА* восстанавливается до первоначального уровня. А теперь идите дальше.

п64

Тьма сразу отступает, и вы увереннее идете по хлюпающему месиву, выступившему поверх рельсового пути. Время от времени вы замечаете большие белые пузыри, свисающие со стен и потолков. Стены пузырями растягиваются, будто резиновые. Там явно копошится что-то живое. Один раз удастся увидеть, как из такого пузыря высовывается острая усатая мордочка, принюхивается... и наружу выскакивает зверек, похожий на крупную крысу, но с перепонками на лапках. Не обращая на вас внимания, зверек деловито шлепает по грязи и скрывается в какой-то норе. Похоже, пузырь — это гнездо.

п65

Сэр Палеандр прерывает бой и грозно спрашивает, согласны ли вы признать Берегонду Аргианскую венцом творения. Согласитесь с требованиями этого головореза? Если из упрямства не захотите сдаваться — бой продолжится, уже до вашей гибели или победы.

п66

Тоннель врезается в толщу горы. Он уходит все круче и круче вниз, пол становится скользким, и вскоре вы понимаете, что вернуться этой дорогой назад уже не сумеете.

Подземный коридор обрывается у круглого грота, залитого черной водой. С потолка чуть ли не до самой воды свисают корявые сосульки сталактитов — даже существо с крыльями не смогло бы перелететь через грот.

Озерцо невелико, вы могли бы переплыть его. Но заботливая Клуша обращает ваше внимание на странные круговые волны, беспорядочно и в полном безветрии возникающие на поверхности озерка. Клуша советует: если не хотите познакомиться с обитателями озера, лучше обойти грот по узкому каменному карнизу вдоль стены. Последуете ее совету или все же решите плыть?

п67

Помня слова Клуши о хищных растениях, идете осторожно, не доверяя спокойной красоте всех этих кустика-цветочков. И оказываетесь правы. На небольшой поляне перед

вами разворачивается довольно жестокая картинка: высокий куст тонкими ветвями-щупальцами душит метровую стрекозу. Стрекоза уже не подает признаков жизни... а ведь она, если верить Клуше, разумное существо! [Вмешаетесь](#) или [пройдете мимо?](#)

п68

Войдя в подъезд, обнаруживаете дверь в квартиру. Она лишь одна на площадке. На второй этаж ведет крутая лестница.

Дверь заперта. Хотите ее [выломать](#) или [подниметесь наверх?](#)

п69

Остановившись на лесной опушке, задумываетесь: какую роль вы намерены играть в этом странном мире? Торговец? Разбойник? Бродячий артист? Рыцарь?.. Кстати, Клуша говорила, что отличительным признаком рыцарского сословия является шлем. Есть он у вас? Если есть (и вы хотите, чтобы вас принимали за рыцаря), наденьте его сейчас...

Затем вы отправляетесь в путь — по дороге, убегающей в лесную чащу.

Постепенно дорога забирает все правее, на северо-восток. Вскоре вы замечаете по левую руку еле заметную полузросшую тропку на северо-запад. [Свернете](#) на нее или [продолжите путь по дороге?](#)

п70

Коридор неширокий, но с высоким сводом. Наверху, над головой, сгустилась тьма.

Недоброе предчувствие пронизывает вас — и тотчас же вы видите идущую навстречу гигантскую фигуру, напоминающую человеческую, но с искаженными пропорциями. На боку у чудовища — странного вида оружие.

Не раздумывая, выхватываете из ножен клинок. Гигант повторяет ваш жест — и в руке его оказывается ужасный меч, больше вас размером. Ясно, что ближний бой не сулит ничего хорошего. Если бластер заряжен — можете [пустить его в ход](#). Иначе придется [убегать](#).

п71

По руке от кольца волной проходит тепло. Взмыв вверх и поравнявшись с густой пышной кроной, тянетесь к ближайшему плоду — и тут чувствуете, что кольцо резко холодеет. Тело наливается свинцовой тяжестью, и вы пикируете в мягкий дерн полянки (вычтите 1 из своей *СИЛЫ*). Ладно, а [что же дальше?](#)

п72

Уже темнеет, когда вы выходите на скалистое морское побережье. Здесь холодно, дует пронизывающий ветер, но вам удастся заметить, что одну из скал пересекает глубокая расщелина. Завалив вход в нее грудой сухих водорослей, вы уютно устраиваетесь там и засыпаете (прибавьте 1 к своей *СИЛЕ*).

Утром покидаете свое убежище и уже собираетесь продолжать путь, как вдруг замечаете у себя над головой черное пятно пещеры. Хотите [взглянуть на нее поближе](#) или [не станете карабкаться](#) по скалам?

п73

РЫЦАРЬ

ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 12

В любой момент боя вы можете попытаться сбежать.

Если вы победили, то ура!

п74

Идти по пустому коридору скучно, и вы начинаете спорить с Клушей о том, кто создал эти переходы — природа или давно ушедшая раса разумных существ? При этом так увлекаетесь, что не сразу замечаете опасность...

Они тучами облепили пол и стены — черные лохматые пауки размером с кошку, с горящими красными глазами, вытянутыми хищными жвалами. Ни звука не издают они, но от них веет холодной враждебностью. Добычу ждут, негодяи!

Свернете обратно или будете прорываться вперед?

п75

Бросьте кубик. Если выпадет четное число, то вам сюда. Если нечетное, то сюда.

п76

Вы и так слишком долго находились в этом унылом месте... Выбравшись наверх, полной грудью вдыхаете воздух и продолжаете путь по улице.

п77

«Ты что, сдурел?! — рявкает барон. — Как смеешь оскорблять подозрениями рыцаря, который победил самого Палеандра Неукротимого? Подать сюда эту злокозненную девицу!.. Ах, исчезла? Правильно сделала! Я приказал бы ее высечь! Сэр Майор, умоляю тебя простить этого дурня! Буду рад, если ты подольше погостишь в моем замке!»

Вы благодарите барона, но от приглашения отказываетесь: данный вами обет велит собираться в путь...

Покинув замок, вы идете по дороге, ведущей от ворот на север.

п78

Вжавшись в глубокую расщелину, вы с напряжением вглядываетесь вперед. На серебристом фоне вырисовывается силуэт человека с бластером. Он идет, осторожно осматриваясь, явно ожидая, что вот-вот на него прыгнет какой-нибудь хищник...

Наброситесь на пирата, когда он окажется рядом с вами? Или пропустите его, надеясь, что он не заметит вас? А может быть, хотите выстрелить?

п79

ЖУК

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

Если вы покончили с ним, можете выбраться из воронки и [идти дальше](#), огибая стену колючего кустарника.

п80

За дверью — комната, полупустая и давно заброшенная. В ней даже мебели почти нет. И все же можно сказать кое-что о человеке, который жил здесь. Стены от пола до потолка оклеены большими цветными фотографиями подводного мира — странные водные существа среди разноцветных водорослей. На гвоздике висит забытая маска для подводного плавания с трубкой, к которой прикреплен баллончик сжатого кислорода. «Барахло, — комментирует Клуша. — Игрушка. Минут на пятнадцать хватит, не больше!» Если все же хотите прихватить маску с собой, не забудьте: чтобы ею воспользоваться, надо вычистить 40 из номера параграфа, на котором будете находиться...

Больше в комнате нет ничего интересного, и вы ее покидаете. Куда теперь направитесь: [на улицу](#) или по лестнице [на второй этаж](#)?

п81

«Эй, парень! — окликает вас незнакомец. — Не хочешь ли сыграть со мною в кости?»

Вежливо, но твердо вы отказываетесь. Ничуть не смутившись, незнакомец встает и, перейдя комнату, сидится за стол рядом с вами.

«Я слышал, о чем ты болтал с хозяином, — заявляет он. — Могу кое-что об этом рассказать. Давай так: ставь любой заклад. Выиграешь — узнаешь то, что хотел узнать».

Вещь против информации? Если такой вариант кажется вам заманчивым, то [играйте](#). (Разумеется, вы не будете настолько легкомысленны, чтобы ставить на кон оружие и боеприпасы!)

Если играть вам не на что или просто не хочется — откажитесь и [ступайте спать](#).

п82

Похоже, вы угодили в колодец. Выбраться отсюда невозможно, даже если есть веревка — к чему вы ее привяжете? Если знаете способ выбраться отсюда — самое время вспомнить о нем. Иначе вашим приключениям конец...

п83

Упав на землю, откатываетесь в сторону. В воздухе свистит вторая петля, но вы уже наготове и вовремя уворачиваетесь. Выхватив оружие, ожидаете нападения. Но вокруг тихо. Странные бочкообразные деревья с большими мясистыми листьями безмолвны, как враг в засаде. Петли мертвыми змеями лежат в траве. У вас мелькает мысль, что веревка не помешает в дороге, но материал, из которого свиты петли, так противно липнет к рукам, что вы раздумываете брать добычу с собой...

[Вперед](#) — туда, где уже слышен шум прибора!

п84

Осторожно, стараясь не делать резких движений, освобождаетесь от лямок рюкзака и роняете его в черную жидкую грязь. Грабители кидаются к добыче, не обращая на вас больше никакого внимания.

На душе паршиво, зато путь вперед свободен. Хорошо, что у вас не отобрали оружие...

п85

То ли вы и впрямь спели неплохо, то ли баронесса — невзыскательная слушательница, но она остается довольна и вознаграждает вас большой серебряной монетой, на которой отчеканены корона и роза.

А теперь пора прощаться с любезной хозяйкой. Старая служанка выводит вас из башни. По пути к месту ночлега вы размышляете: а не подумать ли вам о перемене профессии? Вдруг в вас артистический талант пропадает?

п86

Коридор расширяется, каменный свод над головой становится более гулким — вероятно, поблизости большая пещера.

Внезапно путь вам преграждает спрыгнувший откуда-то сверху зверь. Он очень похож на небольшого леопарда, отличается лишь громадными глазами да блестящей серебристой шкурой. Зверь прижимается к каменному полу и яростно шипит — он готов атаковать!

Попытайтесь спастись бегством или примете бой?

п87

Одно ваше резкое движение — и стрела, с пением сорвавшись с тетивы, пробивает вашу грудь...

п88

Из полузасыпанного обломками подъезда вываливается и ковыляет навстречу вам какое-то невообразимое устройство. При виде этой нелепой человекообразной конструкции Клуша негромко охает. И в самом деле, такое впечатление, будто этот механизм собран в свободное время сторожем свалки утиля, страдающим белой горячкой. Это чудо инженерной мысли приближается к вам с явно враждебными целями. И его правая конечность заканчивается бешено вращающимся диском пилы!

Если есть «Черный луч», пустите его в дело. Иначе придется драться.

п89

Тропка обнаруживается там, где вы и ожидали найти ее, и бежит она на восток.

п90

Таскать камни — работа не из легких (вычитите 3 из своей *СИЛЫ*)... Но наконец путь расчищен. Теперь вы можете идти дальше по коридору.

п91

Заостренные палки действительно оказываются оружием — и совсем неплохим!
1-Й МУРАВЕЙ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

2-Й МУРАВЕЙ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

3-Й МУРАВЕЙ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

Если противники снизили вашу СИЛУ до 2, то, увы...

Если вы победили, то ура!

п92

На пороге неестественно скорчилось тело радиста. Лицо искажено ужасной гримасой. Похоже, бедняга умер от страха. Но вам не до него — скорее к приборам! Главный передатчик вам не поможет — он связан с бортовым компьютером и заблокирован. Но есть еще аварийный передатчик, автономный, настроенный на определенную волну. Длинное сообщение он передать не сможет, а вот древний сигнал SOS...

Вы сделали все, что могли. Чувствуя себя усталым и опустошенным, покидаете центр связи. Спасательный звездолет должен быть всегда наготове, а гиперпереход занимает не так уж много времени. Они обязаны успеть...

И они успели! Мощный корабль, вынырнув из гиперпространства, зависает над гибнущей станцией и, точно когтями, вцепляется в нее стыковочными захватами. А через переходной шлюз на борт станции врывается спасательная команда.

А еще через сутки по земному времени поисковая группа, высадившаяся на поверхность планеты, находит измученных, отчаявшихся, но живых и невредимых ученых.

Всё, операция закончена. Пора домой, на Землю...

п93

Теперь можно без помех взобраться на дерево. Увы, это труднее, чем казалось. Ветви, на вид такие прочные, опасно гнутся под вашей тяжестью. Высоко залезть не удастся, и, с трудом удерживаясь на пружинящей ветке, вы успеваете лишь заметить, что на севере лес разрезает река, а на востоке в чаще приютилось покосившееся серое здание с крестом на крыше — старая церквушка или полуразвалившаяся часовенка...

Спустившись, решаете, куда идти: на север, к реке? Или напролом, сквозь чащобу, к загадочному зданию?

п94

РАКОСКОРПИОН

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

Удалось ли вам победить?

п95

Тонкий луч ударяет в середину куста — и тот вспыхивает, как кучка пороха. Острые коготки отпускают вас. Вскоре от куста остается лишь горстка сизого пепла. Можно идти дальше — на северо-запад.

п96

Что верно, то верно: кусты колючие. И жесткие, как проволока. Шипы изодрали вам в кровь лицо и руки (вычтите 1 из СИЛЫ).

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезло вам или нет?

п97

Вас выволакивают во двор, где ожидают еще несколько стражников с арбалетами, и без объяснений ведут в большой зал, уставленный широкими столами. Похоже, недавно здесь был пир.

Вскоре сюда выходит и сам барон — громадный, широкоплечий человек лет сорока. Он морщится спросонья и потирает круглую, лысую, как бильярдный шар, голову.

«Ваша светлость, — почтительно объясняет один из стражников, — только что в ворота постучалась некая юная девица. Она сказала, что в замке под видом путника скрывается сам Грэм Драконья Лапа, атаман шайки разбойников. И в том девица поклялась клинком и эфесом Небесного Меча...»

«Где она? Почему не повторит свои обвинения?»

«Скрылась. Говорит, что боится мести разбойников. А сама девица — пришлая, никто здесь ее не знает. Пригожая такая, кареглазая...»

«Грэм Драконья Лапа, да? — заинтересованно тянет барон. — А ты что скажешь, молодец?»

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Выглядите ли вы искренним? Или нет?

п98

Да, вы очень внимательно смотрите по сторонам. И все же не успеваете заметить, откуда он выкатился на вас — этот большой грязно-серый шар, покрытый густой, жесткой и длинной щетиной. Из щетины вылетают в вашу сторону тонкие гибкие лапы с острыми когтями. Вылетают — и сразу прячутся, точно втягиваются в шар... Ни глаз, ни других органов чувств не удается разглядеть, но шар уверенно и бесстрашно движется прямо на вас. Он намерен атаковать!

п99

Дорога широкая, по ней явно часто ходят... но впереди, за поворотом, перекликаются странные голоса — не то звериные, не то человеческие... Пойдете по дороге, не опасаясь неприятной встречи? Или для пущей осторожности свернете в придорожные кусты и двинетесь на север лесом?

п100

Вы включаете антигравитатор и легко перелетаете на мраморную площадку рядом с воротами. Увы, на этом запас энергии иссякает, а подзарядить пояс негде. Больше он не поднимет вас в воздух.

п101

Маг совсем не огорчен вашим отказом: ведь его сокровища остались при нем. А вы спрашиваете, нет ли поблизости жилья: уже начинает темнеть, а в деревню как-то не тянет.

Маг полностью с вами согласен и добавляет несколько слов в адрес здешних крестьян.

«Идите лучше, мой благородный друг, по этой дорожке через лес, не сворачивая, и до темноты, придете к замку барона Брайта Могучего. Он известен своим гостеприимством, и путники любого звания и сословия могут найти у него ночлег и ужин».

«Вы, вероятно, тоже направляетесь туда?»

Маг заметно смущен.

«Нет, мне туда нельзя. Видите ли, я там уже гостил. Продал барону бальзам против облысения. А бальзам подействовал... э-э... наоборот... Кстати, если, упаси небеса, попадете в подземную тюрьму замка, имейте в виду: шестой нижний камень — если считать от двери — сдвигается. За ним — подземный ход. Узкий, но все же... И представьте себе, я вырыл его без помощи магии!»

(Если злая судьба и Закон Мерфи заставят вас искать этот ход, прибавьте 92 к номеру параграфа, на котором будете находиться...)

«А вы-то куда сейчас, сударь?»

«О, не беспокойтесь! — смеется маг. — Я не пропаду!»

И, махнув рукой, скрывается в придорожных кустах. Похоже, и впрямь не пропадет. Человек бывалый...

Что ж, дальше вам предстоит идти одному.

п102

Осторожно, шаг за шагом продвигаетесь вы по узкому карнизу. Внезапно камень выворачивается из-под ноги, и вы с криком летите в черную вонючую воду...

п103

Вы бредете берегом. Внезапно слышится странный цокот и скрежет, и на вас волной накатывается стая гигантских муравьев. Вы пытаетесь отбиваться, но врагов слишком много. В мгновение ока вы скручены по рукам и ногам, вас волокут в гигантский, похожий на замок, муравейник.

п104

Вы на улочке, стиснутой длинными одноэтажными домами. Судя по уцелевшим колоннам и лепным узорам вокруг выбитых окон, здесь был не самый бедный район...

Пойдете прямо по улочке? Или захотите свернуть в соседний переулок, ведущий направо? А может быть, решите заглянуть в подъезд ближайшего дома?

п105

Под высокой серой стеной, у опущенного через ров подъемного моста дежурит стражник в кожаной куртке и без шлема, в руках у него алебарда.

Если на голове у вас рыцарский шлем, то встретят вас так. Если шлема нет, то иначе.

п106

Коридор уводит все дальше от входа в пещеру. Вы уже прикидываете, не вернуться ли, как вдруг видите новую развилку. Какой тоннель выберете на этот раз: левый или правый?

п107

В высокой траве замечаете бегущую на север тропинку — очень узкую, но вполне заметную. Заинтересовавшись, идете по ней, но вскоре обнаруживаете, что она раздваивается. На какую из тропок вы свернете: на левую или на правую?

п108

Карабкаясь по острым выступам, кое-как добираетесь до темнеющего узкого отверстия и протискиваетесь внутрь.

п109

После безуспешных поисков вы уже хотите уйти напролом сквозь чащу, как вдруг вас осеняет: дерево! С его вершины можно разглядеть всю округу!

Но тут вы замечаете, что вы не одни на прогалине. На толстой ветви сидит шестирукая, похожая на паука обезьяна и пристально смотрит на вас. Зелено-коричневая шерсть делает зверюгу почти невидимкой.

Все же полезете на дерево, уповая на то, что зверь не из опасных? Или откажетесь от этой затеи и покинете поляну?

п110

Бластер яростной вспышкой разрывает полумрак — и тут же перед вами точно встает огненная стена. Встает и гаснет...

Не веря своим глазам, подходите к оплавленной стене и касаетесь остывающего камня. Тупик! Стена, отполированная подземными водами и превращенная в зеркало... гигантское зеркало! Вы потратили драгоценный заряд, стреляя в собственное искаженное отражение!..

Плюнув, возвращаетесь в напрасно оставленный коридор. Клуша, которая во время поединка вела себя тихо, как мышь, теперь приободрилась и нахально бубнит что-то о людях, которых при рождении плохо запрограммировали, а они туда же — берутся за опасные спецзадания...

п111

Вы взлетаете к кроне и протягиваете руку к первому попавшемуся плоду. И тут, как нарочно, зеленый огонек на пряжке угасает — энергия антигравитатора иссякла. Вы грузно плюхаетесь вниз. Хорошо, что земля под деревом мягкая — падение вычтет только 1 из вашей *СИЛЫ*.

п112

Вы сидите на мягком ворсистом полу, прислоняясь к пластиковой обшивке стены. Неяркий свет озаряет коридор с четкими прямоугольниками дверей. Где вы уже видели такие плавно закругленные повороты коридора, такие потолки с утопленными в них светильниками? Конечно же, это жилой ярус орбитальной исследовательской станции! Такие станции сотнями разбросаны по космосу — кружат вокруг какой-нибудь планеты, а потом, когда сворачиваются исследования, космический буксир отводит станцию на

новое место работы. Станции строятся по типовому проекту: в центре — компьютер и обслуживающие механизмы, а вокруг, кольцо за кольцом, — лаборатории, ремонтные мастерские, оранжереи, жилые помещения.

Но почему здесь так тихо и безлюдно? Ладно, это тоже предстоит выяснить. Но главное — найти Бронсона и аннигилятор.

Неуверенно поднимаетесь на ноги. Кажется, идти вы сможете... но куда? Влево или вправо?

п113

Вы окликаете женщину, и она, встrepенувшись, приветливо отвечает вам. С чего вы взяли, что она ведьма? Старуха как старуха... Соскучившись в одиночестве, она охотно вступает в разговор. Оказывается, здесь живут лесорубы. Деревня почти заброшена, лишь несколько семей сражаются с нуждой и опасностями. Сейчас почти все в лесу: мужчины валят деревья, женщины обрубают сучья. А она, старая, сидит тут на солнышке да присматривает за единственной в деревне лавкой...

Под навесом и впрямь разложены различные предметы крестьянской утвари. Вас они не интересуют, но одна вещь все же привлекает ваше внимание. Это длинный светло-серый плащ с капюшоном — судя по всему, прочный, легкий и теплый. Старуха перехватывает ваш взгляд и объявляет, что это — самый дорогой товар в лавке. Этот плащ она отдаст лишь за серебряную монету с короной и розой...

Если у вас найдется такая монета, вы можете купить плащ. Если нет монеты или желаня, объясните женщине, что вы ничего не собираетесь покупать.

п114

Вы идете по тоннелю до тех пор, пока он не упирается в высокую каменную стену. Тупик? Не совсем: наверху, метрах в пяти, чернеет отверстие. Пещера? Или продолжение коридора? Недавно здесь был обвал: возле стены — груда каменных обломков. При некотором везении по ним, как по лестнице, можно вскарабкаться наверх. Рискнете? Или вернетесь к развилке и свернете в другую сторону? А может быть, хотите подняться наверх каким-нибудь другим способом?

п115

Стрекоза цепкими лапками срывает сухой плод, похожий на небольшую бутылочку, и бросает вам на колени. Затем она спускается, неся тоненькую лиану. Миг — и бутылочка обвязана лианой.

«Приспособление для транспортировки жидкости! — гордо объявляет стрекоза. — Мое изобретение!»

Если у вас уже есть фляга, стрекоза сейчас ее заметит. Если нет — возьмите подарок.

п116

Вы оказываетесь в переплетении металлических балок, деревянных лестниц, свисающих откуда-то сверху канатов, размалеванных фанерных щитов... Не очень-то вы разбираетесь в хитроумных технических секретах, которые используют театральные режиссеры. Да и печально смотреть на этот брошенный, забытый людьми мирок...

Вы уже поворачиваетесь, чтобы уйти, как вдруг в ваше горло вцепляется сильная рука, а спину обжигает боль (вычитите 2 из СИЛЫ). Кто это?

п117

Отодвинуть камень не так уж сложно, зато подземный ход оказывается таким узким... как только выбирался по нему бедняга маг?

Однако в конце концов выбираетесь и вы, чуть не задохнувшись, ободравшись о древесные корни... ладно, это позади. А сейчас вы находитесь у подножия холма, на котором стоит замок. От часовых на стене вас отделяет кустарник, но все же лучше уносить отсюда ноги... Пробравшись лесом подальше от серых стен, выходите на дорогу и идете по ней на север.

п118

В яйце — черный змееныш, крохотный, но вполне жизнеспособный. И очень злой — тут же вцепляется вам в руку. С воплем отбрасываете вы гаденыша прочь, но его яд понижает вашу СИЛУ на 3. Если после этого вы остались живы — идите дальше.

п119

Что ж, рискните еще раз. Выиграете или проиграете?

п120

Хитрюга прячется в колючих зарослях. Его хитиновым покровам колючки нипочем, а вот вы, сгоряча бросившись вслед, крепко ободрались (вычитите 1 из своей СИЛЫ)... Что ж, придется прекратить погоню и идти дальше.

п121

Ночь теплая, вам не грозит опасность замерзнуть. Но все же вы сожалеете, что сидите не у огня: меж деревьями сверкают недобрые зеленые глаза, они все ближе... На мгновение разрывается над головой завеса облаков, громадная — больше земной — белая луна заливают светом поляну, и вы можете разглядеть своих противников. Это два зверя, черные, похожие на земных волков, но с тремя парами лап и с длинными гибкими телами.

Тьма вновь смыкается над поляной, и звери бросаются в атаку.

1-Й ЗВЕРЬ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

2-Й ЗВЕРЬ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

Они прекрасно видят в темноте, чего не скажешь о вас. Поэтому во время боя придется вычистить 1 из вашей ЛОВКОСТИ. Впрочем, если у вас есть очки «Ночное зрение», наденьте их — и ЛОВКОСТЬ не снизится.

Вы победили хищников?

п122

Без особой надежды надеваете кольцо — и чувствуете, что оно становится все теплее... вот уже такое горячее, что рука с трудом терпит его... Точно мягкая волна

подхватывает вас и, подбросив кверху, опускает на край колодца. И тут же кольцо становится холодным. Оно прекрасно сработало — и стало простой безделушкой... А вы возвращаетесь к развилке и сворачиваете [в другой тоннель](#).

п123

«КУЗНЕЧИК»

ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10

Вы [победили](#)?

п124

Вы наугад шагаете по черной, невидимой под ногами грязи, пока не упираетесь лицом во что-то упругое и тяжелое, похожее на воздушный шар, наполненный водой. За эластичными стенками копошится и попискивает что-то живое. Делаете шаг в сторону, чтобы обойти препятствие, но от вашего неосторожного движения пузырь лопается. И тут же в темноте чьи-то острые зубки вцепляются в вас. Вы пытаетесь разбросать атакующих, но живые свирепые комки вновь и вновь кидаются в бой (вычитите 4 из СИЛЫ). Гнездо, что ли, вы нечаянно разорили? Выход из этого дурацкого положения только один — [бегство](#). Вы прибавляете шагу, и вскоре таинственные зверьки отвязываются от вас.

п125

Внезапно резкий свист останавливает вас. На пути вырастают двое верзил — в траве они, что ли, лежали? Без околичностей сообщают они, что дальше вам придется идти без своих вещичек. Впрочем, они так любезны, что обещают оставить вам оружие, если вы не станете, как они выражаются, «трепыхаться».

[Отдадите им рюкзак](#), чтобы избежать драки? [Возьметесь за оружие](#)? Или попытаетесь договориться с бандитами по-хорошему?

п126

Красивая шкура у этой зверюги — мягкая, переливчатая, к тому же снимается легко, как чулок (видимо, зверь время от времени, как змея, меняет кожу). Если хотите, можете взять шкуру с собой. А затем [продолжайте путь](#).

п127

На ладони у вас — круглый, размером с яблоко, плод бледно-оранжевого цвета. Съедобен он или ядовит? Рискнете [проверить](#) это? Или, как советует Клуша, зашвырнете добычу в кусты и [пойдете дальше](#)?

п128

На площадке второго этажа — лишь одна дверь. Положив руку на массивное дверное кольцо, распахиваете ее и входите [в комнату](#).

п129

Вы на стене, и отсюда надо поскорее убираться. Сейчас вас может выручить веревка.
А что делать, если веревки нет? Раз не можете летать, как птица, придется просто прыгать вниз. Только скорее, пока погоня не настигла вас!

п130

Бросьте кубик. Если выпадет 1, 2 или 3, то вам сюда. Если 4, 5 или 6, то сюда.

п131

Вскоре колючие заросли остаются позади. Вы находите в траве что-то похожее на дорожку и идете по ней на север.

п132

Вы опускаетесь на подоконник — и вовремя! Тело резко наливаясь тяжестью. Приходится вцепиться в резной карниз, чтобы не упасть. На полет больше рассчитывать не приходится. Что ж, пора выяснить, куда вы попали...

п133

«Конечно! — обрадовано говорит баронесса, услышав о металлических чашах и столбе света меж ними. — Кто же не слышал о чуде в Затерянной Часовне? Так ты совершаешь паломничество туда, путник? Благая цель! Я никогда не верила болтовне, будто эти чаши — дело грязных лап дьявола. Жаль, я не знаю дороги туда, да и мало кто знает... где-то на севере, в лесу... Но я могу помочь тебе, паломник!»

Госпожа Горфрида откалывает от рукава своего платья оранжевый бант.

«Затерянную Часовню охраняет рыцарь Бертольд из Соргейля. Он поклялся, что ни один смертный не приблизится к священному месту... Передай рыцарю эту ленту и скажи, что тебя послала его Прекрасная Дама. Уверена, сэра Бертольд допустит тебя в часовню!»

(Если когда-нибудь воспользуетесь подарком баронессы, вычитите 48 из номера параграфа, на котором будете находиться.)

«Но все же, — любопытствует ее светлость, — кто ты, паломник?»

п134

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п135

Вы идете дальше по тропинке. Внезапно с неба обрушивается сверкающий поток, словно лавина солнечных зайчиков пляшет вокруг вас. Глаз мгновенно слепнут. Вы падаете наземь и отползаете с тропинки в кусты...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п136

Да разве в этой жидкой грязи что-нибудь отыщешь? Провозившись минут десять, бросаете это занятие и идете дальше.

п137

Люк отыскивается не сразу. Он так зарос, что приходится выкорчевывать цепкие колючие кусты... Наконец вы расчистили щит управления шлюзовой камеры. Система знакомая, отпереть люк — пара пустяков... если, конечно, хозяева корабля не установили какую-нибудь ловушку для непрошенных гостей. Клуша, само собой, не забывает напомнить вам о такой возможности.

Все же решитесь открыть люк или, пока не поздно, поспешите прочь?

п138

Через мгновение вас обвивают десятки колючих гибких щупалец. Кажется, они еще и ядовиты: там, где они дотронулись, тело жжет как огнем (вычтите 5 из СИЛЫ). С трудом вырываетесь вы из этих объятий и отступаете на безопасное расстояние. Да здесь этой дряни столько, что и бластером не выкосишь! Хотите расчистить путь протонной гранатой (если, конечно, у вас она есть)? Иначе придется возвратиться к развилке и выбрать другую дорогу.

п139

Меж корней могучего дерева, на мягкой траве, уютно и тепло, не нужен и костер. Сон восстановит вашу СИЛУ на 1. А утром выходите на дорогу (чуть дальше таверны) и идете на север.

п140

Тропинку вы не находите, зато обнаруживаете родничок, весело выбегающий из-под розоватого валуна и ручейком исчезающий в кустах. От воды исходит необычный, но очень приятный аромат. Хотите пить? Или не станете рисковать? (Клуша, кстати, настоятельно советует вам не корчить из себя лабораторного кролика и не ставить на себе эксперименты с неизвестными жидкостями.) В таком случае идите дальше. Но куда? На север? На северо-восток? Или на северо-запад?

п141

Крестьяне теряют к вам интерес и удаляются в сторону деревни, уводя связанного пленника. Что-то вам не хочется идти следом... пожалуй, лучше повернуть в другом направлении.

п142

Оттолкнувшись от стены, вы обрушиваетесь на пирата. Бандит падает, выронив бластер, а вы вцепляетесь в горло противника.

п143

Через полгода сотрудники Лаборатории Мерфи налаживают силовую установку и выручают вас из плена. Но возвращение на Землю получается невеселым: задание с треском провалено! Утешает лишь то, что и Паук не завладел чудовищным оружием. Шеф

сухо сообщает вам, что неизвестные лица ведут переговоры о выкупе бета-аннигилятора за громадную сумму. Видимо, придется заплатить. Кто стоит за этой операцией — можно догадаться, но доказать, увы, ничего нельзя. Семейка Коуфордов неплохо наживется на вашем поражении.

п144

Тварь, конечно, опасная, но ведь не от нее же бежали сотрудники станции в полном составе!

Вы спешите в капитанскую рубку. Первый взгляд — на потолок, на карту звездного неба, по которой, посверкивая, движется искорка орбитальной станции. Разобравшись в созвездиях, присвистываете: глухомань галактическая! Ни одной трассы рядом, ни одной земной колонии поблизости.

Копия бортжурнала оказывается на месте. Вы перематываете запись назад и внимательно вслушиваетесь в сухие строки рапортов. Вскоре все становится ясно.

п145

Деревушка невелика — около десятка лачужек. Поблизости не видно вспаханных полей... да и людей не видно... Да и вообще она какая-то странная, эта деревня. Рискнете идти дальше по дороге, бегущей меж домов? Или обойдете деревушку лесом?

п146

Ужасно хочется пить, в горле пересохло, но эти мысли приходится гнать, ведь неизвестно, есть ли на этой планете вода. Стараетесь думать о чем-нибудь другом, но перед глазами одна картина: высокий прозрачный стакан, до краев наполненный чистой холодной водой... И зачем вы связались с космосом! Остались бы на Земле, работали бы продавцом газировки... или инструктором по плаванию — столько воды кругом...

А это что за журчание? Неужели слуховая галлюцинация?

Нет, не галлюцинация. По стене широкой полосой сбегает струя и исчезает в какой-то трещине. Рискнете сделать несколько глотков? Или, не задерживаясь, пойдете дальше?

п147

Горный склон не очень крут и вполне удобен для подъема. Буйная растительность осталась у подножия, и среди камней и песка торчат лишь чахлые кустики. Почва вокруг изрыта норами вроде кроличьих. Вы пытаетесь сообразить, какое животное их вырыло. И тут из нор начинают дружно выползать... змеи, как показалось сначала... нет, это корни растений, гибкие, жесткие, толщиной в руку. Их много, они оплетают вас коконом... Если у вас под рукой заряженный бластер — стреляйте. Если нет, то дело плохо...

п148

Здесь не очень темно: кое-где горят аварийные лампочки. Под ногами шмыгают зверьки, похожие на крыс, но с перепонками на лапках. Вы идете по шпалам, пока тоннель перед вами не раздваивается. Одна монорельсовая колея убегает налево, другая — направо. По какой из них вы пойдете?

п149

Теперь ничто не мешает отворить замшелую, тяжелую дверь...

Перед вашими глазами мягко струится от чаши к чаше столб золотого света. Ворота!

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ.

Над Воротами — кодовый номер: 27. Не забудьте его записать!

Если на вас шлем — обязательно снимите его: в других Мирах он может выглядеть нелепо. Можете положить его в рюкзак (вдруг пригодится!) или оставить здесь.

А теперь остается лишь сделать шаг вперед...

Если мир, который вы покидаете, был первым на пути, то вам [сюда](#). Если нет, то сложите кодовые номера, которые удалось записать, и узнаете, какой параграф нужно открыть.

п150

Вы склоняетесь над поверженным хищником, чтобы получше разглядеть его... и вдруг ваш взгляд падает на светящееся марево, колышущееся на стене коридора. Вы видите четко обрисованный силуэт человека с бластером на изготовку.

Даже если ваше оружие заряжено — вы уже не успеете вскинуть его. Тренированное тело само делает единственное, что можно предпринять в такой ситуации: вы перекатываетесь к стене и [замираете](#), вжавшись в пол коридора. Может быть, этот человек не заметит вас? Ведь он наверняка из команды «Ядовитого Когтя»...

п151

Бросьте кубик. Если выпадет четное число, вам [сюда](#). Если нечетное, то [сюда](#).

п152

Старуха не сводит с вас остекленевших от ужаса глаз. Кажется, она даже не понимает, что вы говорите. Осторожно, шаг за шагом отодвигается она в сторону — и вдруг, рванувшись, исчезает в широкой щели, которую вы в полумраке и не заметили. Кирпичная стена от бомбежек расселась, получился «черный ход», которым и воспользовалась старуха. Для нее щель достаточно широка, а вот [пролезете ли вы следом?](#) Хотите попробовать? Или выберетесь из подвала через окно и пойдете дальше [по переулку?](#)

п153

Повар еще раз замахивается на девушку, но вы перехватываете его руку и заламываете ее за спину. Девчонка моментально исчезает в толпе слуг, которые сгрудились вокруг и глазеют на происходящее. Полагая, что дело кончено, выпускаете руку повара. Но верзила отнюдь не укрощен. С яростным рычанием он хватается за нож и клянется, что сейчас же пустит вас на щепки для растопки печи!

Этот тип силен как бык, но техника боя у него бедновата.

ПОВАР

ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 12

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [ура!](#)

Но если ваша *СИЛА* снизится до 2, то [увы...](#)

Разумеется, пускать в ход бластер нельзя.

п154

Вы легко взлетаете к краю каменного карниза. Хорошая вещь это кольцо. Жаль, что его можно использовать только один раз...

п155

Что за аромат пропитал все вокруг? Как будто кусты и деревья обрызганы дорогими духами! Не удержавшись, задаете вопрос Клуше, и та советует взглянуть наверх.

Над головой, свисая с ветвей, сухо шуршат длинные плоские ленты. Подпрыгнув, дотягиваетесь до одной из них и срываете ее. Тонкая, коричневая, на ощупь напоминающая мягкую пластмассу, лента источает восхитительный запах. Клуша объясняет, что это потеки ароматической смолы, год за годом сочащейся из ветвей и застывающей на воздухе. Ученые из Лаборатории Мерфи собираются предложить ее парфюмерной промышленности.

Ладно, а вам эта полоска зачем? Хотите — возьмите ее с собой, хотите — забросьте в кусты. И идите дальше.

п156

В жидкой грязи что-то поблескивает. Вы наклоняетесь — и по позвоночнику пробегает холод. Проволока! Тоненькая, едва заметная, как змейка, но куда более опасная... Тоннель заминирован! Пока не поздно, надо возвращаться.

Повернете в другой тоннель? Или решите, что хватит с вас подземных исследований?

п157

Сэр Палеандр вскидывает руку, останавливая бой.

«Довольно! Ты сильнее меня. Я готов сдаться и признать тебя победителем, если это не будет связано с умалением достоинства моей Прекрасной Дамы. Иначе продолжим сражение!»

Вам надо думать о своем задании, а не о лихих рыцарских поединках. Поэтому вы великодушно соглашаетесь признать, что Берегонда Аргианская и Клуша Космопатрульная равны по красоте.

«Твое благородство так же высоко, как и твое боевое искусство, — говорит рыцарь и отвязывает от своего шлема темно-красный плюмаж. — Возьми! Укрепи его на своем шлеме! Люди будут знать, что ты — победитель Палеандра Неукротимого!»

Пока возитесь с плюмажем, расспрашиваете рыцаря о том, где поблизости можно заночевать.

«Там, — небрежно кивает на юг сэр Палеандр, — проживает сэр Зигмунд Мрачный. Не ходи туда! Он захватывает в плен прохожих рыцарей и томит в темнице ради выкупа. Меня-то он примет иначе, я его родич... На севере — развилка. Пойдешь налево — придешь к замку барона Брайта Могучего, рыцаря щедрого и хлебосольного. Я как раз иду оттуда. Правая дорога ведет, говорят, к какой-то таверне. Не знаю, я там ни разу не был».

Пойдете на север или все же рискнете двинуться на юг?

п158

Поздно! За вашей спиной тоже горят красные угольки паучьих глаз. Да здесь этих тварей еще больше, даже на потолке расселись! Пожалуй, больше шансов пробиться вперед.

п159

Добыча оказывается черным шаром размером с яблоко. Он так тверд, что нож не оставляет на нем ни царапины. Если вы считаете, что этот странный плод сможет вам пригодиться, возьмите его с собой. Когда придумаете, как пустить его в дело, вычитите 176 из номера параграфа, на котором будете находиться.

А что дальше?

п160

1-Й ГРАБИТЕЛЬ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

2-Й ГРАБИТЕЛЬ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 11

3-Й ГРАБИТЕЛЬ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 12

Удалось ли вам победить?

п161

С этими словами она исчезает меж деревьев, оставив вас в растерянности. Конечно, встреча с драконом вам ни к чему, но... Ворота?! Решитесь идти вперед? Или свернете в чащу, решив исследовать эти места позже, когда дракон отлучится куда-нибудь (скажем, за добычей)?

п162

И вновь ваши шаги гулко отдаются в подземном коридоре. По правую руку замечаете в стене широкую трещину. Хотите заглянуть, куда она сможет вас вывести? Или пройдете мимо?

п163

Вы долго и без приключений идете по дороге. Кстати, вам удастся выяснить, кто издавал эти странные звуки. На ветвях сидят большие птицы, напоминающие глухарей, и самозабвенно перекликаются, не обращая на вас ни малейшего внимания.

п164

Тяжелая работа уменьшит вашу СИЛУ на 3, пока до вас наконец не дойдет, что это не баррикада, а завал, уходящий глубоко в тоннель... Разогнув спину, решаете: осмотреть второй вход в тоннель или просто махнуть рукой на все эти подземные тайны?

п165

Пир продолжается далеко за полночь. Наконец гости разбредаются на ночлег. Многие не могут встать из-за стола (или из-под стола), и их растаскивают по постелям слуги.

Вас провожают в каморку с низкой деревянной кроватью. Вы ныряете под лохматую черную шкуру какого-то зверя и сладко засыпаете.

п166

Стены светятся мягким неярким светом. Ваша темная фигура четко вырисовывается на этом фоне. Пиратам не нужно команды, чтобы схватиться за оружие. А оружием эти убийцы владеют умело...

п167

С трудом дотягиваетесь вы до зажигалки. Узенький язычок пламени касается прозрачной ветви — и тут же весь куст занимается костром. Он сгорает за несколько минут, превращаясь в горстку сизого пепла. Больше ничто не преграждает вам путь.

п168

Ядовитый дым врывается в горло, рвет в клочья легкие. Задыхаясь от боли, падаете вы на булыжную мостовую. Здесь и кончается ваше путешествие...

п169

Кольцо согревает вам палец — и, соскользнув со стены, вы плавно опускаетесь к подножию холма, на котором стоит замок. В ту минуту, как ваши ноги касаются земли, кольцо становится холодным. Больше оно не сможет помочь вам.

п170

Зверь издыхает у ваших ног. Вы небрежно осматриваете его логово — и присвистываете: на полу валяются обрывки ткани, в которой лишь наметанный глаз может признать клочья формы астронавта. Такую одежду носят в торговом космолоте... ну, и пираты зачастую тоже. Кого же сожрала эта зверюга? Надо быть осторожнее...

Вы нагибаетесь и внимательнее изучаете впадину. Вот обрывок портупей, вот пряжка пояса без опознавательной бляхи... а это что?

В руке у вас — тонкая пластиковая трубочка с зеленым шариком внутри. Клуша моментально определяет, что это такое:

«Меорвин. Сильнейший тонизатор... и реакцию улучшает. Одного такого шарика хватит на две недели...»

Если проглотите шарик, можете прибавить 1 к ЛОВКОСТИ... А затем выбирайтесь из логова ракоскорпиона и идите дальше.

п171

«Есть люди, — говорит незнакомец медленно и отчетливо, ни к кому не обращаясь, — которые цепляют себе на голову кухонный горшок и считают, что все должны скулить от страха при встрече с ними. Ры-ца-ри!.. Меч у пояса, железо на лбу — и норовят вышибить мозги всем встречным-поперечным. А у самих зачастую храбрости — как у земляной

пыхтелки! А умения сражаться — как у болотного хлипуна! А благородства — как у ползучего проглата!»

«Клуша, — мысленно спрашиваете вы, — вероятно, по здешним обычаям я должен прищемить язык этому нахалу?»

«Да, — очень неохотно отзывается Клуша. — Правила хорошего тона требуют, чтобы вы искрошили наглеца уже на второй фразе... Но, шеф, не станете же вы рисковать жизнью из-за местных варварских порядков!..»

Что будете делать? Поставите грубияна на место? Или не станете обращать внимания на явно провокационные слова?

п172

Укрывшись за грудой битого зеленого камня, бывшего когда-то стеной дома, выжидаете, когда проедет колонна. Автоматные очереди не дают поднять голову. Что-то больно упирается в ребра. Осторожно откатившись в сторону, обнаруживаете, что лежали на небольшом металлическом цилиндрике, раскрашенном красными и белыми полосами. Да это же огнетушитель! Маленький, одноразового действия... Хотите взять его с собой (если, конечно, в рюкзаке найдется место)? Тогда имейте в виду: когда вы захотите его использовать, вычитите 100 из номера параграфа, на котором будете находиться...

Решайте, пока продолжаете ждать...

п173

Кроны лесных великанов смыкаются над головой, мешая определить направление по солнцу. Кажется, вы идете на север, но уверенности в этом нет. Блуждание набум продолжается до вечера. Солнце уже скрывается за верхушками деревьев, когда вы напролом, сквозь кусты, выходите на длинную прогалину, густо усыпанную громадными темно-синими цветами. Сейчас они складывают лепестки, засыпая. Пора и вам подумать о ночлеге, а эта прогалина — место не хуже прочих. Вы опускаетесь в мягкую теплую траву и спокойно засыпаете (прибавьте 1 к своей СИЛЕ)...

п174

Чудом удается вам пробежать через пылающий коридор. Ожоги уменьшают вашу СИЛУ на 6. Если после этого вы живы — идите дальше.

п175

Досадно, что вы так и не успели сорвать ни одного плода... Серdito махнув рукой, покидаете поляну.

п176

Дверь оказывается крепче, чем вы думали, придется высаживать ее плечом...

Бросайте кубик по два раза до тех пор, пока оба раза не выпадут одинаковые цифры. За каждый двойной бросок вычитайте 1 из своей СИЛЫ. Конечно, в любую минуту вы можете оставить дверь в покое, выйти из подъезда или подняться на второй этаж. Но если все же удастся выломать дверь — войдите в комнату.

п177

Вы интересуетесь, что это за семена. Маг выглядит смущенным.

«Пожалуй, это моя неудача... Я мечтал создать растение, которое прорастало бы мгновенно, едва семечко коснется земли, и так же быстро давало бы плоды. И мне это удалось! Но я не ожидал, что вырастет такой ужасный сорняк! Он убивает все растения вокруг себя, а потом засыхает сам. У меня было около десятка таких семян, но осталось только два... после испытаний в саду одного невежественного и ограниченного сельского жителя. Собственно говоря, мне пришлось очень быстро удалиться оттуда... Если ты, благородный путник, считаешь, что семена эти пригодятся тебе в странствиях, — они твои!»

Если решите, что такой подарок вам ни к чему, вежливо откажитесь. Но если возьмете мешочек, он займет 1 место в рюкзаке. Когда захотите использовать одно из семян, прибавьте 160 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

п178

Голова начинает кружиться так сильно, что вы ничего не видите вокруг. Стараясь удержаться на ногах, жадно глотаете воздух. Вас оглушает рев снарядов, треск пулеметных очередей, свист пуль. Прижавшись к подножию полуразрушенной стены и зажмурившись, чтобы преодолеть головокружение, слушаете рапорт Клуши:

«Мир Роботов. Планета земного типа. Еще недавно на ней существовала цивилизация, по уровню развития примерно соответствующая концу 20 века цивилизации Земли. Существа гуманоидного типа, возможно — потомки земных колонистов Эпохи Великого Переселения. Тогда многие из заселенных планет остались неучтенными... Продолжительная война стала для цивилизации катастрофой. Используемые обеими враждующими сторонами боевые механизмы истребили практически всех людей и теперь воюют между собой, попутно воспроизводя себе подобных из подручных материалов. За годы битв оба враждующих лагеря перемешались, цель войны давно забыта, каждый боевой робот сражается сам за себя...»

Да, не самое уютное местечко во Вселенной... Вы осторожно открываете глаза и сразу смотрите на браслет. Индикатор остается черным.

Кажется, стрельба переместилась чуть в сторону. Теперь можно осторожно осмотреться: куда же закинул вас переход?

п179

Стрекоза потрясена. Растение, убивающее другие растения! Зеленый сторож, охранник с корнями! Почему эта мысль не пришла ей в голову раньше? Она умоляет дать ей хоть одно семечко... разумеется, не даром! Ей есть чем отплатить за такую драгоценность!

Стрекоза взвивается над занавесом из вьюнков. Раздвинув тяжелые гибкие плети, вы шагаете следом.

Перед вами сад стрекозы. Глаза разбегаются — столько тут деревьев, кустов, цветов странных форм и невероятных расцветок. Стрекоза по-хозяйски порхает среди них.

«Нет-нет, это не пригодится... это тоже... А вот это можно взять... и это... и это...»

Что выберете? Продолговатый, напоминающий маленькую тыкву коричневый плод? Тяжелую гроздь, напоминающую виноград ярко-алого цвета? Круглую, мясистую зеленую ягоду размером с кулак? Длинную тонкую лиану? Или не согласитесь на обмен?

п180

Причиной трагедии послужило то, что биолог экспедиции привез из вылазки на поверхность планеты местное животное — сороконожку размером с крупного пса. Ничего особенного в этом не было, так поступали и ученые, работавшие в прежних сменах. Сороконожки, шустрые всеядные зверушки, легко приручались и своими забавными трюками скрашивали досуг сотрудников станции. Увы, биолог не знал, что среди сороконожек встречаются мутанты (или особый подвид), обладающие мощными телепатическими способностями... Волна ужаса захлестнула станцию. Конечно, люди справились бы с хищником, но, увы, первыми его жертвами стали капитан и радист — оба сошли с ума от телепатических ударов. Радист заперся в центре связи, включив систему защиты, и больше не подавал признаков жизни. А обезумевший капитан (в сейфе которого, кстати, было заперто все оружие) вообразил, что станция во власти некоей неодолимой силы, враждебной человеку, и избавиться от нее можно лишь одним способом — уничтожив станцию. Капитан приказал бортовому компьютеру изменить орбиту, после чего заблокировал доступ к пульту управления. Теперь с каждым витком станция чуть-чуть приближается к поверхности планеты...

Сотрудники гибнущей экспедиции, не сумев исправить положение, приняли решение — эвакуироваться на планету. Это они и сделали, на всякий случай оставив последнюю запись в бортжурнале. На борту станции остались лишь двое — безумец и чудовище. И судьба капитана известна, вероятно, только сороконожке...

Но вас сейчас интересует не судьба капитана. Перед глазами встает картина: громадная станция, с разгона врезающаяся в поверхность планеты... Да, это будет похлеще Тунгусского метеорита, пропахавшего когда-то сибирскую тайгу... Единственный шанс уцелеть — срочно дать сигнал на Землю. Скорее в центр связи!..

Но дверь туда и в самом деле заблокирована. Над ней посверкивает гнездо слежения. Только протяните руку — и на вас обрушится ливень лазерных ударов!

Если есть «Черный луч», систему можно вывести из строя. Если нет — попытайтесь уничтожить гнездо слежения лучом бластера. Или вы не можете сделать этого?

п181

Вам удастся узнать, кто такие ядозубки. Но рассказать об этом вы никому не сможете. Клуша телепатически воспринимает ваш пронзительный вопль — и все смолкает...

п182

Вы идете мрачным коридором, прислушиваясь к эху своих шагов... и внезапно останавливаетесь. Показалось вам или нет, что впереди звенит по камням уже не эхо? Кто там?.. Вы замедляете шаги — и вдруг сверху лавиной обрушиваются камни.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п183

Делаете несколько шагов, раздвигая перед собой жесткую траву... и обнаруживаете узенькую дорожку, выложенную плоскими белыми камешками. Здесь явно поработали разумные существа! Заинтересовавшись, идете по дорожке и доходите до развилки. Куда свернете: [налево](#) или [направо](#)?

п184

Пожалуй, пора подняться наверх. По обломкам лестницы — вдоль бронзовых перил — через массивные двери с выбитыми стеклами — и на улицу. Оставив здание станции за спиной, [идете дальше](#).

п185

Хватает одного заряда, чтобы аккуратным полукругом вырезать засов. Дверь открывается мягко и беззвучно. К счастью, вы прекрасно помните дорогу, по которой вас вели, и быстро выходите к воротам. И тут ваше везение кончается. У ворот дежурит стражник — один из тех, кто отводил вас в темницу. Он хватается за оружие.

СТРАЖНИК

ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8

Если вы убили его за 4 раунда, то [путь через ворота свободен](#). Если схватка затянулась, то [уйти будет сложнее](#).

п186

Подтянувшись на руках, различаете в дальнем конце ниши небольшой пластмассовый ящик. Добравшись до своей находки, [сбиваете с ящика крышку](#)...

п187

Стрекоза прощается и исчезает за деревьями. Полет ее тяжел и неровен, она словно ныряет в воздухе. Может быть, вы зря отказались от приглашения? Возможно, бедняжке трудно добраться домой после такой передряги?.. Впрочем, что сделано, то сделано, остается только идти по дорожке [дальше](#).

п188

Одно нажатие кнопки на черном пенале — и несуразный робот брякается наземь. Он беспорядочно дергается, пытаясь встать. Дисковая пила высекает искры из мостовой.

«Удручающее зрелище, шеф, — говорит Клуша. — [Пойдемте скорее отсюда!](#)»

п189

Не взглянув в вашу сторону, рыцарь гордо шествует мимо. Попытайтесь [заговорить](#) с ним, чтобы узнать, куда вы попали? Или [не станете связываться](#) с этим надутым типом?

п190

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

п191

Вы заговариваете с неизвестным существом, оно охотно отвечает вам. Оказывается, морской житель всплыл на ваш свист и готов торговать с вами.

Вы интересуетесь, не может ли морской житель помочь вам добраться до подводной пещеры. Оказывается, это проще простого. Взамен ваш новый знакомый требует Плод Жизни. И ни на какие уступки не соглашается.

Если у вас есть что-нибудь, что может сойти за Плод Жизни, дайте этому типу. Иначе он будет огорчен.

п192

Чем дальше идете, тем тяжелее становится на душе. Распахнутые двери, разгромленные комнаты, изломанная мебель, разнесенная в клочья утварь... Что за безумец орудовал здесь? И куда, в конце концов, исчезли люди?

Вы подходите к лифту. Он не работает, но рядом с шахтой снята панель обшивки, видны скобы аварийной лестницы. Бронсон был здесь совсем недавно, вы идете по горячему следу! Скорее наверх, на второй ярус!

п193

Да, не удалось вам блеснуть вокальными данными! Баронесса недовольно кривит губы и приказывает старой служанке увести вас из горницы.

п194

Чем дальше идете, тем глубже и ветвистее становятся трещины на стенах. Вы уже хотите повернуть, но внезапно в толще каменных стен раздается странный гул. Видимо, эхо ваших шагов нарушило хрупкое равновесие — и грянул обвал!

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п195

Противник не преследует вас. Когда «поле боя» исчезает за высоким кустарником, вы останавливаетесь и замечаете у ног тропу, ведущую на север. Это явно не та тропа, которую вы недавно потеряли, но лучше идти по ней, чем ломиться сквозь кусты.

п196

Вы перешагиваете порог — и тут же где-то на улице тяжело ухает бомба. Взрывная волна врывается в комнату, сметая уцелевшие оконные стекла. Стены содрогаются, и вы видите, как над вашей головой от потолка к косяку начинает змеиться трещина...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п197

Барон властным жестом останавливает поединок.

«Достаточно! Сэр Майор, твоя честь восстановлена. Я прикажу своим людям изловить клеветницу и высечь ее!»

Вы благодарите барона, но с сожалением думаете, что баронским стражникам вряд ли удастся изловить эту проныру...

Дружески распрощавшись с бароном и с потрепанным сэром Эйнаром, покидаете замок и отправляетесь по дороге, ведущей [на север](#).

п198

Укрывшись в глубокой трещине стены, бросаете гранату. Грохот, яркая вспышка, порыв раскаленного воздуха — и все стихает.

Вы осторожно выглядываете. Мертвые твари буквально прикипели к стенам. Путь свободен.

Но... Пройдя совсем немного, обнаруживаете, что впереди глухой тупик. Стоило тратить гранату! Все равно придется поворачивать к развилке и идти [другим путем](#)...

п199

Вы надолго задерживаетесь на полянке, ловя в ладони тяжелые медовые капли. Когда вы с неохотой отрываетесь от этого чудесного напитка, то обнаруживаете, что ваша СИЛА восстановилась до первоначального уровня. Если есть фляга, имеет смысл наполнить ее вместо воды нектаром. Тогда каждый глоток будет увеличивать СИЛУ не на 2, а на 4.

Это хорошо, а [что дальше?](#)

п200

Нет, вы этого так не оставите! Необходимо разобраться с негодяем, который решил палить в вас из засады!..

Вы решительно идете меж голубых рядом вагонов — и внезапно останавливаетесь от шороха впереди. Такое впечатление, будто кто-то, не поднимая шума, отступил перед вами.

За открытой дверью одного из вагонов подрагивает огонек. [Зайдете](#) взглянуть, что там такое? Или [пойдете дальше](#), чтобы изловить загадочного стрелка? А может быть, предпочтете отступить, вернуться к развилке и пойти [другим путем](#)?

п201

Да, люди здесь и впрямь давно не ходили, но ведь раньше дорога куда-то вела! Даже телеги здесь ездили... куда же?

Словно в ответ на ваш вопрос, стена леса расступается. Вы видите широкий круглый холм, густо заросший кустарником с мелкими веточками. Вы собираетесь обогнуть холм, но замечаете среди кустов тусклый металлический блеск. Да ведь это же не холм! Это...

«Точно! — подтверждает Клуша. — Грузопассажирский звездолет типа «Ковчег», название и реестровый номер определить не представляется возможным: корабль под действием собственной тяжести на треть погрузился в грунт, к тому же кусты выросли на слое нанесенной ветрами почвы. Рискну определить время пребывания корабля на поляне: приблизительно четыре столетия...»

«Рискнешь определить, фокусница? — фыркаете вы. — Ты же сама говорила, что земляне прилетели на эту планету четыреста лет назад! А корабль, вероятно, бросили, они же не собирались возвращаться!»

Хотите отыскать люк и попробовать проникнуть в брошенный корабль? Или обогнете холм и пойдете дальше?

п202

И вот перед вами знакомый золотистый поток струится из чаши в чашу. Вы нашли Ворота!

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ.

Над Воротами в скале выбит кодовый номер: 103. Вы не забыли, что обещали записывать номера всех Ворот?

Разумеется, оставаться здесь опасно, и вы, не колеблясь, шагаете в световой столб.

Если мир, который вы покидаете, был первым на вашем пути, то вам сюда. Если нет, то сложите все кодовые номера, которые вам удалось записать, и узнаете, какой параграф вам нужно открыть.

п203

Луч разрубает существо — и тут же морская гладь вокруг вас вскипает. На поверхность тучей всплывают собраты убитого. Вы пытаетесь убежать, но сотни мокрых лапок вцепляются в вас и утаскивают на дно — навсегда...

п204

Бластер в умелых руках — не только убийства, но и надежный инструмент. Отрегулировав луч на минимальную мощность, плавным движением вырезаете замок...

п205

Вы объясняете, что всего-навсего заблудились и не намеревались посягать на святыни. «Ступай туда! — говорит рыцарь, указывая на север. — Выйдешь к реке — встретишь людей...»

Поблагодарив, вы уходите.

п206

Беззвучная вспышка распарывает грудь вашего противника. Выронив свой бластер, он падает.

п207

Вы идете по тропе — и вдруг замечаете справа среди густой листвы странные гибкие движения и игру красок, словно там, за деревьями, пляшут, извиваясь, разноцветные змеи. Хотите взглянуть, что это такое? Или не станете сворачивать с тропинки?

п208

Отряхивая с одежды известковую пыль, вы осматриваетесь. Обломки стены завалили выход, но, к счастью, в комнате есть окно. Путь к отступлению обеспечен, и вы начинаете обследовать комнату.

Когда-то здесь жила женщина — из мебели уцелело высокое, покрытое трещинками трюмо. На подзеркальнике лежит изящный веер на резной ручке. Тут же валяется покрытый узорами серебряный сосудик на цепочке. Судя по легкому аромату, здесь когда-то хранились духи. Густой слой пыли покрывает трюмо и безделушки на нем. Вам становится грустно при мысли о бывшей хозяйке комнаты... И зачем люди развязали эту бессмысленную войну, погубившую цивилизацию?

Что ж, пора идти дальше. Если хотите, возьмите что-нибудь на память. Кстати, серебряный сосуд можно использовать как фляжку. В него поместится всего 2 глотка воды, но каждый глоток в пути увеличит вашу СИЛУ на 2. (Правда, воду предстоит еще найти.) Класть фляжку в рюкзак не стоит — удобнее прикрепить цепочку к поясу.

А теперь покиньте комнату через окно.

п209

Вы плавно опускаетесь к подножию стены. Увы, полет исчерпал энергию антигравитатора. Зеленый «глазок» на пряжке погас, больше пояс вам не пригодится. Жаль...

п210

Вскоре вы замечаете на левой стороне тоннеля черное отверстие. Хотите свернуть в боковой коридор? Или пойдете дальше?

п211

Проклятый закон Мерфи выводит вас на поляну, заросшую совершенно непролазной травой, спутанной в какие-то невероятные петли. Пока вы безуспешно пытаетесь выдраться из этих петель, первый из муравьев догоняет вас и яростно кусает (вычтите 2 из своей СИЛЫ).

Теперь придется сражаться.

п212

Наконец звуки сирены затихают вдали. Покинув свое убежище, идете дальше по улице — и вскоре видите красивое приземистое здание, на крыше которого стоит белая фигура единорога с позолоченным витым рогом. Дверь здания распахнута настежь. Заглянув внутрь, вы догадываетесь, что это вход в метро.

Спуститесь, чтобы обследовать метро? Или, оставив здание позади, продолжите путь по улице?

п213

«Сообщник!» — вопит толпа. На вас обрушивается град ударов (вычтите 6 из СИЛЫ).

Без сознания вы пробыли совсем недолго, но за это время толпа успела уйти далеко по дороге в деревню, уводя за собой связанного пленника.

Придя в себя, продолжайте путь... конечно, в противоположную от деревни сторону — к лесу...

п214

Немного не рассчитав прыжок, вы падаете прямо на мерзкую тварь — и она тут же наносит удар (вычтите 2 из своей СИЛЫ).

Придется драться.

п215

Красивый захват, резкий взмах — и нож незнакомца со звоном летит на пол. Ваш противник ожидает последнего удара, даже не пытаясь взмолиться о пощаде. В глазах его — отчаяние и гордый вызов, которые сменяются удивлением. Наконец до него доходит, что вы не собираетесь добивать безоружного.

«Слушай, ты дерешься, как полтора черта! — восхищенно говорит он, подбирая свое оружие. — Со мной уже много лет никто не может сладить, а ты меня так лихо отделал! Но еще удивительнее то, что ты оставил меня в живых...»

И, помолчав, добавляет:

«Будет обидно, если такой мастер клинка погибнет от стрелы, пущенной в спину из придорожных кустов... Слушай, рыцарь, и запоминай! Если выйдет у тебя неприятная встреча... ну, прямо будем говорить: если тебя соберутся грабить... скажи этим людям: «У дракона тяжелая лапа». И никто тебя не тронет...»

(Если когда-нибудь решите воспользоваться этим советом, прибавьте 200 к номеру параграфа, на котором будете находиться...)

Хозяин таверны кидается перевязывать раны вашему противнику, а вы идете спать. Тяжелый выдался денек...

п216

Рядом гулко бухает взрыв, и вы плашмя растягиваетесь на булыжной мостовой. К счастью, это по соседству, не здесь... А где, собственно, «здесь»?

Вы поднимаете голову. Вокруг высятся каменные дома, местами разрушенные бомбежкой. Дом по левую руку от вас зияет дырами на фасаде, но дверь подъезда гостеприимно распахнута. Попробуете укрыться там, пока не прекратится обстрел? Или не станете задерживаться?

п217

Меткая рука и верный глаз не подводят вас. Ослепительный тонкий луч аккуратно перерезает чудовищу шею. Обезглавленное тело с грохотом падает на поляну.

п218

Неровное пламя свечи очерчивает вокруг вас пляшущий круг света. Вы идете осторожно, пытаясь разглядеть в игре теней затаившегося врага... и резко останавливаетесь. Прямо у ног чернеет провал. А за ним, насколько можно судить, поднимается стена... Тупик! Придется вернуться на развилку и выбрать другой путь. И погасите свечу, пока не догорела: она вам еще пригодится, а дорогу вы уже знаете...

п219

Проходит около часа. Почти все это время вы катаетесь по земле, тщетно пытаетесь порвать пути. В конце концов, обессилев, откидываетесь на спину и внезапно замечаете, что за вами внимательно наблюдают странные существа — двое больших, в полтора метра ростом, муравьев, стоящих вертикально на задней паре... э-э... конечностей. Существа вооружены короткими заостренными палками.

Обнаружив, что они замечены, муравьи приближаются и щелкающими голосами требуют, чтобы вы следовали за ними в муравейник. Для этого они перекусывают пути на ваших ногах, оставляя руки связанными. Пойдете без споров за ними или попытайтесь оказать сопротивление?

п220

Нога скользнула по чему-то твердому: вы наступили на какой-то небольшой предмет. Даже очки вряд ли помогут вам отыскать эту мелкую штучку. Тут требуется везение... Хотите попытать счастья или пойдете дальше?

п221

Вы сопровождаете подарок витиеватым комплиментом, смысл которого сводится к тому, что зеркало должно быть счастливо отражать столь неземную красоту. Баронесса восхищена невиданной вещью. Воспользуйтесь удачной минутой, чтобы узнать что-нибудь полезное... О чем вы спросите ее светлость? О Бронсоне или о Воротах?

п222

Справа от вас что-то слабо светится. В неглубокой нише раскачиваются длинные клейкие полосы, покрытые чем-то вроде зеленоватой фосфоресцирующей икры. Клуша тут же сообщает, что это и есть икра местных рептилий. Исследователи Вереницы Миров не без успеха пробовали употреблять ее в пищу... Надо же, а на вид ужасная гадость... Рискнете отведать «деликатес» или пройдете мимо?

п223

Раздвинув щупальца-ветви, выхватываете неподвижную стрекозу, отшвыриваете ее в сторону — и куст тут же вцепляется в вас. Похоже, он ничуть не возражает против такой замены... Если хотите срезать мерзкое растение под корень залпом бластера, то стреляйте. Если у вас есть хоть одно из «семян-убийц» и вы хотите применить его — не теряйте зря времени. Если ничего этого вы сделать не можете, придется попросту драться.

п224

Жаль, что пришлось убить беднягу. Тем более что, оглядевшись, вы понимаете: он защищал свое логово.

п225

Внезапно из густой листвы, облаком нависшей над вашей головой, доносится окрик: «Стой! Моя стрела смотрит тебе в сердце, путник! Положи-ка на землю свое добро. И деньги не забудь, если есть! Потом можешь идти своей дорогой...»

Вас грабят! Если вы знаете, что сказать этому труженнику большой дороги, сделайте это. Если же на языке у вас вертится лишь бессвязная ругань, придется выбирать: [подчиниться](#) приказу или попытаться [сопротивляться](#).

п226

Незнакомец, клая по камням магнитными подковками, проходит мимо, а вы, немного подождав, выбираетесь из своего укрытия и [идете дальше](#) по коридору.

п227

Вы с удивлением разглядываете черный, как сажа, и твердый, как камень, плод. Его невозможно даже разрезать! Хотите все же взять его с собой? В таком случае, если вы решите, что плод может как-то пригодиться вам, вычитите 176 из номера параграфа, на котором будете находиться... А теперь [идите дальше](#).

п228

В нескольких шагах от вас стоит странное существо, похожее на грязный мешок с песком, повисший меж мохнатых членистых лап. «Мешок» опоясан полосой вращающихся шаров-глаз. Одна из лап поднята вверх, ею паук — как вы окрестили это существо — крутит над собой белую петлю, как заправский ковбой — лассо.

ПАУК

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

В любой момент боя вы можете [бежать](#). Если же вы победили, то [ура!](#)

п229

Стоящий в двух шагах молодой менестрель что-то тонко выводит, аккомпанируя себе на лютне. Сквозь гам его плохо слышно, но вас это не особенно огорчает — вы с аппетитом ужинаете. Внезапно обрывок строфы, долетевший сквозь шум, заставляет вас собраться и вновь ощутить себя офицером Космического Патруля, выполняющим боевое задание. Перегнувшись через стол, напряженно вслушиваетесь.

Менестрель поет о старой часовне, стоящей в лесу. Люди давно забросили часовню, меж плитами пола проросла трава, за алтарем нашли приют змеи... Но свершилось чудо. Кто сотворил его — неведомо. Велением Вышних Сил или черным колдовством — но возникли посреди часовни две огромные чаши, заструился из одной в другую поток золотого света. Бежит и не иссякает. Смелчак, шагнувший в этот поток, навек покидает сей мир. Куда покидает он? В рай? В ад? Неизвестно... Никто не вернулся... Никто...

Вы подзываете менестреля и начинаете расспрашивать о часовне. Паренек неловко пожимает худыми плечами. Ничего он не знает. Всего лишь поет чужую, не им сложенную песню...

А [пир продолжается...](#)

п230

Кем бы ни было это существо, оно вас не преследует. Вы беспрепятственно добираетесь до оставленного вами тоннеля и [идете по нему дальше](#).

п231

Вскоре вы вновь оказываетесь на развилке. Какую дорожку выберете на этот раз: [левую](#) или [правую](#)?

п232

Внезапно на мостовую падает широкая тень. Полнеба тучей закрывают летающие устройства, похожие на дирижабли. С них на крошечных парашютиках градом сыплются небольшие, с ладонь, механизмы, ощетинившиеся бешено вращающимися зазубренными дисками. Эти маленькие воинственные «циркулярные пилы» усеивают район, атакуя все, что движется... в том числе, увы, и вас...

п233

Всю ночь вы воюете с крылатой нечистью, которая зудит точь-в-точь как земные комары, но кусается куда больнее (вычитите 4 из своей *СИЛЫ*). А наутро забрасываете рюкзаки за плечи и идете по дороге прочь от замка [на север](#).

п234

Каменный водопад сбивает вас с ног (вычитите 5 из своей *СИЛЫ*). Вы еще [живы](#)?

п235

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

п236

Что ж, попробуйте [ринуться сквозь залпы](#). Или вы знаете способ, не рискуя, пересечь опасную зону?

п237

«Что, ночевать негде? — снисходительно бросает стражник. — Ладно, заходи. Его светлость барон Брайт Могучий никому не откажет в крыше над головой на ночь глядя. Иди через двор — и на кухню, там тебе накормят...»

Двор полон суетящихся слуг. Неподалеку от распахнутых дверей кухни пылает костер, на котором жарится целая туша громадного шестиногого зверя. В кухню невозможно войти — такие клубы ароматного пара вырываются оттуда. Вы пристраиваетесь [у костра](#). Вас даже не спрашивают, кто вы такой, а просто суют в руки кусок жареного мяса и кружку вина (прибавьте 5 к своей *СИЛЕ*).

п238

Светло-серый длинный плащ оказывается идеальной маскировкой в этих волнах серебристого живого света. Вы [лежите неподвижно](#), превратившись почти в невидимку...

п239

Вскоре выходите на тропинку. Правда, это не та тропа, которая незадолго до этого исчезла у вас прямо из-под ног, но не идти же напролом сквозь кусты... И вы направляетесь по новой тропе — [на север](#).

п240

Сон на деревянной лежанке, под мягкой, лохматой черной шкурой прибавит 2 к вашей *СИЛЕ*. А утром вы оставляете таверну и идете по дороге дальше — [на север](#).

п241

Вы покинули поляну, но довольно быстро [потеряли тропинку](#) — ведь она была такая старая, так пряталась в траве!.. Попытки найти ее приводят лишь к тому, что вы окончательно перестаете ориентироваться на местности.

п242

Бросьте кубик. Если выпадет 1, 2 или 3, вам [сюда](#). Если 4, 5 или 6, то [сюда](#).

п243

Вы ежеминутно ожидаете опасности и не удивляетесь, услышав громкий хруст и треск. Высоко взвываясь над кустами, сминая в падении их верхушки и снова взвываясь ввысь, к вам приближается грозного вида существо, напоминающее громадного бурого кузнечика. Его кривые черные жвала похожи на зазубренные ножи, лапы заканчиваются кривыми когтями. Ясно, что это хищник на охоте. А кто дичь — догадаться несложно... [Броситесь бежать](#) или [примете бой](#)?

п244

Вы бросаетесь наутек, но один из негодяев — тот, что со стальным прутом — резко взмахивает рукой. Прут летит, как копьё, и с силой бьет вас под лопатку (вычитите 2 из своей *СИЛЫ*). Вы спотыкаетесь на бегу, но не останавливаетесь, пока, свернув за поворот, не видите, что [погоны нет](#): троица не стала вас преследовать.

п245

Если вечером вы хотя бы попытались заступиться за служанку, то события развернутся [так](#). Если нет, то [так](#).

п246

Ослепительная вспышка разрезает полумрак. Пауки в панике забиваются в трещины, а те, что не успели убежать от луча, превращаются в безобразные комки. [Путь свободен!](#)

п247

Вскоре, обойдя озеро, вы выходите на дорогу, ведущую [на север](#).

п248

Корпус неуклюжего чучела сделан из дрянного пластика, поддающегося вашему ножу. Но дисковая пила — орудие серьезное, каждое ее прикосновение вычитет 3 из *СИЛЫ*.

РОБОТ

ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8

Если вы разделались с ним, можете [идти дальше](#).

п249

Внимательно осмотрев полянку, обнаруживаете заметную, натоптанную тропу. Вероятно, сюда кто-то ходит по воду — а значит, тропа выведет к людям!

И верно: вскоре над кронами поднимается легкий дымок, а меж стволами начинают мелькать кособокие [домишки](#).

п250

Расщелина становится все уже, острые края камней царапают вас в кровь (вычитите 1 из своей *СИЛЫ*). Хотите вернуться и пойти [прежним путем](#)? Или все же попытаетесь исследовать расщелину [до конца](#)?

п251

Кусты оказываются еще более цепкими, чем казались со стороны. Колючки вцепляются в одежду и тело так, словно дали клятву не пропустить вас дальше (вычитите 2 из своей *СИЛЫ*)...

Вы продолжаете упрямо ломиться вперед... и вдруг замечаете на одной из ветвей обрывок ткани! Присев на корточки, рассматриваете свою находку. Это клочок форменной куртки исследователей Вереницы Миров. Можно, конечно, идти дальше, усмехаясь при мысли, что не только у вас хватило ума забраться в такие непроходимые заросли. Но вы, точно повинуясь чьей-то подсказке, начинаете внимательно осматривать землю вокруг. И ваши усилия не пропадают зря: среди узловатых тонких корней лежала маленькая легкая зажигалка — точь-в-точь такая же, как та, которую вам предложили перед отбытием на задание. Вероятно, оставшийся на ветке клочок был вырван из кармана...

Что ж, можно [идти дальше](#).

п252

Вы пытаетесь уйти, но рыцарь, взмахнув мечом, наносит вам удар (вычитите 2 из своей *СИЛЫ*).

«Трус! — кричит Палеандр. — Ты недостойн называться рыцарем! Ты покрываешь позором свой шлем и свое имя! Сражайся — или, клянусь Небесным Клинком, я убью тебя, как жалкого болотного хлипуна!»

Выяснить, кто такой хлипун, сейчас явно не время. Этот псих и впрямь Неукротимый... Придется [драться](#).

п253

«Вы сделали чудесный выбор! — гордо заявляет маг. — Этот предмет позволит вам взлететь на зависть птицам... но лишь один раз!

Антигравитатор, вот как? Вам приходилось видеть подобные приборы, но те были гораздо больше... И Клуша, уже успевшая произвести расчеты, быстро предупреждает: поле, созданное таким маленьким антигравитатором, не может быть стабильным.

Точно услышав ее слова, маг признается:

«Такие кольца действуют не очень хорошо, могут и подвести... причем даже в момент полета... Повторяю, поможет оно лишь раз... если захочет...»

Понятно. Опять закон Мерфи...

Если не хотите связываться с сомнительным устройством — откажитесь. Но если хотите положить кольцо в свой рюкзак, запомните: чтобы воспользоваться им, надо прибавить 40 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

п254

Пройдя немного по извилистому коридору, вы обнаруживаете, что это тупик. Можно, конечно, повернуть обратно, но... В одной из стен, чуть выше уровня глаз, чернеет пятно ниши. Хотите осмотреть ее или сразу вернетесь?

п255

Вы все еще ничего не можете разглядеть в сверкании вокруг... Чьи-то когти впиваются вам в плечи, спину обжигает боль, словно от сильного укола... и вы теряете сознание.

п256

В переулке довольно тихо, но еще недавно тут, похоже, шли ожесточенные бои. Дома сильно повреждены, под ногами хрустят битые кирпичи и осколки стекла...

Вы внимательно оглядываетесь, в любую минуту ожидая нападения... Стоп! Показалось вам или нет, что в подвальном окошке мелькнуло лицо?

Подойдете ближе, что это проверить? Или двинетесь дальше?

п257

Все, пора уходить из Патруля! На Землю! Смотрителем в Музей динозавров! Там ящеры тихие, не плюются огнем, ведут себя прилично. Стоят себе в витринах и...

Стоп, а что это желтеет там, в кустах, запутавшись в колючих ветвях?..

Парик. Золотистый парик с двумя растрепавшимися косами... Глуша в горле ругательства, вспоминаете лицо на экране в кабинете шефа. Если мысленно надеть на эту головку парик... а на глаза — синие контактные линзы... Ах, паршивка! Уши ей оборвать мало! Хорошо она вас подставила. Значит, Ворот здесь нет...

На всякий случай осматриваете поляну и разочарованно покидаете ее. Отсюда ведет широкая тропа... нет, скорее это заброшенная, заросшая травой проселочная дорога. Можно даже разглядеть следы тележных колес. Вероятно, дракон отбил у людей желание появляться в этих местах. Интересно, куда вела дорога раньше?

И тут вы замечаете развилку. Куда направитесь: на север или на северо-восток?

п258

В пещере оказывается куда светлее, чем снаружи, потому что стены усеяны копошащимися флуоресцирующими жуками. В их свете вы различаете ведущий в толщу скалы тоннель. Отважно направляетесь вы по нему, но почти сразу тоннель раздваивается. Куда вы свернете: налево или направо?

п259

Уютная полянка с востока и севера огорожена кустами; на южной стороне деревья перевиты вьющимися растениями так густо, что это похоже на занавес. Западная сторона открыта, и вы видите деревья, стоящие такими стройными рядами, что нет никаких сомнений: это сад.

Вы сидите в густой траве и с большого твердого листа поглощаете красновато-бурую волокнистую массу, которую хозяйка называет поэтически: «Песня волны». Водоросли. Очень вкусно, между прочим. (Прибавьте 3 к своей СИЛЕ).

Оказывается, водоросли (и многое другое) стрекозы выменивают у жителей моря. Гостеприимная хозяйка вспархивает к древесной кроне и, сорвав плод, похожий на черное яблоко, бросает вам на колени.

«Вот на это и вымениваем. Если окажетесь на берегу моря, сделайте так...»

Чуть изогнув крылья, она поворачивает их ребром к ветру — раздается протяжный свистящий звук.

«Вот так! Морские жители услышат... За Плод Жизни они сделают все, что угодно...»

И тут же стрекоза огорченно спохватывается:

«Но вы же не сможете их позвать! У вас нет крыльев!»

Усмехнувшись, вы начинаете насвистывать. Стрекоза в восхищении.

Если захотите когда-нибудь обменять на что-то черный плод у загадочных местных жителей, вычитите 176 из номера параграфа, на котором будете находиться.

А беседа продолжается...

п260

Перед вами необычный цветок — громадный, круглый, блестящий. Не удержавшись, срезаете его у стебля — и вот в руке полуметровое зеркало в форме астры, тонкое, прочное и такое гибкое, что его можно скатать в трубку. Занятная вещица, но зачем она вам?.. Если все же когда-нибудь решите воспользоваться зеркалом, вычитите 268 из номера параграфа, на котором будете находиться.

А сейчас продолжайте путь.

п261

Вслед за сэром Эйнармом выходите во двор, на ходу оценивая оружие противника. Меч выглядит внушительно, но, пожалуй, он не длиннее вашего ножа. Вы понимаете, конечно, что бластер в ход пускать нельзя.

ЭЙНАР ЧЕРНЫЙ ЩИТ

ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 12

Если вы снизили его СИЛУ до 2, то ура!

Но если соперник снизил вашу СИЛУ до 2, то увы...

п262

Каменная «лестница» рассыпается, вы кувыркком летите вниз и крепко ушибаетесь (вычитите 2 из *СИЛЫ*). Пожалуй, надо возвращаться к развилке и идти другой дорогой... если, конечно, не знаете иного способа подняться наверх.

п263

Бросьте кубик. Если выпадет четное число, то вам сюда. Если нечетное, то сюда.

п264

С разбега вы почти долетаете до цели — и, ударившись об остатки разбитой статуи, срываетесь в хлюпающую черноту. В последнюю секунду успеваете ухватиться за острый мраморный осколок и выбираетесь на узкую каменную площадку — бывший постамент статуи. Болит порезанная о камень ладонь (вычитите 2 из *СИЛЫ*). Но Ворота — рядом!

п265

Жаль вояку, но он сам виноват... Можете взять его шлем. Увы, темно-красные метелки плюмажа слетели во время боя, ветер унес их в придорожные кусты. Но и без плюмажа шлем выглядит красиво и приходится вам впору. Если до сих пор шлема у вас не было, а вы не прочь были бы выдать себя за рыцаря, то теперь можете это сделать. Если шлем у вас уже есть (или вы не считаете нужным в нем щеголять) — уберите добычу в рюкзак, вдруг да пригодится...

Тело рыцаря вытянулось поперек дороги, будто преграждая вам путь. Стремясь отделаться от неприятного чувства, поспешно идете прочь — на север, как вы определяете по солнцу.

п266

Как ни стараетесь вы вжаться в камень, незнакомец замечает вас. Он явно не собирается выяснять, кто вы такой и откуда взялись. Режущая вспышка — последнее, что вы видите в жизни...

п267

Навстречу по дорожке топают странное существо: огромный, почти с вас ростом, муравей, идущий на задней паре лапок. Передней парой он вцепился в сетку, сплетенную из лиан и набитую чем-то похожим на бильiardные шары разного цвета, средняя пара лап держит заостренную палку — видимо, оружие. Муравей совершенно спокоен — видимо, зрение у него хуже вашего, он вас еще не заметил.

Спрячетесь, пока не поздно, в кусты и дадите ему пройти? Или пойдете прямо ему навстречу?

п268

Вскоре вершина муравейника исчезает в колышущейся позади зелени. Вы выходите на широкую лужайку, покрытую мягкой травой. И тут же резкий свист заставляет вас обернуться. Это шумит в воздухе петля, летящая в вашу сторону...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел меньше вашей *ЛОВКОСТИ* или равна ей, то дело обернется так. Если больше, то этак.

п269

Презрительно скривив губы, барон выслушивает ваши бессвязные объяснения.

«Может, этот парень и не Драконья Лапа, — решает он наконец, — но прохвост он первостатейный... В темницу его! Да в кандалы!»

Вас отводят в мрачное подземелье и приковывают к стене толстой цепью. Оружие и вещи у вас отбирают. Даже если вы знаете, как выйти из темницы, это не поможет: цепь-то не снять!

Еду и воду приносят каждый день, но решение вашей участи затягивается: Брайт Могучий забыл о вас.

п270

Вы делаете шаг — и тотчас пещера оживает. По стенам пробегает мягкая дрожь, сталактиты и сталагмиты начинают медленно сближаться... С ужасом понимаете вы, что это клыки! Вы попали в пасть огромного хищника и вот-вот погибнете...

Если бластер заряжен, попробуйте выстрелить в небо чудовищу. Или вы не можете этого сделать?

п271

Вы бросаете рюкзак на землю. Оружие остается у вас на поясе. То ли рассеянность, то ли остатки совести заставляют разбойника промолчать об этом, и вы идете дальше.

п272

Верхний ярус так же безмолвен и безлюден, как и нижние. Но почему-то тревога, давящая на сердце, стала острее, она стискивает вас жесткими челюстями. И не таким уж важным кажется то, что вы добыли аннигилятор... Мысли кружатся черным вихрем, все труднее становится вспомнить собственное имя. Вы пытаетесь сообразить, где находится капитанская рубка... и замечаете, что уже идете по коридору. Ноги сами несут вас туда, откуда доносятся звуки журчащей воды и чистые, свежие запахи зеленой листвы.

Оранжерея невелика — путаница прозрачных пластиковых труб, по которым бежит жидкость. Трубы почти закрыты широкими мясистыми листьями растений, тянущихся из гнезд в трубах. Живая фабрика кислорода! Вам всегда нравилось это зрелище. Отчего же сейчас страшно видеть все это и хочется бежать, а ноги не слушаются, сердце бьется в горле, — точно перед вами встала смерть...

Впереди что-то шевелится. От одной из труб отделяется существо, похожее на гигантскую сороконожку с громадной круглой головой. Выпуклые глаза пристально следят за вами. Существо делает резкое движение — и страшная боль раскалывает ваш мозг! Мускулы словно стягивает в тугий узел, вы падаете на колени (вычитите 2 из своей *СИЛЫ*).

Эта тварь наносит телепатические удары! Ах, как вам сейчас пригодилась бы сейчас металлическая каска или шлем! Если найдется что-нибудь в этом роде, немедленно наденьте! Иначе придется выдержать тяжелое испытание.

п273

Плащ и в самом деле очень легкий и совсем не сковывает движений. Можете накинуть его на плечи, чтобы не занимал места в рюкзаке.

Вы спрашиваете старуху, хорошо ли она знает здешние края. Да, конечно, и она охотно о них расскажет за серебряную монету. Или, в крайнем случае, за две какие-нибудь вещи из вашей красивой сумы...

У вас есть еще монета или две вещицы, которые вы считаете лишними? Или нету?

п274

Очень осторожно, удвоив бдительность, идете по коридору — и останавливаетесь перед развилкой. Куда свернете: налево или направо?

п275

Внезапно море вскипает: на поверхность пузырями взлетают десятка два морских жителей. В лапках они тащат что-то легкое, белое, воздушное... В волнении поднимаетесь вы на ноги. Перед вами ткань, сплетенная из водоотталкивающей паутины. Морские жители встряхивают ее — она превращается в белый шар. Отличный водолазный колокол! Он поможет вам добраться до пещеры, где скрыты Ворота.

п276

Кольцо быстро нагревается на пальце — и мягкая волна поднимает вас над булыжной мостовой, над хлещущими пулеметными очередями... Вы уже собираетесь опуститься, как вдруг видите, что в конце улицы, куда направляете вы свой полет, клубятся густые облака багрового дыма. Рискнете приземлиться в самую его гущу? Или нырнете в открытое окно второго этажа?

п277

Раз назвали торговцем — придется показать товары. Ну-ка, что у вас в рюкзаке? Имейте в виду: из всего, что вы сможете предложить, баронессу Горфриду заинтересуют только веер, полоска ароматической смолы и мягкая серебристая шкура неизвестного ей зверя. За каждую из этих вещей ее светлость выложит по тяжелой серебряной монете с короной на аверсе и розой на реверсе.

А теперь — состоялся торг или не состоялся — отклоняйтесь и ступайте за старой служанкой к месту ночлега.

п278

Вы отчаянно вжимаетесь в стену. Потолок коридора обрушивается вниз каменным дождем. Укрыться от камнепада негде. Боль обжигает тело, заставляет потерять сознание (вычитите 6 из СИЛЫ).

После этого вы еще живы?

п279

КУСТ-ВАМПИР

ЛОВКОСТЬ 11 СИЛА 8

Если вы победили — можете [продолжать путь](#).

п280

Вы нажимаете кнопку — и посверкивание над вашей головой становится неритмичным, сбивчивым, а затем угасает совсем. Вы смело протягиваете руку к двери — и ничего ужасного не происходит. [Система защиты обезврежена](#).

п281

«Мне везет! — бурно радуется ваш противник. — Сыграем еще раз?»
Хотите [снова рискнуть](#)? Если считаете, что пора бросить эту затею (или вам больше нечего поставить на кон), то проститесь с партнером и [идите спать](#).

п282

Незнакомец оборачивается к вам, и его бластер сверкает смертельной вспышкой...

п283

Ладно, пора отсюда исчезать... Пещера низкая, приходится ползти на четвереньках, ориентируясь по сквозному ветерку. Под ладонь попадает что-то жесткое — какие-то шары рассыпаны по полу пещеры. Наверное, любящая мамаша обеспечила будущее потомство самой разнообразной пищей. Если хотите, можете прихватить с собой один из шаров, но не больше, потому что одна рука должна быть свободна для [спуска со скалы](#), а положить добычу в мешок в такой тесноте невозможно.

п284

В тоннеле сыро и темно, приходится очень внимательно глядеть под ноги...
ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. [Повезет](#) вам или [нет](#)?

п285

Поравнявшись с вами, рыцарь выхватывает меч из ножен.
«Остановись, сэр рыцарь! — восклицает он. — Остановись и прими мой вызов! Ибо я, Палеандр Неукротимый, чье имя, несомненно, доходило до твоего слуха, дал обет — сразиться в честь благородной Берегонды Аргианской с тридцатью тремя встреченными рыцарями, дабы клинком своим заставить их признать мою даму прекраснейшей из всех живущих на свете женщин! Назови имя своей дамы и бейся со мной!»
[Примете вызов](#) этого ненормального? Или [откажетесь драться](#) и пойдете прочь?

п286

Напрасно шарите вы по камням — пальцы не находят ничего, кроме липкой плесени. Вскоре это бесполезное занятие надоедает вам. Спрыгнув вниз, возвращаетесь в коридор, который только что оставили, и идете по нему [дальше](#).

п287

Вы идете до тех пор, пока путь не преграждают заросли колючих высоких кустов. Пойдете через них напролом или попытаете обойти кустарник? В таком случае — с запада или с востока?

п288

Вы уже почти спустились на первый этаж, как вдруг где-то рядом грохает взрыв. Дом содрогается от фундамента до крыши. На площадку первого этажа оседают потолок и стены подъезда, штукатурка взвивается белым облаком... К счастью, вас лишь слегка зацепил упавший сверху кусок лестничного пролета (вычитите 3 из своей *СИЛЫ*).

С трудом пробираетесь вы к двери, ведущей из подъезда на улицу.

п289

Девушка явно не верит вам ни на грош.

«Ладно, не мое это дело. Ты за меня вчера заступился — я тебя сегодня предупредила. К воротам не суйся — пропадешь. Лучше понимайся на стену — вон там, справа, ступеньки. И попробуй как-нибудь на ту сторону спуститься. Если ты такой лихой парень, как про тебя в песнях поют, то и просто спрыгнуть не побоишься!»

Сверкнув белозубой улыбкой, девчонка исчезает. А вы спешите последовать ее совету.

п290

Головокружение мутной волной захлестывает вас, смывая зрение и слух. Вы боретесь с тошнотой, слушая голос Клуши, которая, разумеется, сориентировалась быстрее вас:

«Мир Камней. Разумной жизни нет. Растительности тоже нет, кроме лишайника, встречающегося редкими островками. Фауна малоизученная, предположительно все виды — хищники. — Голос Клуши делается менее официальным. — Так что, шеф, стреляйте во все, что движется. Не ошибетесь...»

Веселое дело! Да где же набрать столько зарядов для бластера?..

Зрение понемногу возвращается к вам. Вокруг тьма, чуть пронизанная слабым светом двух небольших спутников, плывущих по черному небу. В их призрачном мерцании вы с трудом различаете нагромождение скал, на их круглых склонах чернеют пятна пещер.

Быстрый взгляд на браслет — «глазок» остается черным.

«Шеф, — предупреждает Клуша, — здесь часты метеоритные дожди. Чтобы не угодить под камнепад, местная живность укрывается в пещерах. Советую и вам сделать это, пока не поздно!»

Совет разумен еще и потому, что инженеры Лаборатории не стали бы устраивать Ворота на открытом месте, под каменной бомбежкой. Конечно, надо осмотреть пещеры, начиная с ближайшей.

п291

Перевозчик работает веслами, оживленно болтая:

«Сейчас причалим, а там неподалеку — дорога, она прямо к лесу выведет. Но ты, путник, лучше лесом иди. Дороги сейчас опасные, кто только там ни бродит... Вот сэр

Кириас Многоземельный строит себе новый замок — в каменоломнях рабочие руки нужны. Смотри, чтоб и тебя не схватили...»

Тут лодка мягко толкается в берег. Вы прощаетесь со стариком, [выходите на берег](#) — и сразу же видите дорогу.

п292

Ветер несет вам в лицо соленые брызги. Где-то впереди, за скалами, море. А солнце уже почти опустилось за горизонт.

«Можно заночевать на берегу, — размышляете вы вслух. — Голые камни, растительности нет, никакое голодное дерево в тебя не вцепится. Правда, тут водятся и хищные насекомые...»

«Нет, сэр, — дает справку Клуша. — Здесь насекомые не будут вас тревожить. Взгляните-ка...»

В трещинах меж камней растут низенькие бурые растеньица. Они так сливаются по цвету со скалами, что в сумраке вы их не заметили. Толстые, с мясистыми листьями, покрытыми безобразными наростами...

«Их запах отпугивает насекомых, — сообщает Клуша. — Исследователи Вереницы Миров часто этим пользуются...»

Можете отломить столько широких сочных листьев, сколько захотите. Каждый лист займет в рюкзаке 1 место и пригодится лишь раз. Когда захотите разогнать насекомых — разотрите лист в ладонях (и вычтите 140 из номера параграфа, на котором будете находиться). Использованные листья придется выбросить...

А теперь идите вниз, [к берегу](#).

п293

Тропка выглядит все более заброшенной и заросшей. Вы уже прикидываете, не вернуться ли. Внезапно вас окликает женский голос.

Навстречу по тропе идет, подобрав подол длинного платья, синеглазая девушка с растрепавшимися золотыми косами. Ее наряд выглядит в этой чаще странно, он был бы куда уместнее на балу или в тронном зале дворца.

Резким взмахом руки девушка останавливает вас.

«Ни с места! — звонко говорит она. — Ни с места, смертный! Перед тобою Владычица Древнего леса!»

[Есть](#) у вас на голове шлем или [нету](#)?

п294

Ужом извиваясь меж неровных, шероховатых, потрескавшихся стен лаза, вы медленно продвигаетесь вперед — и вот лаз расширяется, превращаясь в небольшую [пещерку](#), в которой лежит что-то, похожее на кучу мусора...

п295

С полянки ведет даже не тропа, а настоящая дорожка, вымощенная плоскими белыми камешками. Вы раздумываете: кто же по ней ходит? И тут же получаете ответ на свой вопрос. Навстречу семянят трое существ, похожих на полтораметровых муравьев, вставших на задние лапки. В передних лапках они держат заостренные палки, весьма

похожие на оружие. Ваше появление не удивляет муравьев — вероятно, они уже встречали исследователей Вереницы Миров. По-хозяйски приблизившись, муравьи щелкающими голосами требуют, чтобы вы последовали за ними в муравейник.

Подчинитесь? Будете драться? Попытайтесь предложить муравьям подарок, чтобы они от вас отвязались? А может быть, попробуете убежать?

п296

Выждав момент, когда пулемет замолкает, бросаетесь вперед — и пересекаете линию огня. За спиной пулемет тархтит снова, но вам он уже не опасен — можно идти дальше.

п297

Вы медленно проходите мимо длинных штабелей плоских металлических ящиков, опутанных проводами. Ничего интересного. Камеры глубокого охлаждения, в которых перевозили пассажиров во время дальних рейсов. Гиперпространственного двигателя на этой допотопной посудине нет, поэтому пассажиры дожидались высадки в состоянии анабиоза, а команда работала, сменяя друг друга у пультов и снова возвращаясь в «морозильники». Хорошо, что уже не осталось таких кораблей...

А это, надо полагать, медицинский отсек. Отсюда велось наблюдение за состоянием находящихся в анабиозе людей. Приборы мертвы, аптечный сейф распахнут и пуст... А что это валяются на полу возле входа?

Нагнувшись, поднимаете полураздавленную пластиковую трубочку. В ней зеленый шарик. Конечно, это меорвин, великолепное средство для повышения реакции! Клужа заверяет, что таблетки эти совершенно не портятся от времени. Если вы проглотите шарик, ваша ловкость повысится на 1 и останется такой примерно пару недель.

А теперь можно продолжить осмотр корабля.

п298

Коридор становится выше, потолок теряется во мраке. Внезапно впереди слышится тихий звон. Вы мгновенно вжимаетесь в трещину, расплосовавшую стену. Этот звон вы не спутаете ни с чем: звук работающего антигравитатора! И действительно, впереди, приближаясь к вам, медленно летит человек в форме астронавта. В руках у него бластер, на голове — обруч с фонариком, освещающим тоннель. Вас он вряд ли заметит: по стенам пляшет вереница изломанных теней... Пропустите этого типа и пойдете дальше? Окликнете его? Срежете выстрелом (если бластер заряжен)? Попробуете метнуть в него нож?

п299

«Это надо съесть сейчас же! — предупреждает стрекоза. — Ягоды быстро портятся!»

Вы поступаете так, как она советует, и не жалеете об этом — ягоды прибавляют 1 к вашей *ЛОВКОСТИ*.

п300

Свет становится все ярче, и тоннель выводит вас в большой зал. Стены его украшены мозаикой, изображающей резвящихся в волнах русалок. Вдоль стен в нишах — мраморные статуи русалок, плетущих венки из странных растений.

Вы так увлечены разглядыванием статуй, что забываете об источнике света. И вдруг обнаруживаете его прямо перед собой. В одной из ниш нет статуи. Вместо нее между металлическими чашами струится знакомый золотистый поток. [Ворота!](#)

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ.

На стене — кодовый номер: 215. Вы не забыли, что должны записать его?

п301

Противник вскидывает меч для последнего удара. Вы пытаетесь парировать, но, ослабев от потери крови, не можете удержать оружия. Ваш клинок, выбитый умелой рукой рыцаря, звенит на камнях у ног барона, следившего за поединком.

«Что ж, — задумчиво тянет Брайт Могучий, — Суд Божий свершился. Эй, стража! Отвести этого человека [в темницу!](#) Потом я разберусь, кто он таков...»

Трое дюжих стражников с арбалетами мрачно ждут, когда вы возьмете рюкзак. Вам не мешают даже подобрать свое злополучное оружие — видимо, не считают, что вы опасны.

п302

Кольцо на пальце становится все теплее — и вот вы плавно взмываете в воздух и приземляетесь [на каменном карнизе](#). Кольцо тут же остывает. Больше оно вам не пригодится.

п303

Без приключений доходите вы до места, где тропка раздваивается. Пойдете дальше на [север](#) или свернете на [северо-запад](#)?

п304

Бросьте кубик. Если выпадет 1, 2 или 3, то вы попали [сюда](#). Если 4, 5 или 6, вас забросило [сюда](#).

п305

Старуха оживает, она готова отвечать на любые вопросы. Вы описываете Бронсона, но, увы, такой человек ей не встречался... Без особой надежды спрашиваете вы о Воротах.

«Столб света меж двумя чашами? — ахает старуха. — Так ты — паломник к Затерянной Часовне? Люди давно уже туда не ходят, а теперь, когда там появилось это наваждение, и вовсе позабыли дорогу в те края!»

Оказывается, в лесу стоит полуразрушенная часовня. Недавно о ней стали расползаться странные слухи: мол, те, кто входит в часовню, исчезают безвозвратно...

«Иди на север, — объясняет старуха. — Рано или поздно наткнешься в лесу на длинную прогалину, заросшую синими цветами. На восточном ее конце растет Великое Древо — говорят, ему поклоняются дикие обезьянопауки. От корней начинается тропка. Ищи хорошенько, она совсем заросла...»

(Если когда-нибудь окажетесь у Великого Древа и захотите найти тропку, прибавьте 36 к номеру параграфа, на котором будете находиться.)

На прощание старуха напутствует вас:

«Будь осторожен, щедрый господин мой! Говорят, некий рыцарь дал обет своим мечом защищать подступы к Затерянной часовне!»

п306

Почему-то здесь на стенах нет ни одного светящегося жука. Темнота непроглядная, как в колодце. Если есть зажигалка и свеча, можете осветить себе дорогу. (Но учтите, что одна зажигалка вам не поможет!) Если в рюкзаке лежат очки «Ночное зрение», наденьте их. Иначе придется либо идти в крошечном мраке, либо отказаться от намерения исследовать этот коридор. В таком случае — идите прежним путем.

п307

Инстинкт самосохранения подсказывает верное решение: вы ныряете в кусты и растягиваетесь меж корней. Зверь растерянно пыхтит где-то рядом. Он потерял вас из виду, а обоняние у него, похоже, слабое. Неуверенно потоптавшись на месте, хищник скачками уносится прочь, а вы, немного выждав, встаете и идете дальше на север.

п308

Проклятая жидкость точно взрывается в желудке. На миг вам кажется, что вы умираете... к счастью, лишь на миг. А вот *ЛОВКОСТЬ* понижается на 1... Тем не менее жидкость в самом деле дает возможность дышать под водой. Вы плывете сквозь непроглядную, густую от грязи жижу, пока путь не преграждает сеть, сплетенная из железных тросов. Кому понадобилось перекрывать тоннель?.. Придется возвращаться на станцию. Жаль напрасно потраченной магической жидкости, но что поделаешь...

п309

Нырнув под занесенную руку повара, служанка со всех ног удирает прочь. Повар, гневно рывкнув что-то неразборчивое, исчезает на кухне. Конфликт исчерпан, и вы с облегчением возвращаетесь к прерванному ужину.

п310

А как вы собираетесь добраться до Ворот? Хорошо бы, конечно, перелететь пещеру над головами пиратов, которые ничего подобного не ожидают... Но раз вы не можете этого сделать, попробуйте по каменному «балкончику» обогнуть пещеру вдоль стены, уповая на то, что вас не заметят. Или — тоже хорошая мысль — швырните в этих головорезов протонную гранату. Если, конечно, она у вас есть.

п311

«Ну и везет же тебе! — восклицает ваш противник, выкладывая монету на стол. — Нет, отыгрываться не стану. Третью партию подряд играть — вконец удачу потерять. Слышал про такую примету?»

Весело насвистывая, он направляется к дверям, небрежно кивнув хозяину таверны, который низко ему кланяется.

Куда это он направился по такой темноте? Что за ночная пташка с вами играла? Впрочем, какое вам дело до него? Вам спать пора...

п312

Первая же дверь, мимо которой вы проходите, отперта. Вы заглядываете в комнату — и замираете на пороге. Комната разгромлена. На полу кучей свалены обломки мебели, клочья ткани, изорванные книги. Из мягкого зеленовато-голубого ковра на полу выдраны лоскуты... Что же здесь произошло?

Осторожно прикрыв дверь, идете дальше, но тут же останавливаетесь. Из-за следующей двери звучит музыка — легкий, веселый перезвон колокольчиков. Вы трогаете дверь, но она заперта. Если у вас есть вибромагнитная отмычка, вы сможете войти в комнату. Если отмычки нет, придется идти дальше.

п313

В кувшинчике что-то плещется. «Там жидкость, глоток которой позволит дышать под водой... недолго, примерно четверть часа... — объясняет маг и, помявшись, честно добавляет: — Но это очень вредно для здоровья!»

Вы охотно этому верите. Конечно, вредно! Жидкость, изменяющая обмен веществ... приготовленная в таких варварских условиях...

Вы считаете, что ни к чему таскать с собою всякую отраву?

Если же возьмете кувшинчик, имейте в виду: жидкости хватит лишь на один глоток. Когда вы рискнете ее выпить, вычитите 80 из номера параграфа, на котором будете находиться.

п314

Проклятые лохматые твари, прокусывая одежду, вцепляются в тело. Вы стряхиваете их, но они вновь и вновь бросаются в атаку (вычитите 6 из своей *СИЛЫ*)... Наконец удаётся миновать опасный участок коридора. Почему-то пауки не преследуют вас. Может быть, они всего лишь охраняют свою территорию?

п315

И вот вы рядом с золотистым столбом света, только руку протянуть...

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ.

На скале рядом с Воротами можно, хотя и с трудом, прочесть их кодовый номер: 48. Не забудьте эту цифру!

Коротко вздохнув, вы медленно вливаете в световой поток...

Если мир, который вы покидаете, был первым на вашем пути, то вам сюда. Если нет, то сложите все кодовые номера Ворот, которые удалось записать, и узнаете, какой параграф открыть.

п316

Легкое прикосновение к пряжке — и вы взмываете над пулеметными очередями.

Внезапно замечаете, что внизу — как раз там, где вы собирались приземлиться — из щелей и окон клубами выползает багровый дым и плотным туманом окутывает улицу. А тут, как нарочно, начинает мигать зеленый огонек на пряжке: энергия пояса-антигравитатора иссякает... Опуститесь на мостовую? Или нырнете в распахнутое окно второго этажа?

п317

«Проснись! — звенит над вами испуганный женский голос. — Скорее!»

Вас тормозит та самая служанка, из-за которой вечером вы ввязались в драку.

«Уходи! — шепчет она. — Сейчас здесь будут стражники!»

Реакция у вас хорошая, просыпаетесь вы быстро. Девушка и договорить не успела, а вы уже на ногах, рюкзак за плечами, оружие наготове. Разбираться будете после, а сейчас тихо спускаетесь с сеновала и идете за девушкой.

У ворот суматоха: шум, беготня, факелы. Светает, но тень под замковой стеной пока еще надежно укрывает вас.

«К воротам явилась какая-то девушка, — торопливо объясняет служанка. — Клянется, будто ты — Грэм Драконья Лапа, атаман разбойничьей шайки...»

Служанка на миг умолкает, пристально смотрит вам в глаза:

«Это правда? Ты разбойник?»

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Удастся доказать, что вас оклеветали, или нет?

п318

Бросьте кубик. Если выпадет 1, 2 или 3, то вам сюда. Если 4, 5 или 6, то сюда.

п319

Осторожно выбираетесь по узкой расщелине из пещеры. В глаза вам бьет утренний свет. Меж высоких скал сереет спокойное море.

Если вы прихватили что-нибудь в пещере, можете осмотреть свою добычу. Если нет — идите дальше.

п320

В углу сдвинуты вместе два обшарпанных фанерных щита — декорации, изображающие, кажется, морское побережье. Сюда несчастный умалишенный наташил всякий театральный хлам: красную кожаную перчатку, маску зверя, напоминающего крокодила; серебристый рыцарский шлем из тонкого металла; картонную рыбку с глазками-бусинками; деревянный кинжал... Если хотите, можете взять что-нибудь на память об этом невеселом приключении... А затем оставьте театр, где больше нет ничего интересного для вас, и идите дальше по улице.

п321

Вы тщательно осматриваете прогалину и кусты вокруг нее...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п322

Подземный коридор расширяется. Делаете несколько шагов — и в руки и лицо впиваются липкие, едкие нити. Пытаетесь вырваться, но лишь крепче запутываетесь в ядовитой паутине. А сверху за вами холодно наблюдают три желтых глаза. Какая-то тварь терпеливо дожидается, когда жизнь оставит добычу и можно будет пообедать...

п323

Ягода увеличит вашу СИЛУ на 5. Если не голодны — можете взять ее с собой (если, конечно, в рюкзаке найдется место)...

п324

Здесь темно, каменный потолок нависает так низко, что нельзя распрямиться. Воздух здесь чистый, пол устлан сухими водорослями. Клуша встревожено сообщает, что, судя по всему, вы попали в логово страшного хищника — зеркальной осы. В таких пещерах она откладывает свои яйца, а для будущих личинок запасает пищу — главным образом насекомых, парализованных ударом ее ядовитого жала. Звучит это довольно неприятно, Как бы не столкнуться с этой свирепой особой!

п325

Вы произносите пароль — и ситуация резко изменяется. Разбойники не только убирают оружие в ножны, но и приглашают вас к своему костру — перекусить. Над огнем на прутиках жарятся какие-то птички. Одну из них, горячую, истекающую жиром, подносят вам. Еда прибавит 3 к вашей СИЛЕ. Если не хотите есть сейчас, заверните птичку в листья и возьмите с собой.

На прощание новые знакомые дают вам совет: «Если выйдешь на дорогу — держись от нее подальше, лучше иди лесом. Здесь шляются люди похуже нашего брата разбойника. От них атамановым словом не отговоришься...»

п326

Покончив с негодяем, вы поднимаете его оружие, отлетевшее далеко по дну тоннеля. Ну и крепко же бластер грохнулся о камни! Корпус пересекает трещина, затвор покорежен. Хорошо, что зарядник, хоть и с трудом, но открывается...

Какая досада! Этот светлой памяти болван даже не позаботился о полном боезапасе: в бластере только один заряд. Конечно, вы можете взять его себе. А затем идите дальше.

п327

Да, эти насекомые — родня земным осам! И вы в этом сию же минуту убеждаетесь!

К тому времени, когда крылатая, свирепо гудящая армия соблаговолит оставить вас в покое, ваша СИЛА уменьшится на 5.

п328

Подворотня оказывается сквозным проходом на соседнюю улицу. Странная улица: все дома из зеленого камня, мостовая тоже зеленая...

Не успеваете осмотреться, как слышите вой сирены и обнаруживаете, что прямо на вас движется колонна небольших броневиков. Поспешите вернуться тем же проходом на прежнюю улицу и продолжите путь по ней? Или укроетесь в развалинах на левой стороне Зеленой улицы и переждете, пока колонна проедет?

п329

Посреди полянки — маленький веселый родничок. При взгляде на него вы чувствуете, как сводит губы от жажды. Но Клуша тревожно напоминает, что на чужой планете опасно пить воду без предварительных химических анализов. Послушаетесь ее или рискнете напиться прямо из родника?

п330

У самой стены нашариваете небольшой ящичек. Спрыгнув на пол, направляетесь к входу в коридор, где светлее, и, сбив с ящичка крышку, начинаете изучать свою добычу.

п331

Полоса примятой травы бежит на северо-восток и упирается в заросли колючих высоких кустов. Пойдете через них напролом или попытаете обойти кустарник? В таком случае — с запада или с востока?

п332

Какой тоннель вы хотите осмотреть: левый или правый?

п333

БЕРТОЛЬД ИЗ СОРГЕЙЛЯ
ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10
Вам удалось победить?

п334

Не такой уж сильный аромат идет от разломленного листа, но шершни тут же исчезают. Некоторое время вас сопровождает басовитое гудение, но вскоре оно стихает позади.

п335

Затаившись в кустах, выжидаете, пока муравей пройдет мимо, а затем идете дальше.

п336

Вы изо всех сил врываетесь в дверь плечом (вычтите 1 из своей *СИЛЫ*). Сухо хрустнув, дверь поддается...

п337

Она уже рядом — эта распахнутая пасть размером в хорошую калитку! Меж громадных зазубренных клыков пляшет алое пламя...

Но офицера Космического Патруля так просто не сожрешь! Ваши руки срывают предохранитель огнетушителя — и в глотку чудовища хлещет мощная белопенная струя!

Промахнувшись, дракон шлепается наземь. С ним явно еще никто не обращался подобным образом. Зверь мотает головой, пытаеться увернуться от струи, но вы продолжаете поливать его до тех пор, пока насмерть перепуганный ящер не [обращается в паническое бегство](#).

п338

Теперь дорогу преграждает высокий завал. При взгляде на него у вас невольно вырывается яростное восклицание — и тут же вам отвечает молодой задорный смех по ту сторону баррикады. Женщина? Здесь?! Это может быть только... Прильнув к камням, вы настороженно вслушиваетесь в легкие шаги, удаляющиеся прочь, а перед мысленным взором стоит девичье лицо, которое вы видели на экране в кабинете шефа. Интересно, это Мэри Коуфорд подстроила обвал? Или ваша встреча — лишь случайность?.. Впрочем, какой смысл гадать об этом! Надо решать, что делать дальше. [Вернуться на развилку](#) и пойти другой дорогой? Или попытаться [разобрать завал](#)?

п339

Вы сделали удачный ход: муравьи не возражают против подарков. Один из них тянет тонкую лапку к вашему бластеру.

«Размечтался! — одергиваете вы его. — Может, тебе еще нужен концертный рояль? Или живой бегемот?»

Бластер, даже без зарядов, отдавать нельзя. За утерю личного табельного оружия шеф вас наизнанку вывернет и в бантик завяжет. Нож отдавать попросту глупо: вы останетесь с голыми руками, и у шестилапых разбойников может возникнуть соблазн обобрать вас дочиста. Протонную гранату (если она у вас есть) тоже оставьте себе: существует закон, воспрещающий передавать представителям иных цивилизаций вооружение, превосходящее уровень военной технологии упомянутой цивилизации.

Может быть, подберете для подарков какие-нибудь вещицы? Если одного предмета не хватает, можете отдать рюкзак. Но тогда в будущем некуда будет складывать находки...

Если сумеете [одарить муравьев](#), они оставят вас в покое. Если нет, придется либо [подчиниться их требованиям](#), либо [драться](#). А может быть, попытаетесь [сбежать](#)?

п340

В ваших руках — непонятный предмет черного цвета. Он похож на яблоко, однако нож не оставляет на нем даже царапины. Если вы возьмете находку с собой и когда-нибудь решите, что она может быть вам полезна, вычитите 176 из номера параграфа, на котором будете находиться.

А теперь можете [продолжать путь](#).

п341

Баронесса рада, как маленькая девочка, даже в ладоши захлопала. И лютня, как нарочно, в комнате отыскалась! Вы быстро припоминаете песенку попроще (не исполнять же здесь Гимн Космического Патруля)!

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Удастся сойти за профессионального певца или нет?

п342

Совсем другое дело! Вы, как днем, видите каждый камешек уходящего в скалу извилистого коридора...

п343

Вы одержали победу, но оставаться здесь глупо: могут нагрянуть другие муравьи. С трудом вы стаскиваете с себя липкие веревки и идете на север, туда, где слышен шум волн, бьющих о скалы.

п344

За переправу старик требует серебряную монету, а если денег нет — две любые вещи из вашего рюкзака. (Если одной вещи не хватает, можно отдать рюкзак, но тогда в дальнейшем некуда будет класть находки.) Лодочник предусмотрительно ведет переговоры с безопасного расстояния, оттолкнувшись веслом от берега. Видно, путники здесь бродят не только мирные...

Озеро не так уж и широко, можно переплыть... Заметив оценивающий взгляд, который вы бросаете на противоположный берег, старик небрежно сообщает, что ядозубки сегодня что-то разыгрались — к дождю, должно быть... Вы не знаете, кто такие ядозубки, но упоминание о них вам очень не нравится.

Рискнете пересечь озеро вплавь или обойдете его по берегу? В таком случае — справа или слева? А может быть, расщедритесь на плату перевозчику?

п345

Тошнота и головокружение чуть не валят вас с ног. Кажется, вы уже в каком-то другом месте, но уверенности в этом нет: вы почти ничего не видите, в ушах стоит гулкой звон. В мозг пробивается голос Клуши:

«Мир стрекоз. Планета земного типа. Населена преимущественно насекомыми. Известны три разумных вида: стрекозы, муравьи и малоизученные морские жители — предположительно водяные пауки. Имеются и неразумные животные, в том числе и хищные. Флора богата и разнообразна, много хищных растений разных видов...»

Головокружение проходит. Глубоко вдохнув свежий, пахнувший медом воздух, оглядываетесь по сторонам.

Вы словно попали на картинку из детской книжки! Все вокруг напоминает Землю, но небо здесь ярче, трава зеленее, а громадные цветы, разбросанные вокруг, сияют чистыми, сочными красками. На юге (как вы определяете по солнцу) протянулся невысокий, но очень длинный горный хребет. Клуша тут же сообщает что это — так называемые Горы Черных Тайн, откуда не вернулся ни один исследовательский отряд. Местность к северу от гор более-менее изучена. К сожалению, карты похищены Бронсоном, но известно, что на севере находится морское побережье, а где-то к северовостоку — колония воинственных муравьев...

Куда двинетесь? На юг, к горам? Или на север, к морю?

п346

И опять коридор раздваивается. Два тоннеля бегут рядом, их разделяет лишь неширокая каменная перемычка. В какой тоннель вы свернете: в левый или в правый?

п347

Наконец опасность позади. Можно замедлить шаг и оглядеться — куда же вы попали?

п348

Грязная, непроглядно мутная вода смыкается вокруг вас. В тоннеле и так было темно, но здесь, на глубине... Вы медленно плывете вперед, пока не налетаете на толстую железную сеть, протянутую кем-то поперек тоннеля. Что там, за сетью — вам узнать не суждено, так как все попытки прорваться сквозь препятствие безрезультатны.

Вернувшись к началу тоннеля и вынырнув на поверхность, обнаруживаете, что запас воздуха в маленьком баллончике иссяк. Теперь маска уже ни на что не пригодна.

п349

На рассвете вы открываете глаза, почувствовав рядом чье-то присутствие.

У изголовья стоит старый мажордом. Вид у него очень серьезный и даже испуганный.

«Прошу вас, сэр... Необходимо, чтобы вы переговорили с его светлостью...»

Прихватив свои вещи и оружие, идете за мажордомом в пиршественный зал, где слуги уже успели убрать все следы вчерашней попойки. Барон уже в зале. Он страдальчески морщится и трет громадной лапой свою похожую на бильярдный шар голову. Видимо, вчера перестарался, проявляя гостеприимство.

«Ну? — обрушивается он на мажордома. — За каким дьяволом меня разбудили?»

«Неприятная история, ваша светлость. Только что в замок пришла некая юная особа. Она поклялась Клинком и эфесом Небесного Меча, что гость, именующий себя сэром Майором, на самом деле — знаменитый разбойничий атаман Грэм Драконья Лапа. И не рыцарь, а самозванец...»

«Дьявол меня разбери... Какая еще девица, где она?!»

«Исчезла. Неизвестная девица. Юная, пригожая собой, с карими глазами...»

Да, ничего себе ситуация! Сейчас будет иметь значение, добыли вы во время путешествия себе на шлем темно-красный плюмаж или нет...

п350

Кольцо нагревается на руке — и какая-то сила поднимает вас в воздух. Но летите вы медленно и невысоко, и пираты успевают заметить вас...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п351

Победа явно на вашей стороне, но муравей, отшвырнув оружие, подхватывает свою сетку и бросается бежать. Показалось вам или нет, что из сетки выпало и укатилось в колючие кусты что-то круглое?..

Кинетесь в погоню за муравьем? Попробуете поискать в кустах то, что он обронил? Или просто пойдете дальше?

п352

Вы почти добрались до второго этажа, как вдруг лестница подламывается под вами. Со всего маху грохаетесь вниз, а сверху грудой обрушиваются обломки ступеней (вычитите 6 из своей *СИЛЫ*). Если вы в состоянии встать, выбирайтесь на улицу и идите дальше.

п353

Маг вертит пояс в руках.

«Не помню, — говорит он задумчиво. — Ну, совсем из головы вон! Какими же силами я его наделил? Вроде бы что-то связанное с драконами и крупными змеями... Он обращает драконов в бегство? Или наоборот — дразнит и заставляет вступать в бой? Помнится, некий рыцарь заказывал мне талисман, разъяряющий драконов...»

Этому можно поверить. При виде такой жуткой расцветочки любой дракон либо полезет в драку, либо удерет, поджав хвост...

«Не носите пояс на себе, — предупреждает маг. — Сила ослабнет. Положите в суму».

Предупреждение совершенно излишнее. Даже под угрозой увольнения из Космического Патруля вы не стали бы разгуливать в этой аляповатой шелковой тряпке. Может, вообще ее не брать? Если все же возьмете и захотите когда-нибудь испытать — вычитите 60 из номера параграфа, на котором будете находиться. Тогда и узнаете, для чего пояс должен служить...

п354

Вы поспешно покидаете это омерзительное место, возвращаетесь в оставленный тоннель и идете прежней дорогой.

п355

Водоросли и впрямь оказываются отличным топливом: горят долго, ровно, дают ровный жар. Вы спокойно засыпаете у огня (прибавьте 1 к своей *СИЛЕ*).

п356

Хотите пойти вперед и выяснить, кто это палит в вас? Или не станете рисковать, отступите к развилке и пойдете другим тоннелем?

п357

Вы умеете группироваться в падении и лишь поэтому не сворачиваете себе шею. Но плечо вы все-таки повредили (вычитите 2 из *СИЛЫ* и 1 из *ЛОВКОСТИ*).

п358

Липкая белая петля обвивает вам шею и правое предплечье. Вы пытаетесь стряхнуть петлю, но эта мерзость так и вцепилась в одежду! Поэтому на время боя вам придется вычитать 1 из своей *ЛОВКОСТИ*. А бой вас ждет, причем сию минуту!

п359

Хозяин отнюдь не обескуражен отсутствием у вас денег. Оказывается, не так уж много встречалось ему постояльцев со звонкой монетой. Здесь в полном ходу меновая торговля. За ужин и ночлег можно заплатить любой вещицей...

Если вас устраивает цена, платите и оставайтесь. (Разумеется, вы не можете расплачиваться за постой ни оружием, ни боеприпасами. Если вещей нет, можете расстаться с рюкзаком, но тогда в дальнейшем некуда будет класть находки. Если у вас на голове шлем, не вздумайте отдать его: вас неправильно поймут. Но если шлем лежал в рюкзаке, тогда другое дело: хозяин не заинтересуется, как попала к вам эта вещь.)

А если у вас нет ничего лишнего, придется покинуть таверну и ночевать где-нибудь поблизости в лесу.

п360

Переулок выводит на улицу, все дома которой сложены из зеленого камня разных оттенков. По правую руку от вас булыжную мостовую превращают в щебень аккуратные пулеметные очереди. Пулемет установлен на подоконнике одного из домов справа и время от времени полосует улицу — просто так, без всякой видимой цели.

Повернете налево, туда, где спокойнее и тише? Или рискнете свернуть направо и проскочить между очередями огня?

п361

Люк открывается легко, словно не было четырех веков бездействия. Шлюзовая камера тоже гостеприимно распаивается перед вами, как только вы набираете на панели управления код «Атмосфера земного типа».

За шлюзовой камерой вас ожидает корабельный лифт. Когда вы входите в него, загорается свет — все системы функционируют исправно. На панели лифта три кнопки, соответствующие трем уровням корабля. Какой уровень вы хотите посетить сначала: первый, второй или третий?

п362

Змея уже приготовилась атаковать (причем ее голова возвышается над вами чуть ли не на метр). Торопясь, завязываете вы пояс... ура, подействовало! Черное чудовище в панике скользит прочь и исчезает в той же трещине, откуда появилось.

Спрятав пояс в рюкзак, продолжаете путь.

п363

Похоже, здесь ничего сделать нельзя. Надо выбираться наверх, на берег, и поискать какой-нибудь способ добраться до Ворот.

Так вы и поступаете.

п364

Вскоре выходите к развилке. Куда свернете: налево, на [северо-запад](#)? Или направо, на [северо-восток](#)?

п365

Еда великолепна (ваша СИЛА восстанавливается до первоначального уровня). За все время обеда в кают-компанию никто не входит.

Наконец мелодия меняется, в стене вновь открывается щель, манипуляторы сгребают туда тарелки с нетронутыми порциями... Что же произошло с персоналом станции?

Покинув кают-компанию, идете дальше [по коридору](#). Ваша тревога растет...

п366

Головокружение наваливается с такой силой, что вы, на время оглохнув, думаете об одном: как бы не упасть. Хорошо, что обстановку уже оценила верная Клуша:

«Мир Легенд. Планета земного типа, колонизирована переселенцами с Земли. Анализируя легенды и сказания, удалось установить, что четыре столетия назад здесь приземлились три корабля типа «Ковчег». Колонисты устали от технократической цивилизации и поклялись восстановить на новой планете... цитирую... «уют и романтику средневековья, а также истинный дух рыцарства...» Это фраза из Золотой Хартии, подписанной сэром Артуром, Первым Королем. С тех пор они и застряли в этом средневековье».

«Так, — говорите вы, не открывая глаз, чтобы окончательно побороть головокружение. — Стало быть, здесь всюду шастают всадники в сверкающих латах и ищут великанов и людоедов, чтобы с ними сразиться?»

«Примерно так, шеф, только земные лошади здесь не прижились. Рыцари странствуют пешком, поэтому не носят и лат. Единственным отличительным признаком рыцаря является шлем».

«Так просто? Нацепил шлем — и ты рыцарь? Тут, наверное, полным-полно самозванцев. Любой, кому надоело пасти землю...»

«Любой, кому надоело жить! В замках ежемесячно устраиваются турниры, и участие в них по плечу лишь тому, кто с детства учился владеть оружием. К тому же по малейшему подозрению в самозванстве рыцаря подвергают жесточайшему экзамену на профессиональное мастерство. Это называется Суд Божий мечом...»

Что ж, вы бывали в местах и похуже... А сейчас пора открыть глаза. Первый взгляд — на браслет. «Глазок» остается черным.

Вы обводите взглядом местность вокруг...

Бросьте кубик. Если выпадет четное число, то вас забросило [сюда](#). Если нечетное, то [сюда](#).

п367

Тропка ведет на север, оставляет по левую руку от вас стену высоких кустов и выбегает на крошечную полянку, покрытую влажным мхом. На противоположной стороне полянки тропка появляется вновь и исчезает в зарослях. Раз так — бояться нечего! Вы храбро

ступаете на слой мха — и тут же оказываетесь по грудь в болоте. Видимо, те, кто ходит этой тропкой, гораздо легче вас...

Болотце невелико, но выбраться из него (вычитите 2 из своей *СИЛЫ*). Наконец вы перебираетесь через коварную поляну и, отряхнув с одежды грязь и тину, идете дальше.

п368

Перемахнув высокий подоконник, оказываетесь на странной улице: все дома сложены из зеленого камня. Даже булыжная мостовая — и та салатного цвета. Это довольно красиво, но любоваться некогда: слева рывкают одна за другой пулеметные очереди — без цели, прямо по мостовой. Но гораздо хуже то, что справа, из окон и дверей соседнего дома, выползают струи багрового дыма. Газовая атака! Только этого не хватало! Обратно в дом не вернуться — окно слишком высоко... Хорошо бы, конечно, перелететь опасную зону! Но раз вы этого не можете сделать, попытайтесь проскочить под прицелом пулемета в те короткие мгновения, когда он замолкает. А может быть, невзирая на отчаянные протесты Клуши, рискнете пробежать сквозь клубящийся багровый дым?

п369

Вы слишком долго сражались, и на смену вашему погибшему противнику несутся другие стражники. Две стрелы ударяют в землю у ваших ног. Путь через ворота отрезан, и вы отступаете по каменным ступеням на замковую стену — там стрелы не достанут вас.

п370

Грохот взрыва эхом раскатывается в коридоре и переходах. Огненный смерч, как метлой, выметает пещеру. Все кончено за несколько секунд. Вы поспешно пересекаете пещеру, пока не появились сообщники погибших пиратов. И огорчает вас лишь одно: за миг до того, как бросить гранату, вы успели заметить, что Паук вышел из пещеры через боковой коридор. Жив остался, негодяй. Жаль...

п371

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п372

Хоть вы и настороже, а все-таки не заметили, откуда появились трое верзил в лохмотьях. Будто отделились в полумраке от стен тоннеля... В руках у одного из них обрезок свинцовой трубы, у другого — стальной прут, у третьего — что-то вроде велосипедной цепи. И со всем этим металлоломом в лапах они идут к вам, чтобы пообщаться. Впрочем, они согласны отпустить вас живым, если вы без сопротивления отдадите свои вещи вместе с рюкзаком.

Подчинитесь этому наглому требованию? Будете драться? А может быть, броситесь наутек?

п373

С трудом поднимаетесь вы с земли. Ох, и силен же этот тип! И зачем вы с ним связались?

И тут откуда-то возникает чистенькая старушка в белом переднике и кружевном накрахмаленном чепце.

«Моя госпожа, баронесса Горфрида, желает видеть путника, который...» — начинает она... и, не закончив фразы, ахает. Да и как не ахнуть при виде того, что сделал из вас повар! Пожалуй, теперь даже зеркалу будет больно отражаться вашу физиономию.

«Но это же невозможно! — гневно восклицает старушка. — В таком виде ты не можешь предстать перед ее светлостью! Я скажу госпоже, что усталый путник уже уснул...»

п374

Икра не отличается приятным вкусом, но вполне съедобна (прибавьте 1 к своей СИЛЕ). А теперь идите дальше.

п375

Через некоторое время обнаруживаете тропинку. Конечно, это не та тропа, по которой вы шли раньше, но она бежит на север. Идти по ней удобнее, чем по цепляющейся за ноги высокой траве.

Не успеваете вы отойти далеко, как замечаете в траве странный блеск. Хотите взглянуть, что там? Или пойдете дальше не задерживаясь?

п376

Внизу холодно и сыро. На мраморных плитах, которыми отделаны стены, расплылись мерзкие пятна плесени. Декоративные светильники в виде головы единорога давно бездействуют, многие из них разбиты. Полумрак мешает вам рассмотреть станцию во всех подробностях, но тем страшнее зияют перед вами две черные пещеры, которые соединяет, тускло поблескивая, полотно монорельсовой дороги. Хотите исследовать тоннель или не станете этого делать?

п377

Чувствуя себя полным идиотом, быстро завязываете шелковый пояс на своей талии. Результат оказывается потрясающим. Дракон, снижавшийся прямо на вас, в последний момент сворачивает в сторону и врезается головой в бревно. Сев на жилистые задние лапы, он передней лапой по-щенячьи трет ушибленный нос, а затем, хлопая перепончатыми крыльями, тяжело взмывает в воздух. При этом у него такой обиженный вид, что вас невольно разбирает смех. Что ж, да здравствует магия!

п378

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п379

Стоит вам сделать несколько шагов, как жуки замечают вас и, прекратив поединок, яростно бросаются на вас. Если в бластере есть два заряда — стреляйте не раздумывая. Иначе вы обречены: даже если застрелите одного из противников, другой уничтожит вас. Нож не поможет в схватке с бронированным чудовищем.

п380

Впереди слабо брезжит свет. Вы идете в том направлении, попутно замечая на стенах черные пятна коридоров: в ваш тоннель вливаются боковые линии. Очевидно, впереди большой пересадочный узел.

п381

Дорога здесь не такая широкая. Видно, что ходят по ней редко. Вы бредете долго, солнце уже переваливает за полдень, а по обочинам дороги все тот же лес, похожий на земной. Но вот дорога взбегаёт на пригорок, с его вершины вы видите впереди деревушку.

п382

Надет на вас плащ с капюшоном или нет? Если плащ лежит в рюкзаке, то, конечно, доставать и надевать его некогда.

п383

Потрясающее зрелище! Едва семя касается земли, как из него струей ударяет вверх росток... вот он все выше, все толще... дробится на дюжину ветвей, которые вцепляются в хищный куст, оплетают его, врезаются в кору и, кажется, даже вытягивают из земли с корнями. Через несколько минут все кончено, куст-хищник буквально разорван в клочья, но и сорняк-победитель засыхает на глазах. На верхушке его начинает было формироваться шишечка-семя, но вражеская ветвь последним усилием обламывает верхушку. Нового «семечка-убийцы» взамен утраченного у вас не будет.

п384

По правую руку, невольно притягивая взгляд, возвышается массивное здание в форме полукруга. Громадные двери от взрывов почти сорваны, косо болтаются на петлях. Заглянете внутрь или пройдете мимо?

п385

Дорога упирается в берег озера. Слева и справа стеной стоят заросли высоких — вам по плечо — кустов, меж которыми кое-где поднимаются могучие, с плотной кроной деревья. А прямо перед вами — прогнивший, расшатанный дощатый причал, о который трется бортом небольшая лодочка. В лодке сидит старик-перевозчик.

Попросите перевезти вас? Или решите обойти озеро? В таком случае — слева или справа?

п386

Быстро идете дальше — и внезапно замечаете, что коридор становится шире... Нет, это исчезла перемычка, и [два тоннеля снова слились в один](#)...

п387

Вы бодро шагаете по дорожке — и вдруг останавливаетесь в недоумении. Навстречу медленно движется... вам сначала показалось — живое существо. Нет, это куст! Он, как на лапах, стоит на длинных корнях, вылезших из земли. Вытащит один из корней, забросит его вперед, вопьется в землю — и подвинется «на шаг». Выглядит куст очень непривычно: он будто составлен из стеклянных, мутно-прозрачных трубок разной толщины.

Клуша сообщает, что такое растение еще не попадалось исследователям.

А куст уже рядом. Вы заинтересованно касаетесь одной из ветвей — и тут же ветка вцепляется в вас. Она сплошь усеяна мелкими крючочками, которые больно впиваются в кожу. И тут же ветка, которая вас держит, начинает краснеть. Это поднимается по тончайшим трубочкам кровь, которую куст вытягивает из вашего тела...

Вы начинаете отчаянно отбиваться, но куст-вампир только выглядит хрупким!

Если у вас заряжен [бластер](#), можете пустить его в дело. Если есть [зажигалка](#), попробуйте подпалить этого растительного вурдалака. А может быть, хотите опробовать одно из семян-убийц? Иначе вам предстоит тяжелый [бой](#).

п388

Тоннель ведет куда-то вниз. Вскоре под ногами начинает хлюпать вода. Она поднимается все выше: по колено, по пояс... и вот вы видите, что дальше идти нельзя. Нельзя и плыть: впереди уровень воды доходит до потолка. Если бы у вас была водолазная маска... или если бы вы знали другой способ дышать под водой... Иначе придется [повернуть обратно](#).

п389

«Проиграл — надо платить, — весело признает ваш партнер. — Парень, о котором ты расспрашивал нашего хозяина, проходил вчера по этой дороге на север. Вряд ли ошибаюсь, он приметный такой: уши, как у болотного хлипуна, и сума за спиной вроде твоей, только лиловая... А что до места, которое ты ищешь, так это тебе надо в Потерянную Часовню. На севере, в лесу, есть длинная прогалина. Красивая такая, вся синими цветами поросла. На ее восточном конце — очень большое дерево, его называют Великим Древом. От его корней ведет тропинка. Заросла совсем, но если хорошенько поискать — найдешь. Она тебя выведет, куда нужно».

(Чтобы разыскать тропинку, ведущую от Великого Древа, придется прибавить 36 к номеру параграфа, на котором будете находиться.)

Вы сыграли только [одну](#) партию или испытали свое везение [дважды](#)?

п390

Ваша добыча оказывается очень полезной. Легче птицы [перелетаете вы пещеру](#) над головами пиратов, которые ничего и не замечают... Но, приземлившись, обнаруживаете, что зеленый огонек на пряжке погас. Всё, энергия иссякла. Больше антигравитатором пользоваться нельзя.

п391

Трава под ногами сменяется сыпучим песком. Вы шаг за шагом продвигаетесь вперед, с трудом вытаскивая увязающие по щиколотку ноги.

Внезапно песок скользит вниз, вы съезжаете по желтому склону в неглубокую воронку, которая разверзлась у вас под ногами.

Песок на дне воронки шевелится, и на свет выползает громадный — в сам размером — жук определенно хищного вида. Ясно, что он поджидал добычу.

Будете драться с ним или попытаетесь бежать?

п392

Путь преграждает немыслимая конструкция — помесь танка с ветряной мельницей. Бронированная машина медленно движется в вашу сторону, бешено вращая перед собой крестовину из острых лезвий. Время от времени она разражается короткими автоматными очередями.

Если есть «Черный луч», нетрудно будет управиться с этой нелепой конструкцией. Если есть граната — можно расчистить себе путь... Нет? Тогда можно пустить в ход бластер (если остался заряд). Иначе придется либо укрыться в парадном подъезде большого особняка с колоннами у входа, либо как можно скорее свернуть в переулок. Не рубиться же с этим броневиком! Да и перелететь через него вы не сможете, не так ли?

п393

Головокружение обрушивается на вас — еще страшнее, еще мучительнее, чем при прежних переходах. Перед глазами вспыхивает ослепительный свет, вы теряете сознание.

Очнувшись, не можете понять, где вы находитесь. Мысленно снова и снова вызываете Клушу, но ответа нет. Телепатическая связь оборвалась. Мозг обжигает ужасная мысль: случилось то, о чем предупреждал инженер! Перегрузка основного контура!

Да, если неприятность может случиться, она обязательно... но куда же забросил вас проклятый закон Мерфи?

По привычке бросаете взгляд на браслет — и вздрагиваете. «Глазок» пылает, как рубиновая звезда. Похищенный аннигилятор где-то неподалеку!

п394

Стоит вам дотронуться до ствола, как зверь спрыгивает с дерева. Из пасти выползают кривые клыки, и чудовище бросается в атаку.

ОБЕЗЬЯНОПАУК

ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10

Если вы победили, то ура!

п395

Вы протягиваете плод морскому жителю, но он, чуть ли не вдвое раздувшись, оглушает вас потоком гневных воплей. Суть их сводится к тому, что вы пытались подло обмануть его: вместо Плода Жизни всучить Плод Смерти.

п396

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п397

«Черт его знает... — колеблется барон. — Не похож этот барон. — Не похож этот парень на разбойника... Ладно, отведите его пока в темницу, потом я с ним разберусь!»

п398

Здесь гораздо темнее, светящихся жуков на стенах почти нет. Может быть, у вас есть с собою очки «Ночное зрение» или зажигалка и свеча? (От одной зажигалки света будет слишком мало, а свечу без зажигалки не зажечь.) Или ничего этого нет?

п399

Приблизившись к муравью, вы заговариваете с ним. Но абориген, явно перепуганный, подхватывает поудобнее свою сетку и бросается бежать. Попробуете догнать его и объясниться или, махнув рукой, пойдете дальше?

п400

Вы выходите из подъезда. По правую руку от вас улица загромождена глыбами битого камня. Остается одно — повернуть налево.

п401

Вскоре находите потерянную вечером тропку. Она бежит теперь, как вы определяете по солнцу, на север.

Но вскоре вы замечаете, что от нее круто ответвляется другая тропка, бегущая на северо-восток. Свернете на нее или продолжите прежний путь?

п402

Какая это великолепная маскировка: светло-серый длинный плащ на фоне серебристых стен, покрытых светящимися жуками! Вы проскальзываете по узкому карнизу, опасаясь лишь, чтобы какой-нибудь камешек не выскользнул из-под ног. Но все обходится благополучно, и вот вы уже на другом конце подземного зала. Никто из пиратов даже повел в вашу сторону.

п403

Да, тут есть чем гордиться, это даже Клуша признает. В одиночку управиться с троими головорезами!.. Вы уже собираетесь уходить, но замечаете у одного из лежащих на земле врагов моток веревки на плече. Похоже, этой веревкой вас собирались связать... Если в рюкзаке есть место, можете прихватить трофей с собой.

п404

Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 4, то вам [сюда](#). Если 2 или 5, то [сюда](#). Если 3 или шесть, то [сюда](#).

п405

Вы на обочине лесной дороги. До чего же все вокруг напоминает вашу родную планету! Большие, похожие на дубы деревья свесили ветви чуть ли не до земли, а в кронах посвистывает и цокает какая-то веселая мелкая живность. Вокруг безлюдно, что вас вполне устраивает: ведь вы еще не решили, какую роль будете играть в этом странном мире.

Если у вас в рюкзаке лежит шлем, лучше надеть его сейчас (конечно, если вы хотите выдать себя за рыцаря).

А теперь, пожалуй, пора поглядеть, [куда лучше направиться](#).

п406

В неверном серебристом свете замечаете в полу, возле самой стены, углубление, выстланное чем-то вроде влажных перьев. В углублении уютно лежат три крупных темных яйца. Интересно, кто их отложил? И съедобны ли они?

[Рискнете попробовать](#) или [пройдете мимо](#)?

п407

Хорошо, что вы успели сорвать какой-то плод. Теперь самое время взглянуть, что зажато у вас в ладони. Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 4, то вам досталось [вот это](#). Если 2 или 5, то [это](#). Если 3 или 6, то [это](#).

п408

От перстня струится тепло — и, взмыв над мостовой, вы видите улицу сверху. Поблизости идут бои — сверкают вспышки бластеров, грохочут взрывы, трещат выстрелы, над одним из домов на соседней улице взметнулся столб пламени...

Внезапно кольцо холодеет, а полет ваш становится неровным, неуверенным. Нырнете в открытое [окно второго этажа](#)? Или постараетесь приземлиться [на мостовой](#) — подальше от зоны действия пулемета?

п409

Тут к костру подходит аккуратно одетая старушка в кружевном чепце и белом переднике. Она строго заявляет:

«Моя госпожа, баронесса Горфрида, желает видеть путника, попросившего о ночлеге в замке!»

[Пойдете](#) за старушкой? Или попросите ее сказать госпоже баронессе, что путник, уставший с дороги, [уже уснул](#)?

п410

Не раздумывая, привычным движением тренированного воина вы бросаетесь в сторону и, перекатившись по земле, выхватываете оружие.

п411

Останки хищного куста агонизируют на земле, а вы, убрав оружие, пытаетесь привести в чувство стрекозу... а, собственно говоря, как их приводят в чувство? Как оказывают первую помощь существу примерно в метр длиной, с гибким членистым туловищем, овальной грудью, громадными прозрачными крыльями, и круглой изящной головкой, украшенной выпуклыми фасеточными глазами?

К счастью, ваша подопечная сама приходит в сознание, расправляет тонкие крылья и перепархивает к вам на плечо. Вы чувствуете себя не слишком уютно, когда цепкие лапки впиваются вам в кожу, а у самого лица начинают покачиваться жуткого вида жвала, похожие на кривые ножи.

Но неприятное ощущение проходит, когда стрекоза начинает шуршать крыльями и поскрипывать жвалами. Звуки эти складываются в странную мелодию. И тут же начинает работать автопереводчик — оказывается, вас благодарят за спасение!

Стрекоза отнюдь не удивлена вашим видом. Ей уже приходилось встречаться с людьми, и она сохранила о них теплые воспоминания. (Вы догадываетесь, что речь идет об исследователях из Лаборатории Мерфи.)

Спасенная предлагает вам свернуть с дороги и погостить немного у нее. Согласитесь или откажетесь (памятуя о том, что на Земле стрекозы — ненасытные хищницы)?

п412

В вагоне, прямо на металлическом полу, горит высокая свеча. В углу лежит тряпье, служившее кому-то постелью. Тут же валяется груда пустых консервных банок... впрочем, нет, одна из них полная. Можете ее взять, в любую минуту мясные консервы прибавят 5 к вашей СИЛЕ. Если хотите, можете погасить свечу и захватить ее с собой.

А теперь куда? В погоню за неизвестным стрелком? Или удовлетворитесь тем, что обратили его в бегство, вернетесь к развилке и свернете в другой тоннель?

п413

Незнакомец встает из-за стола.

«Нет, третью партию подряд не играю. Примета плохая...»

Несколько секунд он колеблется, глядя на вас.

«Конечно, свинство, что я не даю тебе, парень, отыграться. Ладно, возьми хоть это... Пусть никто не говорит, что Драконья Лапа — скупердяй!»

Он отстегивает пряжку у горла — и серый плащ падает перед вами на стол. А незнакомец, оставшись в бархатном коричневом камзоле, весело машет рукой вам и хозяину и исчезает за порогом, в ночной черноте.

Станный человек... Ладно, а с плащом что делать? Мягкий, теплый, к тому же, как вы сразу заметили, не сковывает движений... Если захотите взять его себе, можете не класть в мешок, а просто надеть — ЛОВКОСТЬ ваша не изменится.

А теперь, пожалуй, и спать пора.

п414

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п415

Дорожка, выложенная белыми камешками, бежит на северо-запад. Справа замечаете меж кустов полосу примятой травы, как будто здесь тоже кто-то часто ходит... Свернете по этой полосе на северо-восток или продолжите путь по дорожке?

п416

А как вы собираетесь открыть двери? Если есть вибромагнитная отмычка, воспользуйтесь ею. Если ваш бластер все еще заряжен, аккуратно вырежьте замок лучом. Или вы не можете сделать ни того, ни другого?

п417

В таверне неожиданно чисто и уютно. Пол усыпан мелкими ветвями, от которых исходит пряный аромат. Два длинных массивных стола выскоблены до белизны. За столами почти никого нет, только в углу сидит, положив голову на руки, человек в длинном сером плаще с капюшоном.

Вас приветствует хозяин — остролицый человек, похожий на мышонка.

Украшен ли ваш головной убор темно-красным плюмажем? В любом другом случае (рыцарь вы или нет) вас ожидает следующее...

п418

Вода чуточку горчит, но вполне годится для питья (прибавьте 3 к своей СИЛЕ). Если у вас с собой фляга, можете наполнить ее. А затем продолжайте путь.

п419

Тропка теряется среди камней и песка: вы вышли на побережье. Здесь довольно сильный ветер, холодно... а пора уже устраиваться на ночлег: вокруг сгущаются сумерки. К счастью, здесь много крупных валунов, вам удастся соорудить из них что-то вроде стенки, защищающей от порывов ветра. Если у вас есть зажигалка, никто не мешает вам разжечь костер (на песке много сухих водорослей, которые годятся на топливо). Но, может быть, вы не можете или не хотите разводить огонь?

п420

Тоннель ведет куда-то вниз. Под ногами начинает противно хлюпать грязь. Почвенные воды подмыли, расшатали полотно монорельсовой дороги, поэтому идти трудно. Становится все темнее, но все можно разглядеть дорогу, хотя на всякий случай вы придерживаетесь рукой за стену.

Внезапно рука наткнулась на дверную ручку. В стене — дверь. Хотите посмотреть, что за ней находится? Или пойдете дальше?

п421

Ягоды оказываются такими нежными и сочными, что лопаются в пальцах, и их приходится снимать губами прямо с ветки. Зато их терпкий пряный сок прибавит 10 к вашей СИЛЕ. Жаль, что нельзя захватить хоть немного ягод с собой... Впрочем, если есть фляга, можете наполнить ее вместо воды соком. Тогда каждый глоток будет увеличивать СИЛУ на 4...

А теперь продолжайте путь.

п422

Идти приходится долго. Унылый коридор, в котором мрачным эхом отдаются шаги, нагоняет тоскливые мысли. Одиночество и сумрак почти физически давят на вас. Ну и профессию вы себе выбрали! Лучше бы остаться на Земле и заняться чем-нибудь таким, чтобы вокруг было побольше людей, света, смеха... Билеты в цирк продавать, вот что! Музыка! Радостно визжащие детишки со стаканчиками мороженого! Клоуны, акробаты! Тигры, слоны, удавы... удавы... удавы...

Из трещины в стене гибкой струей выливается угольно-черное змеиное тело толщиной с бревно. Маленькая плоская головка двумя огненно-красными глазами словно притягивает вас к себе. Вы как-то сразу понимаете: боя не избежать.

Но, может быть, у вас есть какая-нибудь вещь, действующая на крупных змей — крылатых и бескрылых?

п423

Когда вы выходите к морю, солнце опускается за скалы по левую руку от вас. Глупо и неосторожно сидеть в потемках, об этом вам и Клуша напоминает. Можно устроиться и на ночлег среди скал, но, увы, здесь не развести костер (даже если бы вы могли добыть огонь)... Есть у вас плащ с капюшоном или нет?

п424

Вид заброшенного дома повергает в уныние. Перевернутая мебель, обсыпанная обвалившейся штукатуркой, выбитые окна в противоположной от входа стене... А ведь когда-то здесь жили люди!

Вряд ли в этом холодном мрачном холле вы найдете что-нибудь интересное для себя. Пройдете в соседнюю комнату или покинете дом? В таком случае — как? Через дверь или (чтобы попасть на другую улицу) через окно?

п425

Подняв голову, вы со злорадным удовольствием говорите:

«Ты, птичка-на-веточке! Имей в виду: у дракона лапа тяжелая. И длинная. Надо будет — и на дереве тебя достанет!»

В кроне слышится возня, а затем голос сверху смущенно отвечает:

«Так бы сразу и сказал... Проходи!»

п426

Даже в полутьме видны змеистые трещины, избородившие стены. Пойдете дальше или на всякий случай повернете обратно к развилке и выберете другой путь?

п427

Тропка куда-то исчезла. Вы пытаетесь придерживаться прежнего направления, идете напролом сквозь кусты — и оказываетесь на круглой полянке.

п428

Как же попасть к Воротам? Перепрыгнуть через эту отвратительную черноту? Нет, не хочется: расстояние очень серьезное. Разумнее вернуться и поискать веревку. Вы так и собираетесь поступить, но тут подземная тишина взрывается выстрелами. В тоннелях кипит сражение, оно катится сюда... раздумывать некогда. Разбежавшись, вы прыгаете...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п429

«Добро пожаловать, сэр Майор! — громогласно восклицает хозяин замка. — Окажи нам честь — раздели нашу трапезу! Эй, друзья, потеснитесь!

Двое захмелевших гостей на другом конце стола подвигаются, освобождая место, и вы, не заставляя себя упрашивать, втискиваетесь между ними. Вокруг отчаянный гам, каждый рассказывает что-то свое, не особенно заботясь, слушают ли его. Тощий молодой менестрель с лютней, стоя перед бароном, что-то поет, но до вас не доносится ни слова — все заглушает пьяная болтовня.

Зато жареное мясо превосходно, вино восхитительно, и к концу трапезы ваша *СИЛА* восстанавливается до первоначального уровня.

п430

Вы надламываете плотный лист. В коридоре веет тонким пряным ароматом — и тут же пауки обращаются в паническое бегство. Можно спокойно идти дальше.

п431

ПРОВЕРЬТЕ ВСЕЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п432

Вы поднимаетесь над мостовой. Увы, летите вы тяжело, с трудом переваливаете через бронированную махину. При этом лезвие вращающейся крестовины задевает вашу ногу (вычтите 2 из *СИЛЫ*).

Вы приземляетесь. «Черепаха» продолжает ползти своим путем, а вы, прихрамывая, идете дальше по улице. Кольцо, конечно, вам больше не пригодится.

п433

Ночевать приходится на сеновале, в мягком, чуть-чуть не по-земному пахнущем сене. Мелькает мысль: «А зачем в замке сено, лошадей-то здесь нет...» И вы проваливаетесь в сон (прибавьте 2 к своей *СИЛЕ*).

п434

ПИРАТ

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

Удалось ли вам победить?

п435

Подниматься по осыпающимся стенкам воронки очень трудно, однако инстинкт самосохранения заставляет вас взлететь наверх, как по лестнице. Жук вдогонку не бросается, и вы идете дальше, огибая стоящие стеной колючие заросли.

п436

Пожалуй, не стоит лезть в эту сырую, хлюпающую темноту... Вы поднимаетесь по мраморной лестнице, выходите из здания станции и продолжаете путь по улице.

п437

Не успеваете вы как следует осмотреться, как на поляну падает широкая тень. Взглянув наверх, вы замираете: на вас пикирует громадное бурое чудовище. Он не похож на дракона из детских сказок, этот ящер с кожистыми крыльями и обвисшими складками чешуйчатой кожи. Перед пастью его завивается прозрачно-алая струя огня.

Вы моментально понимаете, что этот птеродактиль с огнеметом — не тот зверь, на которого можно напасть с ножом. Его остановит разве что бластер (если, конечно, он заряжен). Возможно, у вас найдется и более мощное оружие — например, протонная граната или какое-нибудь специальное средство борьбы с драконами... А может — совсем уж шальная мысль — пустить в ход огнетушитель?

Иначе придется бежать, спасая свою жизнь.

п438

Ну и зверюгу вы одолели!

Приведя в порядок одежду, собираетесь идти дальше, но Клуша останавливает вас.

«Шеф, — говорит она неуверенно, — один из исследователей Вереницы Миров выдвинул гипотезу, согласно которой клыки хищных пауков являются природными устройствами для фокусирования биоэнергии... и что при непосредственном контакте клыка с телом индивидуума повышаются физические характеристики данного индивидуума...»

«Проще излагать можешь? — рывкаете вы. — Ты что, советуешь мне из клыка амулет сделать?»

Оказывается, именно это она и имела в виду...

Чувствуя себя ужасно глупо, сплетаете из длинных травинок тонкую веревочку и подвешиваете себе на шею короткий изогнутый клык. Выглядите вы, надо полагать, сущим дикарем, но, как ни странно, ваша *ЛОВКОСТЬ* повышается на 1...

п439

«Третью игру подряд не играю, — твердо говорит незнакомец. — Плохая примета. Да и квиты мы с тобой...»

Махнув рукой хозяину, незнакомец направляется к двери. Странно, разве он не собирался ночевать здесь? Ведь уже темно... Ладно, это его дело. А вот вам пора спать.

п440

Склонившись над подвальным окном, замечаете в глубине темного пустого помещения силуэт старухи в лохмотьях. Значит, в городе остались люди! Вы пробуете окликнуть старуху, но она то ли не слышит вас, то ли не желает слышать... Хорошо бы проникнуть в подвал, но на окне железная решетка. Впрочем, выглядит она хлипкой. Хотите выломать ее и спуститься в подвал через окно? Или, махнув на эту идею рукой, пойдете дальше?

п441

Когда человек пробегает под деревом, вы свешиваете руку вниз и, поймав его за шиворот, рывком втаскиваете на ветку. Слабо пискнув, человек пытается сопротивляться, но тут же затихает, сообразив, в чем дело. Вы оба, затаившись в кроне, наблюдаете сквозь листву за толпой, которая, сгрудившись на пригорке, обзирает окрестности. Из неразборчивых воплей ваш автопереводчик выхватывает слово «колдовство». Да, наверное, так это и выглядит со стороны: человек взмахнул руками, взмыл вверх и исчез... Интересно, преследователи останутся в заблуждении или наберутся смелости и внимательнее осмотрят место, где свершилось «чудо»?

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п442

Здесь темно, как в колодце. Откуда-то тянет сильный воздушный поток — настолько сильный, что без труда погасит огонь, даже если вы сможете его зажечь. Если в рюкзаке лежат очки «Ночное зрение» — наденьте их. Иначе придется брести во мраке.

п443

Громадными скачками хищник настигает вас. Его когти впиваются вам в тело (вычитите 2 из своей **СИЛЫ**). Остается одно — драться, защищая свою жизнь.

п444

Враг мертв, аннигилятор у вас в руках, но вы не испытываете радости победы. Куда вы попали? Как возвратиться на Землю?.. Лаборатория носит следы поспешной эвакуации. Ремонтная мастерская цела, но все механизмы деактивированы. А самая неприятная неожиданность ждет вас у шлюза космобота. Сигнал на табло информирует о том, что космобот отсутствует. Значит, персонал станции не эвакуирован рейсовым звездолетом, а бежал на утлом космическом катере! Но космобот не приспособлен для межзвездных перелетов, только для сбора образцов на поверхности исследуемой планеты! Люди перебрались на планету? Но почему? Какой ужас гнал их со станции — гнал так яростно, что они не дождались прихода аварийного корабля, который могли вызвать сигналом тревоги?

Ответ на этот вопрос вы, вероятно, сможете найти на верхнем ярусе. Какими бы безумцами ни были обитатели станции, они должны были вести бортовой журнал, а при эвакуации его копия остается в капитанской рубке. Кроме того, наверху должен быть центр связи, а послать весточку на Землю очень бы не помешало. Итак, [наверх!](#)

п445

Вы собираетесь натереть соком растения лицо и руки. Но это оказывается ни к чему. Достаточно просто разломить мясистый лист — и крылатые кровопийцы исчезают.

Устроившись в траве поудобнее, вы засыпаете (прибавьте 1 к СИЛЕ).

А утром идете прочь от замка — [на север](#).

п446

Осторожно продвигаетесь вперед, пока не наталкиваетесь на глухую стену. Тупик! Раздосадовано поворачиваете к выходу из коридора, придерживаясь рукой стены. И вот под пальцами вы ощущаете пустоту: в стене, чуть выше уровня глаз, глубокая ниша. Хотите [исследовать ее](#)? Или покинете тупик и [пойдете дальше](#) по коридору?

п447

Вы и не замечаете, как исчезла под ногами дорожка из белых камешков. Хотите [поискать ее](#) или продолжите путь без дороги? В таком случае — куда? На [север](#), [северо-запад](#) или [северо-восток](#)?

п448

Вы нажимаете на пряжку и мягко взлетаете над мостовой. Сверху видны разрывы снарядов и вспышки бластеров на соседних улицах, но разглядывать панораму битвы некогда — зеленый огонек на индикаторе пояса начинает мигать. Энергия иссякает! Поспешите нырнуть в открытое [окно второго этажа](#)? Или, перелетев через линию обстрела, приземлитесь [на мостовой](#)?

п449

Вы ловко и быстро [спускаетесь со стены](#). Увы, веревка останется здесь: она прочно закреплена наверху, а отвязать ее некому.

п450

Не успеваете сделать и десятка шагов, как слышите резкий щелкающий окрик. Вас окружает дюжина существ, похожих на громадных черных муравьев. Они вооружены заостренными палками. Каждый выглядит сильным соперником в одиночку, а уж толпой... Словом, разумнее всего сделать то, что они требуют: проследовать за ними [в муравейник](#).

п451

«Ах! — разочарованно вскрикивает стрекоза, увидев вашу флягу, — значит, ваша цивилизация тоже до этого додумалась! Но у нас не принято дарить другу то, что у него и так есть. Может быть, вам понравится что-нибудь другое?»

Что вы выберете? Тяжелую, сочную гроздь чего-то, похожего на виноград, но яркого цвета? Круглую зеленую ягоду размером с кулак? Длинную тонкую лиану?

А может, вы раздумали меняться?

п452

Укрывшись в простенке между домами, швыряете гранату. Переждав раскаленный вихрь взрыва, выглядываете из укрытия. Бронированная черепаха беспомощно лежит на спине. Оказывается, она передвигалась не на колесах и не на гусеницах: брюхо ее покрыто бахромой крошечных ножек... Впрочем, некогда разглядывать эту уродину — пора идти дальше.

п453

Вы растираете на ладони сочный лист — и облако насекомых редет, рассыпается, отступает. Долго еще осы, жужжа, провожают вас, но напасть не осмеливаются. Наконец с гудением исчезают — вероятно, отправляются чинить гнездо, разрушенное вашим неосторожным движением.

п454

Каменная «лестница» в любой момент готова рассыпаться под ногами, но каким-то чудом вам все же удается подняться к отверстию.

п455

Валуны защищают от ветра, но не спасают от холода. Если на вас теплый плащ, можете выспаться спокойно (и прибавить 1 к своей *СИЛЕ*). Если плаща нет, придется всю ночь лязгать зубами (и *СИЛА* уменьшится на 1).

п456

Теперь можно идти дальше. Вскоре коридор вливается в другой тоннель. Кажется, вы направляетесь к станции пересадки.

п457

Видимо, вы переоценили свое умение обращаться с корабельными механизмами... или коды управления были изменены...

В панелях стены загораются аварийные лампы, и металлический голос наполняет все уровни звездолета:

«Внимание! Экстренная эвакуация экипажа! Членам команды и пассажирам немедленно покинуть корабль! Повторяю: экстренная эвакуация экипажа!..»

«Быстрее!» — командует Клуша. Но вы и так со всех ног спешите к лифту. Когда звучат подобные команды, мешкать нельзя. Ведь неизвестно, какой именно сигнал тревоги

достиг электронного мозга звездолета и как на этот сигнал среагирует система безопасности...

К счастью, удастся благополучно миновать люк. Вы скрываетесь в лесу, стараясь не слушать рассуждений Клуши о некоторых людях, которых можно подпускать к приборам только в смиренной рубашке...

п458

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п459

Но почему это существо с такой яростью набросилось на вас? В ответ на этот вопрос Клуша советует вам посмотреть под ноги. Оказывается, вы стоите на каких-то серых осколках и грязно-зеленой мешанине. Выходит, у «бабочки» здесь была кладка, а вы ненароком растоптали все яйца... Впрочем, нет, одно откатилось в сторону и случайно уцелело — продолговатое, серое, размером с кулак. Клуша сообщает, что яйца эти съедобны. Во всяком случае, исследователи, которые их ели, до сих пор живы. Хотите проверить это утверждение или пойдете своей дорогой?

п460

В полумраке вы не замечаете тонкую проволоку, натянутую поперек рельсового пути, задеваете ее ногой — страшный взрыв разносит все вокруг. Кто мог подумать, что тоннель заминирован?..

п461

Дорога бежит по лесу, уводя вас все дальше на северо-запад. Темнеет, вы уже начинаете сожалеть, что не свернули в деревню. И тут лес расступается. Вы видите высокий холм, на вершине которого гордо поднимает серые стены замок, похожий на рисунок из детской книжки...

Зайдете в замок и попроситесь на ночлег? Или обойдете его стороной и проведете ночь в лесу?

п462

Будят вас голоса. Осторожно приподнимаетесь на каменном «балкончике» — и тут же вновь расплываетесь ничком. Одного взгляда вполне достаточно.

Подземный зал полон народа. Не меньше трех десятков верзил в форме звездолетчиков... да, тут лучше затаиться. Тем более что один из голосов, доносящихся снизу, вам очень даже знаком. Принадлежит этот голос пиратскому адмиралу по кличке Паук. Это не человек, а стихийное бедствие! Сейчас он, судя по всему, совещается со своим помощником. Разумеется, вы стараетесь не пропустить ни слова.

Когда голоса стихают, вы сосредоточенно перебираете в мыслях все, что узнали. А узнали вы многое!

Оказывается, мерзавцу Бронсону удалось определить звездные координаты одного из Миров. Вот этой самой планетки. Здесь и назначена встреча похитителя и Паука. Пираты

расположились неподалеку от Ворот и ждут, когда прибудет их друг и благодетель. А Ворота — рядом, в небольшой каменной нише на противоположном конце пещеры.

Попытайтесь [добраться до Ворот](#), чтобы перехватить Бронсона в Веренице Миров и не дать ему встретиться с пиратами? Или будете [дожидаться похитителя здесь](#), чтобы отобрать аннигилятор?

п463

Перед глазами вашими — необычное и очень красивое зрелище. Деревья переплетены длинными тонкими лианами. Их сплошь усеяли громадные яркие бабочки. Стараясь сохранить равновесие, бабочки вразнобой взмахивают крыльями. От этого лианы раскачиваются, и кажется, будто среди деревьев танцуют пестрые змеи...

Ваше появление вспугивает бабочек, и они радужным облаком исчезают в небе. Вы уже собираетесь уходить, но ваше внимание привлекают лианы. Они выглядят очень прочными, хотя и тонкими... С трудом удастся дотянуться до одной из них. Лиана и в самом деле так прочна, что с трудом поддается ножу. Пожалуй, она сможет выдержать большой груз. Если в рюкзаке найдется свободное место — будет у вас в дороге веревка.

А теперь [возвращайтесь на тропинку](#).

п464

Хватило одного глотка! Горло словно огнем обжигает, вы задыхаетесь, страшное головокружение валит с ног (вычитите 4 из СИЛЫ).

С трудом приходите в себя. Клуша вскользь замечает, что бесконтрольный дурак — явление крайне опасное... но наотрез отказывается уточнить, в чей адрес это сказано.

Ладно, надо продолжать путь. Но куда? На [север](#), [северо-запад](#) или [северо-восток](#)?

п465

Вскоре у обочины вы замечаете низкий, но просторный бревенчатый дом. Над дверью — вывеска, прочесть которую вы, разумеется, не можете, но Клуша тут же сообщает, что это таверна. [Войдете туда заночевать](#)? Или свернете с дороги и [переночуете в лесу](#)? Не забывайте, кстати, что вам нечем платить хозяевам...

п466

К вашему удивлению, пещера освещена. Неяркое серебристое свечение исходит от сотен ползающих по стенам жуков. На фоне этого колышущегося светового покрывала четко выделяется широкая черная щель. Исследовав ее, обнаруживаете, что расщелина превращается в коридор. Вы идете по коридору до тех пор, пока он не раздваивается. Куда свернете: [налево](#) или [направо](#)?

п467

Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 4, вы попали [сюда](#). Если 2 или 5, то [сюда](#). Если 3 или 6, то [сюда](#).

п468

Стряхнув со своей спины неизвестного врага, оборачиваетесь. Перед вами худой, оборванный человек с блеском в глазах. Он хрипло кричит что-то бессвязное и замахивается на вас ножом. Сумасшедший!..

БЕЗУМЕЦ

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 12

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, дело обернется так. Если вы пустите в ход бластер, то так.

п469

Яркий свет сквозь сомкнутые веки ударяет по глазам и заставляет проснуться. Над вами склонились трое стражников с факелами.

«Этот?» — спрашивает один из них. Второй молча кивает.

«Идем!» — коротко приказывает вам первый.

Подчинитесь или будете сопротивляться?

п470

Вы продолжаете путь на север. Вскоре справа от тропинки различаете в густой траве странный отблеск. Закатный луч солнца отражается в чем-то блестящем... Хотите свернуть с тропки и поинтересоваться, что там сверкает? Или не станете задерживаться?

п471

Почва противно чавкает под ногами. Вы начинаете беспокоиться, не забрели ли вы в болото, и потому стараетесь держаться ближе к деревьям, которые, к счастью, растут все чаще и чаще.

п472

Вы плавно взлетаете над улицей и приземляетесь позади стального чудовища, которое продолжает ползти своей дорогой. Увы, полет израсходовал остатки энергии. Зеленое свечение индикатора угасло — больше пояс-антигравитатор вам не пригодится.

п473

Деревня остается за спиной. Вы идете на север, но постепенно дорога становится все более заброшенной, заросшей. Она превращается в тропу, а затем и вовсе теряется. Вы пытаетесь идти в прежнем направлении, но вскоре понимаете, что заблудились.

п474

Воздух наполняет басовитое гудение — и перед вами возникают два черно-серебристых шершня, каждый с крупную птицу размером. Они намерены напасть на вас! Если у вас есть средство избавиться от шершней — воспользуйтесь им. Иначе придется взяться за оружие.

п475

Впереди слышны гулкие удары и топот. Осторожно идете вы вперед, держа наготове оружие. Внезапно по правую руку от тропы кусты расступаются, открыв полянку, на которой идет яростный бой. Два шестиногих существа, похожие на жуков-носорогов, но размеров с настоящих носорогов, сцепились в поединке. Они расходятся в противоположные концы полянки, тяжело бегут навстречу друг другу и с грохотом ударяют противника изогнутыми черными рогами. Затем вновь расходятся и начинают все сначала. Поединок, видимо, длится долго: черные блестящие бока жуков покрыты царапинами и вмятинами. Жуки так увлечены боем, что, кажется, не замечают ничего вокруг.

Попробуйте перебежать открытое пространство и идти дальше по тропинке? Или решите, что благоразумнее затаиться в кустах и выждать, пока эти «броневики» не кончат выяснять отношения?

п476

Каким-то чудом вам удастся выловить из жидкой грязи черный цилиндр с кнопкой на одном торце и «глазком» на другом.

Клуша выдает фразу, целиком состоящую из слов, которые явно не заложены в ее память инженерами. Где она только нахваталась подобных выражений?.. Впрочем, ее отвращение можно понять. На ладони у вас лежит самый ненавистный для Клуши предмет — «Черный луч». Это прибор, создающий полосу мощных электромагнитных помех. Стоит нажать на кнопку — и любой робот, на который вы направите этот цилиндр, будет надолго выведен из строя. Если возьмете находку с собой, то учтите: чтобы пустить ее в дело, надо прибавить 100 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

Клуша обращает ваше внимание на то, что «эта мерзость» явно принадлежит к вашему миру. Обронить ее мог только Бронсон. Преступник шел этим путем! Что ж, это обнадеживает...

Теперь можно продолжить путь.

п477

Вскоре лес остается за спиной. Перед вами река — полноводная, широкая. Сойдя на берег, склоняетесь над водой, чтобы напиться... и тут на плечи с шумом падает сеть. Трое верзил, возникшие из прибрежных кустов, деловито вяжут вас по рукам и ногам, вы даже не успеваете пустить в ход оружие.

Из разговоров этих негодяев вы понимаете, что они приняли вас за узника, бежавшего из каменоломни. Они быстро убеждаются в своей ошибке, но отпускать вас не намерены: в каменоломне всегда нужны рабочие руки, а тот ли, этот ли — какая разница? Даже если на вас рыцарский шлем — это ничего не меняет. Мерзавцы просто-напросто утопят шлем в реке.

Вам предстоит ломать киркой каменные глыбы, проклиная барона Кириаса Многоземельного, который поклялся построить себе замок из голубого камня. Правда, его можно понять: камень этот очень и очень прочный. Вы убеждаетесь в этом на свирепом солнцепеке, под свист бичей надсмотрщиков, под стоны умирающих от непосильного труда товарищей...

п478

Пенная струя пробивает вам дорогу, и вскоре пылающий коридор остаётся позади...

п479

Дорожка, петляя среди колючих кустов, ведет на северо-восток. Внезапно кусты расступаются. Перед вами возвышается что-то, напоминающие рыцарский замок, только башни странно округлены сверху. Клуша тут же информирует вас, что это муравейник. Муравьи — разумные, но почти не изученные, поскольку на контакт идут крайне неохотно.

Рискнете подойти к муравейнику в надежде узнать что-либо о Воротах? Или как можно осторожнее, пробираясь кустами, обойдете муравейник и пойдете дальше на север?

п480

Каменные дома мрачны и безжизненны. Пройдя пару кварталов, обнаруживаете по левую руку подворотню. Свернете туда или продолжите путь по улице?

п481

Вы все еще разглядываете свое новое приобретение, как вдруг легкий шорох заставляет вас обернуться.

Чародей исчез. Улетел? Растворился в воздухе? Нет, скорее уж юркнул в придорожные кусты... Жаль, у такого занятого спутника можно было бы многое узнать...

А теперь пора двигаться дальше, не стоять же на дороге до ночи! Идти в деревню, пожалуй, не стоит: жители ее сейчас несколько... э-э... возбуждены. Безопаснее идти по дороге в сторону леса. И Клуша, кстати, тоже так считает.

п482

Отличные очки! Вы видите во мраке каждую трещину в крутой стене тоннеля, каждый выступ на пути. И успеваете вовремя остановиться, когда у ваших ног разверзается черный провал. На противоположной стороне его — глухая стена. Вы забрели в тупик! Остается лишь вернуться на развилку и пойти другой дорогой.

п483

Оскорбленное существо высоко подпрыгивает над водой и посылает вам в лицо сильную и точную струю воды. Видимо, плевков морского жителя ядовит, потому что глаза ваши обжигает резкая боль. С трудом удастся протереть глаза, но вы долго еще не сможете видеть так же хорошо, как прежде (вычитите 1 из своей ЛОВКОСТИ)...

Пока Вы занимаетесь своими глазами, мерзкое существо успевает скрыться.

п484

За дверью — небольшая, уютная кают-компания. Как раз сейчас под веселую музыку стол сервируется к обеду. Из прорези в стене выскакивают тарелки, стаканы, вазочки с искусственными цветами; тонкие манипуляторы расставляют все это на столе. Стол

накрыт на десять персон, но где же люди?.. А еда, кстати, выглядит очень аппетитно. Хотите [перекусить](#) или оставите кают-компанию и [пойдете дальше](#) по коридору?

п485

Барон брезгливо морщится.

«Все ясно... Стража! [В темницу](#) самозванца! Потом решу, что с ним делать...»

И не вздумайте сопротивляться: стражники вооружены арбалетами, а со стрелой не поспоришь...

п486

Очнувшись, выбираетесь из-под каменных обломков. Только сейчас вы замечаете огромную глыбу, лежащую рядом. Если бы она упала чуть левее... Ладно, не стоит об этом размышлять. Лучше вернуться к развилке и свернуть [в другой коридор](#).

п487

С трудом дотянувшись до бластера, выжигаете вокруг себя безопасный круг и, на ходу срывая впившиеся в тело обрывки корней, покидаете горный склон. Вот как погибли прежние экспедиции!.. От этой передраги ваша СИЛА уменьшается на 6.

Отступая, вы не смотрите по сторонам, думая лишь о том, не метнется ли из-под ног еще один корень-убийца. Вы стараетесь держаться дна каменистой расселины — там меньше нор. Но вот расселина раздваивается. Куда свернете — [налево](#) или [направо](#)?

п488

Вам удастся проскочить линию огня между всплесками очередей, но две пули все-таки успевают зацепить вас (вычтите 6 из своей СИЛЫ). Если раны не смертельны — [продолжайте свой путь](#).

п489

Старая служанка по винтовой лестнице ведет вас в башню, в горницу ее светлости баронессы Горфриды.

Баронесса, высокая и статная женщина средних лет, сидит на деревянном стуле с резной спинкой, а горничная расчесывает ее длинные волосы. Возле стула стоит широкий ушат с водой, и баронесса время от времени поглядывает на свое отражение. Вы замечаете, что в комнате нет ни одного зеркала.

Если в рюкзаке найдется зеркало, можете преподнести его в подарок ее светлости. Если не можете или не хотите сделать это — [начинайте беседу](#).

п490

Чудовище сотрясается, из пасти его вырывается звук, похожий на гул землетрясения. Точно порыв ветра подхватывает вас и вышвыривает из пещеры-пасти. Похоже, от боли монстр закашлялся, и это [спасло вас](#).

п491

Лиана настолько длинна и прочна, что может служить веревкой. Поблагодарив стрекозу, сматываете свое новое приобретение в моток и укладываете в рюкзак.

п492

Нажимаете кнопку — и бешеная стальная черепаха начинает тупо вращаться на одном месте. А вы спокойно проходите мимо нее.

п493

Рыцарь упорно требует, чтобы вы назвали имя дамы, во имя которой будете сражаться. С отвращением глядя на него, вы торжественно объявляете, что посвящаете бой красоте, благородству и прочим достоинствам несравненной Клуши Космопатрульной.

Короткий металлический смехок эхом проносится в вашем сознании: Клуша оценила красивый жест.

*ПАЛЕАНДР НЕУКРОТИМЫЙ
ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 12*

Если вы снизили его СИЛУ до 2, то ура!

Если противник снизил вашу СИЛУ до 2, то увы...

Или вы убили рыцаря, пустив в ход бластер?

п494

Вы поворачиваетесь и бросаетесь наутек. Сзади свистит петля — и падает в траву, не задев вас.

Вы бежите, не разбирая дороги, не глядя по сторонам. Когда понимаете, что опасность миновала, замедляете шаг и пытаетесь сориентироваться. Оказывается, все это время вы бежали на север. А впереди уже слышен мерный шелест морских волн, ветер пахнет солью и водорослями.

п495

Странная добыча! Ярко-фиолетовый, с глянцевым блеском плод, такой твердый, что нож скользит по нему, не оставляя даже царапины... Если хотите взять его в дорогу — что ж, посмотрите, найдется ли для него место в рюкзаке...

Когда придумаете, как можно использовать плод, прибавьте 204 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

п496

Вы скрываетесь в подворотне — и вовремя. Воздух наполняется треском автоматных очередей. Вы вжимаетесь в стену, чтобы вас не задела пули, залетающие сюда рикошетом.

Колонна все движется, и вы осторожно оглядываете свое убежище. Да это не просто подворотня — это сквозной проход на соседнюю улицу. Свернете туда или пропустите колонну и пойдете прежним путем?

п497

Укрывшись меж громадными бревнами швыряете гранату в массивную тушу. Ярчайшая вспышка видна даже сквозь сомкнутые веки. Современная боевая технология, разумеется, оказывается победительницей: свирепый ящер разнесен в клочки.

п498

ПРОВЕРЬТЕ ВАШУ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п499

Ловко перепрыгнув через скамью, вы подходите к разговорчивому незнакомцу.

«Как интересно устроен человек, — задумчиво говорите вы. — Тридцать два зуба не могут управиться с одним-единственным языком — прикусить его, когда нужно...»

Незнакомец изгибает бровь.

«Надо же, высокородный господин может заметить кого-то, кроме своей драгоценной персоны! Может, храбрый рыцарь даже драться умеет?»

«Хочешь проверить?» — небрежно откликаетесь вы.

«Конечно! — радостно вскидывается наглец. — Я, правда, не поддерживаю ушами кастрюлю по кличке «шлем», зато на поясе у меня...»

Он откидывает полу плаща. Взглядом опытного воина вы мгновенно оцениваете его оружие. Длинный нож, вроде вашего, только рукоять богаче украшена. Словом, ничего особенного...

(Бластер в ход пускать нельзя. Во-первых, это честный поединок, а во-вторых, за вами во все глаза наблюдает хозяин таверны. Что он подумает — и начнет рассказывать — о вашем оружии?)

Сталь ударяет о сталь — и вы тут же понимаете, что перед вами потрясающий противник!

НАГЛЕЦ

ЛОВКОСТЬ 11 СИЛА 10

Если он снизит вашу *СИЛУ* до 2, то увы...

Но если вам удастся снизить его *СИЛУ* до 2, то ура!

п500

Только сейчас, когда на вас навалилась смоляная чернота, вы понимаете, что на стенах станции горели слабенькие, но рассчитанные на годы аварийные лампочки. А здесь... ну и темнотища! Если есть очки «Ночное зрение», лучше их надеть. Иначе придется брести наугад во мраке или вообще вернуться на станцию и подняться наверх, на улицу.

п501

Тропинка вскоре теряется меж поросших мхом корней, вокруг сгущаются сумерки. Клуша назойливо зудит насчет ночлега. Да вы и сами понимаете, что глупо брести в темноте.

Найдя подходящую полянку, поросшую мягкой высокой травой, сбрасываете наземь рюкзак. Если есть зажигалка, можете набрать сучьев и развести костер. Если зажигалки нет (или вы не хотите ею воспользоваться), придется обойтись без огня.

п502

Коридор выводит в громадную пещеру. Настоящий подземный зал: сталактиты и сталагмиты похожи на колонны, а гладкие, ровные стены наводят на мысль о вмешательстве человека?.. Противоположный конец пещеры теряется в полумраке, и вам не определить ее настоящих размеров. Да вам сейчас и не хочется об этом думать: волной накатывается усталость, валит с ног... Конечно, под землей не определишь, день сейчас или ночь, но, похоже, пора выспаться...

Вы осматриваетесь. Вдоль стены тянется что-то вроде каменной галереи с невысоким карнизом. На нее, кажется, выходят и другие тоннели, но все же галерея кажется безопасным местом для ночлега. Может быть, сон здесь — не самый безопасный поступок, но вы так измучены...

Прикорнув у каменного барьерчика, вы сразу засыпаете (прибавьте 1 к СИЛЕ).

п503

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезло вам или нет?

п504

Подъем по скобам не занимает много времени. Аварийный люк второго яруса открыт. Выбираетесь в коридор, поспешно вспоминая все, что знаете об орбитальных станциях. Итак, что здесь может быть? Причальный шлюз, шлюз исследовательского космобота, ремонтная мастерская, лаборатория и... и... и Бронсон.

Он стоит прямо перед вами — мрачный, сутулый верзила с таким же, как у вас, ножом наизготовку. У ног его лежит лиловый рюкзак. Едва взглянув в лицо Бронсону, вы понимаете, что переговоры ни к чему не приведут. В глазах его горит опасный огонь безумия. За свою добычу он будет драться зубами и когтями, ничего не соображая, ни к каким разумным доводам не прислушиваясь...

БРОНСОН

ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10

Удалось ли вам победить?

п505

При взгляде на ваш плюмаж глаза хозяина загораются восторгом.

«Какая честь! — восклицает он. — В моей скромной таверне — победитель Палеандра Неукротимого! Вся округа будет говорить об этом!.. Нет-нет, высокородный гость, не тянись за своим кошельком. Для тебя все будет бесплатным — и ужин, и ночлег!..»

Поскольку вы и не собирались тянуться за своим кошельком, такой поворот событий вас вполне устраивает. Похоже, плюмаж делает вас значительной персоной. Хозяин моментально приносит жареное мясо и вино, а единственный посетитель, подняв голову от стола, уважительно поднимает в вашу сторону кубок. Вы вежливо отвечаете тем же.

Мясо прибавит 5 к вашей СИЛЕ. А если вы не голодны, возьмите мясо с собой, хозяин не обидится.

А теперь пора идти спать.

п506

коридор ведет все дальше в толщу скалы. Светящиеся жуки копошатся по стенам, поэтому серебристый свет мягко колыхается вокруг. Внезапно коридор раздваивается. Куда свернете: налево или направо?

п507

Вы пытаетесь вскарабкаться по стенке воронки, песок осыпается под руками, и проклятая тварь ухитряется цапнуть вас за щиколотку (причем цапнуть так крепко, что СИЛА уменьшается на 2, а ЛОВКОСТЬ — на 1). Но наконец удается выбраться, и вы идете дальше, обходя колючие заросли.

п508

Резкая боль обжигает бок (вычитите 3 из своей СИЛЫ).

п509

Вежливо окликнув путника, пытаетесь расспросить его, куда ведет эта дорога. Но не успеваете даже закончить фразу, как рыцарь в ярости хватается за меч.

«Презренный! — гремит он. — Как ты посмел прерывать размышления благородного рыцаря? Я научу тебя учтивости!»

И он наносит удар (вычитите 2 из своей СИЛЫ). Дадите ему сдачи или броситесь бежать?

п510

Вскоре тоннель раздваивается. Куда свернете: налево или направо?

п511

В руках у вас ярко-фиолетовый блестящий шарик, похожий на диковинный плод, но настолько твердый, что его не удастся разрезать ножом. Хотите взять его с собой? В таком случае, если решите, что «плод» может вам пригодиться, прибавьте 204 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

А теперь продолжайте путь.

п512

Чуть-чуть не достаёте вы в прыжке до золотистого сияния — и падаете лицом в липкую черноту. Это что-то вроде смолы — цепкая, жгучая химическая гадость, которая не даст вам вырваться и быстро разъест одежду и тело.

п513

«Кто ты, путник? — вопрошает госпожа Горфрида. — С чем пришел ты в наш замок и куда дальше лежит твоя дорога?»

п514

Коридор выводит вас к новой развилке. И опять приходится выбирать, куда повернуть: [налево](#) или [направо](#)?

п515

Жаль зарядов, но жизнь дороже... Обойдя чудовищные черные туши, вы идете дальше по тропинке — [на северо-запад](#).

п516

Тут кипел бой! Возле окна грудой навалены мешки с песком — для защиты от пуль. На этом импровизированном бруствере лежит тот, кто еще совсем недавно — пожалуй, несколько часов назад — вел стрельбу по улице. Не робот — человек! Он убит в спину: кто-то поднялся по лестнице и застал его врасплох.

Возле тела лежит бластер почти той же конструкции, что и ваш. Ствол поврежден случайной пулей, но зарядник цел. Передернув затвор, обнаруживаете последний неиспользованный заряд. Можете взять его с собой.

А теперь пора покинуть комнату и [спуститься по лестнице](#).

п517

Дорога, залитая утренним солнцем, внезапно раздваивается. Свернете на [северо-запад](#) или продолжите путь на [север](#)?

п518

Осторожно идете вы в непроглядной тьме, стараясь придерживаться стены. Но осмотрительность не помогает — под ногой разверзается бездна, вы [летите вниз](#) в кромешном мраке и крепко обо что-то ударяетесь головой и плечом (вычитите 3 из СИЛЫ)...

п519

Ох, и гадость же вы выпили! Все тело пронзает боль, в глазах темнеет, ноги подкашиваются... Мерзкое ощущение вскоре проходит, но ваша **ЛОВКОСТЬ** уменьшается на 1... Зато дышать под водой вы себе сможете. Скорее [ныряйте в воду](#), пока не прошло действие чудесной жидкости.

п520

По левую руку от вас — кирпичный дом. Когда-то он был многоэтажным, но снаряды оставили от него лишь два этажа, а выше — зубчатые руины. Подъезд распахнут настежь. Хотите [войти](#) или двинетесь [по улице дальше](#)?

п521

Вы выходите на широкую... просеку, как вам показалось сначала. Но сразу понимаете, что ошиблись: деревья не срублены, а повалены широкой полосой. Многие из них

обуглены. Сто за чудовище устроило здесь логово? Может быть, [уйти отсюда](#), пока не поздно? Или [останетесь здесь](#) и попытаетесь найти Ворота до возвращения зверюги?

п522

Фитилек вспыхивает, [освещая коридор](#) неверным дрожащим пламенем.

п523

Не раз и не два придется вам пожалеть о том, что вы очутились в муравейнике. Вас ждет самое унижительное и горькое [рабство](#): тяжелый труд по расчистке подземных переходов от мусора, долгие дни и ночи почти без света. Несколько попыток совершить побег приведут лишь к тому, что вы заплутаете в подземных лабиринтах и будете жестоко искусаны изловившими вас шестиногими хозяевами.

И лишь одно будет вас немного утешать: долгие телепатические разговоры о быте и нравах муравьев, которые вы (при помощи Клуши) будете вести с ошалевшими от счастья ксенобиологами и этнографами. Так сказать, «наш человек в муравейнике».

п524

Впереди брезжит свет, причем горят не аварийные лампы, а что-то поярче. Вы [прибавляете шаг](#).

п525

Старуха теряет к вам интерес и не собирается поддерживать беседы. На все вопросы она отвечает коротко и с такой явной неохотой, что вы досадливо машете рукой и [идете дальше](#).

п526

Полосы и пятна света шевелятся на стенах, почти не разгоняя полумрак. Не так уж просто здесь что-то разглядеть... Незнакомец замечает убитого вами зверя и склоняется над ним, не теряя настороженности. Затем успокоено распрямляется и уходит прочь — вероятно, он решил, что здесь произошла схватка двух хищников...

В тот момент, когда тип с бластером выпрямляется, с его пояса падает какой-то черный предмет. Незнакомец не замечает этого. Когда он скрывается, вы встаете и подбираете свою [находку](#).

п527

Путь ваш лежит меж странных бочкообразных деревьев, высоко вскинувших кроны мясистых листьев. Деревья перевиты лианами, а меж корней их светятся потрясающие цветы.

Из этой сияющей массы красок взгляд выхватывает растение с листьями в форме сложенных ладоней. В них мерцает влага (вероятно, осталась от недавнего дождя).

При виде воды, светло поблескивающей в живых чашах, вы чувствуете, как пересохло горло. Рискнете [напиться](#) или [пройдете мимо](#)?

п528

Вы пытаетесь протиснуться в щель — и прочно в ней застреваете. С большим трудом, исцарапанный и испачканный, выбираетесь вы из кирпичной ловушки (вычитите 1 из СИЛЫ). Остается лишь покинуть подвал через окно и продолжить путь по переулку.

п529

Ждать приходится очень долго: Брайт Могучий попросту забыл о вас. А потом, по словам стражников, и вовсе уехал из замка — навестить соседа, сэра Кириаса Многоземельного. И вам остается слушать, как шуршат в соломе пучеглазые черные зверушки, напоминающие мышей, да вести долгие беседы с верной Клушей. И ждать...

п530

Деревья становятся все гуще, и вскоре за их стеной вы уже не видите озера.

п531

Похоже, опасная зона осталась позади... Но куда же вы прибежали?

п532

«Конечно, война — это ужасно, — говорит Клуша странным, почти мечтательным тоном, — но мир, населенный исключительно роботами... в этом что-то есть!»

Вы заверяете Клушу, что эти механические дикари не оценили бы ее высокой культуры, и входите в нишу.

Если мир, который вы покидаете, был первым на вашем пути, то вам сюда. Если нет, то сложите все кодовые номера, которые удалось записать, и узнаете, какой параграф нужно открыть.

п533

Тропка совсем заросла, вы то и дело теряете ее в подлеске. Но в конце концов она все же выводит вас на большую круглую поляну.

п534

Да, коридор продолжается! Вы идете дальше, пока не замечаете на полу темное широкое пятно. Подойдя ближе, обнаруживаете, что это глубокая впадина, в которой уютно устроилось нечто живое и довольно противное — этакая помесь скорпиона с раком, размером с крупную собаку. Он весьма недружелюбно глядит на вас двумя парами глаз и шевелит массивными клешнями...

Пока не поздно, вернетесь к скале и спрыгнете с нее, чтобы вновь дойти до развилки? Попытайтесь перепрыгнуть впадину (благо она не очень широка)? Или просто спуститесь к этой твари и зададите ей хорошую трепку?

п535

Стрекоза грациозно устраивается на вашем плече. Крылья она не раскидывает в стороны, а складывает за спиной, как земная бабочка, так что они не мешают вам идти. Да и весит стрекоза совсем немного, так что путь легок для вас.

Внезапно ваша спутница вспархивает в воздух и зависает над кустами слева от тропки. «Сюда! — зовет она. — Я живу здесь!»

Вы раздвигаете кусты — и оказываетесь на уютной полянке.

п536

Проходной двор выводит на соседнюю улицу. По правую руку от вас где-то неподалеку (квартала за два) грохочут взрывы. Идти туда совсем не хочется, и вы сворачиваете налево.

п537

Похоже, вы убедили девушку в своей невиновности. Она молча кивает, исчезает куда-то и быстро возвращается с мотком веревки. Вдвоем вы поднимаетесь по каменным ступенькам на стену. Закрепив веревку, вы спускаетесь на землю. Девушка, оставшаяся наверху, развязывает узел — и веревка падает к вашим ногам. Если в рюкзаке найдется свободное место — можете взять веревку с собой.

п538

Оставив тупик, идете дальше по коридору.

п539

Затаившись, лежите вы среди корней, пока не прекращается сверкающий поток. Что-то живое и, кажется, опасное спикировало на вас — и улетело прочь... Ладно, вам совсем не хочется выяснять, что это было. Кажется, можно идти дальше — навстречу ветерку, который пахнет морской солью и водорослями.

п540

Обиднее всего, что по кустам вы ползали зря. Поиски не увенчались успехом. Придется идти дальше.

п541

Стена леса смыкается за вашей спиной, но теперь перед вами нет никакой тропинки. Побродив наугад в густом подлеске, вы понимаете, что заблудились и не представляете себе, в какой стороне осталась поляна.

п542

Коридор уверенно ведет вперед. Время от времени в трещинах стен замечаете что-то живое, копошащееся, но напасть зверье опасается: вероятно, вы слишком крупная добыча.

Справа резко пахнуло чистым ветром, особенно сладким после затхлого воздуха подземных переходов. В стене — пролом в человеческий рост. Встав меж растрескавшихся каменных глыб, вы с высоты двадцати метров оглядываете окрестности.

п543

Что ж, сыграйте еще партию. Выиграете или проиграете?

п544

На вашем месте многие стали бы палить в гнездо слежения — и погибли бы. Но вы, офицер Космического Патруля, знаете, как устроена эта система защиты и как ее можно повредить. Узкий луч вонзается в стену выше и левее двери — и гнездо слежения становится черным, мертвым. Порядок!

п545

Закон Мерфи срабатывает с отвратительной точностью: ветка, не выдержав двойного веса, с треском ломается. Вы с незнакомцем шмякаетесь под ноги преследователям.

Бедняге, которого вы пытались спасти, тут же связывают руки, а с вами выходит некоторая заминка...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Удастся вам убедить толпу, что вы всего лишь безобидный путник, случайно оказавшийся здесь? Или не удастся?

п546

Подтянувшись на руках, легко взбираетесь в невысокую, но широкую нишу. Темнотища — хоть глаз выколи! На ощупь изучаете вы холодные камни вокруг...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п547

Едва упав на землю, семя дает крепкий, мясистый росток. Он рвется ввысь, на глазах превращаясь в пышный куст, который всеми ветвями вцепляется в вашего врага. Почувяв серьезного противника, вампир отпускает вашу руку. Отойдя на шаг, вы с невольным восхищением следите за схваткой двух свирепых растений. Продолжается она недолго. Зеленый воин сокрушает полупрозрачного кровопийцу — и засыхает на ваших глазах.

Можно идти по тропинке дальше — на северо-запад.

п548

Не очень-то умелый стрелок засел впереди: пуля свистит рядом, не задев вас.

п549

Здесь какая-то непролазная чаща! Ободравшись в кровь о колючие кусты (вычитите 1 из *СИЛЫ*), вы все же огибаете деревню незамеченным и благополучно выбираетесь на дорогу.

п550

К счастью, вам удастся добраться до развилки незамеченным. Свернув в другой коридор, вы удваиваете бдительность. Теперь вы точно знаете, что подземные коридоры обыскиваются пиратами.

п551

Сначала вы пытаетесь придерживаться прежнего направления, но это трудно: то приходится огибать поваленное дерево, то обходить крошечное лесное озерко, то ломиться сквозь густой подлесок... А потом уже поздно — лес подхватил и закружил вас, заставил потерять ориентировку.

п552

И вновь вы оказываетесь перед прежним выбором: идти прямо по улице или свернуть направо в переулок?

п553

Барон в растерянности.

«Обвинить рыцаря — дело нешуточное. Однако... клятва Небесным Мечом...»

Внезапно от двери раздается гулкий голос:

«Сэр Майор имеет право доказать свое благородное происхождение с оружием в руках!»

Вы оборачиваетесь. Задев рогатым шлемом высокую притолоку, на пороге стоит мрачный верзила в кожаной куртке, расшитой круглыми металлическими бляхами. Похоже, он слышал весь разговор и теперь готов влезть не в свое дело.

«Я, Эйнар Черный Щит, могу оказать сэру Майору услугу и встать против него в честном поединке. Если рыцарь выйдет из боя победителем — значит, он был жертвой клеветы!»

«Суд Божий мечом? — оживает барон. — Прекрасно, сэр Эйнар, благодарю тебя... Слышишь, сэр Майор? Согласен ты с этим решением?»

Примете вызов? Или наотрез откажетесь драться с этим двурогим буйволом?

п554

Чудовищные клыки сминают и перемалывают вас. Какая ужасная смерть!

п555

Секунду поколебавшись, вы храбро откусываете кусочек... затем еще и еще... Вкус необычен, но так приятен, что вы и не замечаете, как съедаете все целиком. И тут же чувствуете, что голод пропал, да и усталость как рукой сняло (*СИЛА* восстанавливается до первоначального уровня).

Жаль, что нельзя достать еще несколько таких плодов. На всякий случай трогаете нижние ветви ближайшего дерева, но они такие хрупкие, что ломаются в пальцах.

Клуша раздраженно напоминает, что преступник Бронсон на дереве не сидит... Она права, вам надо спешить.

п556

Комната пуста, в ней нет даже мебели. По толстому слою пыли на полу видно, что не были здесь давно. Бежали, вероятно, от ужасов войны... Лишь валяется на высоком подоконнике предмет, напоминающий теннисную ракетку, — инвентарь для какой-нибудь игры, забытый при эвакуации. А рядом на полу — аккуратно свернутый моток тонкой оранжевой веревки. Она выглядит какой-то несерьезной (тоже, наверное, для игры). Впрочем, на разрыв веревка оказывается прочной и, вероятно, сможет выдержать солидную тяжесть.

Если хотите, возьмите ракетку и моток с собой. Больше в комнате делать нечего, и вы ее покидаете. Выйдете на улицу или подниметесь на второй этаж?

п557

Рыцарь не преследует вас и вскоре остается за поворотом дороги. Вы замедляете ход, но продолжаете идти дальше — судя по солнцу, на север.

п558

Вы отходите не так уж далеко — и видите, что коридор перед вами раздваивается. Куда вы пойдете: прямо или налево?

п559

Запас кислорода в баллончике невелик, его в обрез хватает, чтобы добраться до подводной пещеры.

п560

Вы удачно проскакиваете опасную зону меж двумя пулеметными очередями — и вдруг видите, что прямо перед вами по мостовой растекаются клубы густого багрового дыма. Газовая атака!

п561

Тропинка вьется меж деревьев — и выводит вас на маленькую круглую полянку.

п562

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел больше вашей, *ЛОВКОСТИ*, то вы промахнулись. Если меньше или равна ей, то ваш нож попал в сердце противника.

п563

Липкая белая веревка обвивает ваши предплечья и локти, прижав их к телу, а вторая петля перехватывает горло. В глазах темнеет, вы теряете сознание...

Придя в себя, обнаруживаете, что крепко связаны по рукам и ногам. Поднимаете глаза, ожидая увидеть над собой чудовище, готовое поужинать... Вам отвечает взгляд смеющихся карих глаз. Вы вспоминаете лицо на экране в кабинете шефа — и выдаете монолог, какого сами от себя не ожидали.

Мэри Коуфорд выслушивает всё с улыбкой и, тряхнув каштановой стрижкой, отвечает:

«Ох, майор, ну и манеры у вас... Кстати, я охотилась по способу местных пауков. Тут один шестипалый симпатяга вздумал кидать в меня петли... от него в наследство эти веревочки мне и достались... Ну-ну, майор, лежите смирно. Я не паук, не ем старых знакомых. Просто оставлю вас тут. Будем надеяться, что найдут вас не хищники, а здешние стрекозы. Они, по слухам, гуманные или добрые. Или муравьи сюда забредут, они человечину вроде не едят».

Мэри небрежно заглядывает в ваш рюкзак, а затем ставит его на траву рядом с вами.

«Ладно, не будем разменивать крупное дело на мелкие кражи. Всего доброго, майор! И не гоняйтесь за моей дичью!»

Она удаляется легкой походкой, оставив вас изнемогать от бессильной ярости.

п564

Вы уже собираетесь уходить, но видите, что у ваших ног валяется серебристая продолговатая коробочка — вероятно, выпала из кармана у кого-то из ваших противников. С любопытством поднимаете странный предмет. Крышка «пенальчика» сдвигается, открыв взору сложную техническую начинку. Клуша моментально разбирается в устройстве находки и сообщает, что принцип работы этой штуки ей ясен. Это воровское устройство, вибромагнитная отмычка. На Земле преступники пользуются схожими приспособлениями. Вы, конечно, не взломщик, но если захотите когда-нибудь пустить отмычку в дело, прибавьте 172 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

п565

Недовольно поджав губы, старушка уходит, а вас отводят на сеновал и устраивают на ночлег. Зарывшись в мягкое ароматное сено, вы засыпаете (прибавьте 2 к своей СИЛЕ).

п566

Громадные глыбы обрушиваются на вас, грохот эхом отдается в коридоре — и все стихает. Ваше путешествие окончено.

п567

Бросьте кубик. Если выпадет 1, 2 или 3, вам достанется ВОТ ЭТО. Если 4, 5 или 6, то ЭТО.

п568

Вскоре вы выходите на выложенную камешками дорожку... но та ли это дорожка, по которой вы шли раньше?

п569

Не успеваете выйти на середину дороги, как в поле зрения попадает первый путник. На нем потрепанная кожаная куртка и невзрачные кожаные штаны, но ошибиться нельзя: это рыцарь. На голове у него громадный шлем, на остром шишаке которого укреплен темно-красный плюмаж, похожий на крашенные метелки ковыля. На поясе — широкий, но короткий меч (пожалуй, не длиннее вашего ножа).

А у вас на голове красуется шлем или нет?

п570

Ножом тут не отобьешься... Если бластер заряжен, можно расчистить себе путь. Иначе прорыв будет очень неприятным и опасным... А может быть, вы знаете способ разогнать пауков?

п571

Вот и рассвет. Ежась от утренней сырости, вы долго ходите по морскому берегу. Голые скалы, песок, сухие водоросли... Наклонившись над обрывом, видите внизу, метрах в десяти, длинный широкий карниз. Хотите его обследовать или пойдете дальше берегом?

п572

Хотите идти по подземному рельсовому пути? В таком случае — налево или направо вы двинетесь?

п573

Вы спешите спрятаться в подлеске, но, прежде чем заросли укрывают вас от дракона, огненная струя успевает ударить в спину (ожоги уменьшат вашу *СИЛУ* на 4).

п574

Незнакомец встревожено останавливается. Он явно почуял что-то неладное. Раздумывать некогда, надо действовать!

п575

Вот у вас и фляга, к тому же она не занимает места в рюкзаке. За водой стрекоза быстро слетала к соседнему роднику. Правда, фляга вмещает воды лишь на 2 глотка, зато каждый глоток в любое время пути увеличит вашу *СИЛУ* на 2.

п576

Где-то впереди — слабый свет. Вы прибавляете шаг. Тоннель, по которому вы идете, поворачивает налево и вливается в другой, более широкий.

п577

Рыцарь осторожно берет с вашей ладони оранжевый бант. В глазах его гаснет безумная злоба.

«Желание Прекрасной Дамы — закон для ее рыцаря. Если несравненной госпоже Горфриде угодно, чтобы Затерянную Часовню посетил паломник, ее воля будет исполнена. Очисти свой разум от недостойных помышлений, странник, и с открытым сердцем переступи запретный порог...»

п578

В воздухе стоит странный густой запах. Не сразу определяете вы, что он идет от темных широких полос на стене. По полу, потолку и стенам коридора ползают, оставляя влажные следы, крупные существа, напоминающие улиток. Не слишком приятное зрелище... Вы хотите прибавить шагу, но тут впереди вдоль стен вспыхивает огненный полукруг... Вот уже горит и пол... Вот как охотятся эти твари! Выделяют самовоспламеняющуюся жидкость и поджаривают дичь живьем!

Если у вас есть огнетушитель, выпутаться из этой передряги будет несложно. Если же огнетушителя нет, придется прорываться сквозь пламя.

п579

Правила игры просты. Бросьте кубик дважды за себя и дважды за своего партнера. Если сумма чисел, выпавших у вас, окажется больше, чем у противника, вы выиграли. Если же ему выпадет больше очков, то выиграл он.

п580

Решетка крепче, чем выглядит (вычтите 1 из своей *СИЛЫ*). Наконец, вы отбрасываете ее в сторону и спрыгиваете в подвал. При виде вас старуха испуганно прижимается к кирпичной стене.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Удастся вам убедить старуху в том, что вы не желаете ей зла, или не удастся?

п581

Этот уровень — царство механиков. Здесь работали люди, отвечавшие за функционирование всех систем корабля. Вот слева приоткрыта дверь в каюту, видна вешалка, на ней — оранжевый рабочий комбинезон и клеенчатая сумка механика. На всякий случай заглядываете в сумку. Она пуста, но в боковом кармашке — герметически закрытый тюбик питательной пасты. В такой упаковке паста может храниться чуть ли не вечно. Сейчас, как и четыреста лет назад, она годится в пищу и в любой момент восстановит вашу *СИЛУ* до первоначального уровня.

Поздравив себя с находкой, протягиваете руку к следующей двери. Но открыть ее не успеваете.

п582

Спиной к стене, очень осторожно пробираетесь вы по карнизу. Дважды под ногами обрушиваются камни и с плеском падают в озеро. Но, извернувшись, вы каждый раз удерживаетесь на карнизе.

В противоположной стене грота обнаруживаете широкую щель и протискиваетесь в нее. Щель расширяется и превращается в коридор.

п583

Вы легко догоняете аборигена, но он не намерен с вами разговаривать. Бросив в траву свою ношу, муравей поудобнее перехватывает заостренную палку.

МУРАВЕЙ

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то дело обернется так.

п584

Пройдя квартал, видите приземистое здание, которое обвивает каменный дракон. Заинтересовавшись, заглядываете внутрь. Здание, украшенное жутковатой статуей, оказывается обычным входом в метро. Хотите спуститься туда или пройдете мимо?

п585

Обогнув замок, устраиваетесь на ночлег в придорожных кустах. Огонь разводить нельзя: могут заметить из замка. Ночь не очень холодная, но на вас обрушивается иная напасть: тучами налетают насекомые, похожие на земных комаров, но размером с крупных пчел... Если есть какое-нибудь средство для отпугивания насекомых, пустите его в ход. Иначе вам придется скверно.

п586

Интересно, кто и зачем устроил этот тайник? В ящике две банки консервов (каждая прибавит 5 к вашей *СИЛЕ*), одноразовый тюбик пасты для заживления (она увеличит *СИЛУ* на 6, но применять ее можно только после боя — от голода и усталости паста не поможет). Но главное, ваш неизвестный благодетель позаботился об оружии. В ящичке лежит протонная граната. Конечно, помочь она может не во всякой драке — только если под рукой есть укрытие. Если захотите бросить гранату, прибавьте 60 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

п587

Сытная еда увеличит *СИЛУ* на 5. А если в рюкзаке найдется место, возьмите в дорогу кусок жареного мяса. В любую минуту он прибавит 3 к вашей *СИЛЕ*.

А теперь пора идти дальше.

п588

Хоть отмычка и сконструирована в преступных целях, все же вы поминаете добрым словом ее изобретателя. Легкое жужжание — и дверь отпирается.

п589

Стражник салютует вам алебардой.

«Приветствую тебя, о доблестный рыцарь! — говорит он. — Господин мой, барон Брайт Могучий, всегда рад гостям. Проследуй в пиршественный зал, там уже веселятся благородные рыцари».

И делает шаг в сторону, уступая вам дорогу. Да, порядки здесь простые. Даже именем вашим не поинтересовался.

Просторный двор полон слуг: кто-то крутится у костра, над которым жарится туша шестиногого зверя размером с корову, кто-то тащит вязанку хвороста, кто-то несет бадейку с водой, а кто-то, кажется, вообще ничего не делает, только валяет дурака и увеличивает общую сумятицу.

Чувствуя себя важной персоной, направляетесь к высокой двери, из-за которой доносятся веселые крики и музыка (причем крики заметно перекрывают музыку). На пороге вас встречает пышно разодетый сухонький старичок с жезлом, украшенным перьями, — мажордом барона. Он просит вас сообщить свое имя и цель прибытия, дабы он смог достойным образом доложить о вас.

Вас уже начинают раздражать игры в средневековье. В конце концов, это же потомки землян! Вы кратко объясняете старику, кто вы такой и зачем прибыли сюда. Тот понимающе кивает и исчезает за дверью. Через минуту вы слышите его надтреснутый петушиный голос:

«Сэр Майор! Путешествует по обету!»

Что ж, придется все-таки играть роль странствующего рыцаря...

Входите в просторный, с низким каменным потолком, зал — и вас оглушает рев полусотни глоток.

Ой, ну и зрелище! «Дух истинного рыцарства»? Да это больше похоже на маскарад в сумасшедшем доме! Хорошо, что вы, в шлеме, так не идущем к вашей одежде, не выглядите здесь развеселым исключением. Тут есть типчики и почуднее. Например, рыжий верзила, водрузивший себе на шлем чучело огненно-красной птицы. Длинные крылья ее свисают по обе стороны его лица, как уши у спаниеля. Или вон тот, толстый, в развевающемся зелено-серебристом одеянии... прямо русалка, если бывают бородатые русалки... И все, несмотря на жару, в шлемах. Все, кроме хозяина.

Барон поднимается из-за стола — громадный, коренастый, с абсолютно лысой головой и могучим загривком. Он вскидывает ручищу, требуя тишины.

Если по ходу путешествия вы украсили свой шлем темно-красным плюмажем, вы услышите это. Если нет, то это.

п590

Как ни осторожно вы стараетесь ползти, но все же задеваете ненадежные, насквозь пронизанные трещинами стены лаза чаще, чем вас хотелось бы... Наконец они не выдерживают и, с грохотом обрушиваясь, погребают вас под каменной осыпью.

п591

В беге муравьи вам значительно уступают. Вскоре погоня безнадежно отстаёт. Вы можете остановиться и отдышаться.

п592

Не успеваете отойти далеко, как впереди истошно воеет сирена. Прямо на вас движется колонна небольших самоходных установок, покрытых защитного цвета броней. Надо

срочно убираться с их пути. Но куда: в чернеющую справа подворотню? Или попытаете укрыться в развалинах по левую руку от вас?

п593

Дорога здесь совсем узкая, ветви деревьев склоняются над ней, иногда приходится пригибаться там, где они сплетаются, преграждая вам путь. Преодолевая одно из таких живых препятствий, вы случайно задеваете головой бурый шар, покачивающийся на тонкой веточке. Раздается злобное гудение, и вокруг вас возникает рой рубиново-красных насекомых. Клуша торопливо сообщает, что насекомые эти близки к земным осам, а вы потревожили их гнездо... Ну, это вы и без Клуши поняли.

В отличие от своей земной родни, гудящие крылатые чудовища не спешат нападать. Красным облаком пляшут они вокруг вас, примериваясь и прицеливаясь.

Если у вас есть средство от насекомых, скорее пустите его в ход. Иначе придется туго.

п594

Вы перемахиваете через впадину (и через ошарашенную тварь) и продолжаете путь. Зверюга не решается вас преследовать.

п595

За развилкой тропка теряется в траве и кустах. Вы топчетесь на месте, пытаетесь найти ее... и вдруг с неба доносится шипение и скрежет. Над вашей головой парит существо, похожее на бабочку, но размером с крупного орла. Впрочем, сходство исчезает, когда существо, сложив крылья, пикирует на вас. Теперь ваше внимание привлекает лишь длинный прямой рог, нацеленный прямо на вас. Промажнувшись, свирепая бабочка у самой земли выравнивает полет и начинает разворачиваться для повторной атаки.

Броситесь бежать или примете бой?

п596

За массивным зданием — другое, не менее своеобразное: на плоской крыше его возвышается черная статуя грифона. Крылья мифического чудовища прижаты к бокам, львиное туловище напряжено для прыжка... Вы не знаете, что об этом думать, но внутри здание оказывается обычной станцией метро. Хотите спуститься вниз по мраморной лестнице или выйдете наружу и пойдете дальше по улице?

п597

Вам приносят жареное мясо и вино. Мясо прибавит 5 к вашей *СИЛЕ*, а если вы не голодны, можете взять еду с собой.

Вы пытаетесь расспросить хозяина о Бронсоне и Воротах, но тот либо ничего не знает, либо не любит болтать лишнего.

Вы потягиваете кислое вино... и внезапно замечаете, что незнакомец в сером плаще, подняв голову, с интересом вас разглядывает. Посетитель таверны молод, широкоплеч, по сброшенному капюшону рассыпаются длинные русые волосы. Карие глаза смотрят прямо, дерзко.

Вы пришли в таверну в рыцарском шлеме или без него?

п598

Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 4, то вам [сюда](#). Если 2 или 5, то [сюда](#). Если 3 или 6, то [сюда](#).

п599

Что будете делать дальше? Может быть, у вас есть водолазная маска или какое-нибудь средство, позволяющее дышать под водой? Или ничего подобного [нет](#)?

п600

Вы не успеваете отпрыгнуть, и часть стены [обрушивается на вас](#) (вычитите 3 из СИЛЫ).

п601

Погоня вихрем пронесится под деревом. Человечек улепetyвает шустро — похоже, подобные приключения ему не в новинку. Добравшись до чащи, он скрывается в подлеске, и толпа, побесновавшись на опушке, убирается в сторону деревни.

Выждав немного, спускаетесь с дерева. Что-то расхотелось вам посещать эту тихую деревушку. Может быть, там принято подобным образом встречать всех путников? Пожалуй, безопаснее будет направиться [к лесу](#).

п602

Да сколько же здесь этих развилок! Вот опять тоннель перед вами раздваивается. Два коридора бегут почти в одном направлении. Какой изберете: [левый](#) или [правый](#)?

п603

Откуда же начнется ваш путь? Куда завел вас Переход?

Бросьте кубик. Если выпадет четное число, вы попали [сюда](#). Если нечетное, то [сюда](#).

п604

Дорогу преграждает баррикада, сооруженная из обломков мебели и пластиковых кусков обшивки, выдранных из стены. Кто это сделал, зачем?.. Вы наклоняетесь, чтобы разобрать это нелепое препятствие...

Нет, этого делать не стоит: из пластика кое-где торчат серебристые полоски оборванных энергопроводов. А вдруг хоть один еще подсоединен к обшивке? Так шарахнет!.. Безопасней повернуться и пойти по коридору [в противоположную сторону](#).

п605

«Такой человек не забредал в замок, — с сожалением говорит баронесса, выслушав описание внешности Бронсона. — Я наверняка знала бы об этом. Жизнь здесь скучная, муж вечно пирует с соседями или охотится. Вот я и беседую со всеми путниками, что

заходят сюда. Все-таки развлечение... Вот ты, например, — кто ты таков, добрый человек?»

п606

Начинается бешеная пальба, пули так и свистят вокруг, полумрак пещеры полосуют разряды бластеров. К счастью, пираты слишком ошарашены. Скорее всего, они просто не поняли, что за тень пронеслась над их головами. Ни один из выстрелов не достигает цели.

п607

Заросли становятся все реже; ветер доносит до вас запах, который ни с чем нельзя спутать, — запах соленой воды и водорослей. Так пахнет ветер с моря и на вашей родной планете! На миг вы расслабляетесь — и тут же над вашей головой свистит петля...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел меньше вашей *ЛОВКОСТИ* или равна ей, дело обернется так. Если больше, то так.

п608

Умница Клуша моментально высчитывает уязвимое место установки — узкую смотровую щель. Точный выстрел — и жуткий гибрид сейфа с мясорубкой останавливается, всё медленнее вращая смертоносную крестовину. Путь вперед открыт!

п609

После долгих поисков замечаете у корней гиганта-дерева полузаросшую тропку, бегущую на восток. Пойдете по ней или предпочтете ломиться напрямик на север, откуда пахнет речной свежестью?

п610

Вы так и не узнаете, чьи же скользкие лапы с когтями и перепонками вцепились в вас, стиснули, уволокли на дно... и кто вами в конце концов пообедал.

п611

Стрекоза увлечено начинает долгий рассказ о селекции, о редких видах растений. Увы, в этом вопросе вы не слишком разбираетесь...

Если у вас есть хоть одно из «семян-убийц», вы сможете поддержать беседу: покажите стрекозе свое «сокровище». Если не можете или не хотите этого сделать — потихоньку закругляйте разговор и собирайтесь в путь.

п612

Зря вы это затеяли! Кто бы ни был ваш противник — он знает эти места лучше вас. И умеет затаиться... Грохочет второй выстрел — и оказывается точнее первого.

п613

Костер пляшет в ночном мраке, делая все кругом привычным, уютным, земным. Сначала вас тревожат мелькающие среди деревьев зеленые глаза каких-то животных. Но вскоре вы понимаете, что зверье боится огня, и спокойно засыпаете (прибавьте 1 к СИЛЕ).

А утром, затоптав догорающий костер, вновь пускаетесь в дорогу.

п614

Обвал грохочет совсем близко, но, к счастью, ни одна глыба не задевает вас.

п615

Вы пытаетесь укрыться меж скал от резкого ветра, приносящего ледяные брызги прибоем, но вам это не удастся. Всю ночь вы не смыкаете глаз, стуча зубами и ворочаясь на жестких камнях (вычитите 1 из СИЛЫ).

п616

Лестница превратилась в кашу из каменных обломков — вероятно, сюда залетел снаряд. Но целы металлические перила — фигурные, в виде драконов. Придерживаясь за чешуйчатый бок бронзового зверя, перепрыгивая с одной мраморной глыбы на другую, спускаетесь вниз.

Сама станция сохранилась неплохо. И даже освещена слабенькой аварийной лампочкой — автономное питание, такие могут работать годами.

Платформа рассечена монорельсовой колеей, убегаящей в два тоннеля. С одной половины платформы на другую переброшен мраморный мостик в виде сцепившихся драконов. Кажется, зверюги не дерутся, а играют: морды у них веселые.

Больше на станции нет ничего примечательного. Хотите исследовать тоннели или не станете этого делать?

п617

Вода изумительная — чистая, вкусная, ледяная (прибавьте 3 к своей СИЛЕ). Если есть фляга, можете ее наполнить.

п618

Здесь немного темнее, но все же можно различить дорогу. Поэтому взгляд без труда обнаруживает боковое ответвление, отбегающее направо от основного коридора. Хотите его исследовать или продолжите путь?

п619

Вы склоняетесь над пахнущей медом жидкостью и берете лист, чтобы поднести его ко рту. Тут же ваша ладонь плотно приклеивается к зеленой кожице. И сразу из-под листа вылетают три тонких и прочных щупальца и крепко впиваются в вас. Это растение-хищник, напоминающее земную росянку!

п620

Попасть в центр связи не удастся. Вы пытаетесь разблокировать пульт управления и вернуть станцию на прежнюю орбиту, но и тут терпите неудачу... Блестяще выполнить задание — и погибнуть на пороге успеха! Как обидно!

п621

Солнце уже переваливает за полдень, когда вы набредаете на поляну, окруженную высокими кустиками, ветви которых усеяны бурыми ягодами. Не хотите ли их попробовать? Кстати, Клуша решительно против этого. Она тут же начинает читать вам лекцию о растительных ядах. Может быть, послушаетесь ее и уйдете прочь?

п622

СЕРЕБРИСТЫЙ ЗВЕРЬ

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

Удалось ли вам его убить?

п623

Тропинка бежит, не теряясь, в высокой траве и обрывается на маленькой полянке.

п624

Дверь заперта. Попытайтесь выломать ее? Если не хотите с нею возиться, можете попытаться подняться по лестнице на второй этаж или просто покинуть подъезд.

п625

На поляне скосбочилась сложенная из серых глыб часовенка с покосившимся крестом на крыше. Меж камнями пробиваются прямые и острые, как стрела, побеги.

Рядом с часовенкой — маленький костер, на котором жарится тушка шестиногого зверька размером с зайца. У огня спиной к вам сидит человек в черном плаще и серебристом шлеме. Заслышав ваши шаги, он вскакивает и хватается за меч.

«Стой, путник! — возглашает он басом. — Кто бы ты ни был — стой! Я, рыцарь Бертольд из Соргейля, дал обет: охранять место сие, осененное благодатью Господней, от кощунственного вторжения человеческого!»

Глаза у него совершенно безумные. Фанатик.

Согласитесь уйти или все же хотите взглянуть на часовню? Тогда придется драться. Но, может быть, вы точно знаете, что нужно сказать этому ненормальному?

п626

Раз здесь Паук — значит, вы рискуете нарваться на его разведчиков, обшаривающих окрестности...

Точно в ответ на ваши мысли, впереди слышатся шаги. По коридоры разносится звонкое клацанье. Вы знаете, что такой звук издают магнитные подковки на обуви космонавтов — очень удобная вещь при невесомости...

Пока не поздно, вернетесь к развилке и изберете другой путь? Или постараетесь спрятаться в какой-нибудь из щелей, чтобы идущий навстречу человек не заметил вас?

п627

«БАБОЧКА»

ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8

В любой момент вы можете отступить. Но, может быть, вам удастся победить противника.

п628

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п629

«Ни шагу дальше, о злосчастный путник! — восклицает Владычица Древнего Леса. — Страшная опасность ожидает тебя впереди! Свирепый, огнедышащий, неустрашимый дракон!»

Вы благодарны за предупреждение и прикидываете, в какую сторону лучше исчезнуть. Золотоволосая незнакомка продолжает:

«Чудовище сие охраняет Заклятое Место, где неведомые чародеи оставили колдовской знак: две медные чаши, меж коими струится волшебный свет... Это место гибельно для смертных, о путник!»

п630

Слева, у самого пола, замечаете черное отверстие. Какой-то лаз... Нагнувшись, заглядываете туда — и присвистываете. Длинный, как труба, ход в скале, а стенки пестрят черными трещинами. Как они еще до сих пор не обрушились? Но все-таки интересно — куда ведет этот лаз? Хотите это выяснить? Или не станете рисковать и пойдете дальше по коридору?

п631

В раздумье рассказываете вы по каменному карнизу, насвистывая «Гимн Космического Патруля». Внезапно по гладкой поверхности воды кругами разбегаются волны. В метре от вас всплывает странное существо, похожее на скользкий мешок с множеством перепончатых лапок. Очень неприятное существо. Оно зависает перед вами, точно ожидая чего-то. Пока не поздно, срежете его выстрелом из бластера (если, конечно, есть заряд)? Швырнете в него камнем? Или попытаете заговорить с ним?

п632

Сороконожка сражается передней парой лап с клешнями, причем каждый ее выпад сопровождается волной боли и ужаса, накатывающей на ваш мозг.

СОРОКОНОЖКА

ЛОВКОСТЬ 12 СИЛА 6

Удалось ли вам победить опасного противника?

п633

Предупреждали же вас! Вы даже не успеваете дойти до черного замка Зигмунда Мрачного. Брошенная из кустов петля перехватывает горло, и вы приходите в себя уже в подземелье. При вас ни оружия, ни вещей, а сами вы прикованы к стене цепью. Зигмунд Мрачный приказывает держать вас [в темнице](#) до тех пор, пока кто-нибудь из ваших родных или друзей не внесет выкуп.

п634

Вы забыли, что Паук — негодяй осмотрительный. На всякий случай он посылает своих головорезов обшарить ближайшие тоннели и коридоры. Вас обнаруживают и убивают на месте. Теперь никто не помешает Пауку завладеть аннигилятором.

Космическому Патрулю придется долго бороться с бандитом, который метит в звездные императоры. Увы, эта борьба будет идти уже без вашего участия.

п635

От потери крови вы теряете сознание и приходите в себя уже [в муравейнике](#).

п636

Хотите исследовать [второй тоннель](#)? Или вам [надоели подземные приключения](#)?

п637

На свет появляется набор странных предметов: бархатный мешочек с двумя крупными, похожими на шишечки, семенами; серебряные кольцо с прозрачным камнем; небольшой синий кувшинчик с плотно притертой пробкой; шелковый пояс кошмарной пестрой расцветки. И вам предлагают выбрать одну из этих вещей. Расспрашивать об их назначении неудобно, выбирать приходится наугад. Что возьмете? [Мешочек с семенами](#)? [Кольцо](#)? [Кувшинчик](#)? [Пояс](#)? Или вежливо [откажетесь](#) от подарка?

п638

Вы идете, осторожно придерживаясь рукою стены... и вдруг что-то вцепляется в эту руку и с силой тянет вас вперед. Вас обвивает что-то гибкое, жесткое и обжигающее (вычитите 5 из своей *СИЛЫ*). С трудом вырвавшись, отступаете на безопасное расстояние. Будь здесь светло, вы бы показали этим тварям! Но драться во мраке с неизвестным противником... Нет уж, разумнее вернуться к повороту и пойти [другой дорогой](#).

п639

Все попытки освободиться бесполезны — корни разрывают вас на куски и растаскивают по норам. В этом мире каждое растение добывает удобрение по-своему...

п640

Один конец веревки закрепляете на ближайшей статуе, другой, завязанный петлей, набрасываете на острый обломок мрамора рядом с Воротами и [перебираетесь](#) на узкую

площадку возле нижней чаши. Увы веревку придется здесь бросить: кто же отвяжет для вас ее дальний конец?

п641

Бросьте кубик. Если выпадет 1 или 4, вам сюда. Если 2 или 5, то сюда. Если 3 или 6, то сюда.

п642

Прыжок со скалы оказывается неудачным, вы подворачиваете ногу (вычтите 1 из *ЛОВКОСТИ*). Прихрамывая, возвращаетесь к развилке и сворачиваете в другой коридор.

п643

Поняв, что сделка не состоится, морской житель исчезает в бездне. Вы остаетесь один на каменном карнизе.

п644

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Повезет вам или нет?

п645

Расшвыряв стражников, распаиваете дверь — и падаете со стрелой в груди. Во дворе вас поджидали арбалетчики.

п646

Выхватываете бластер — и видите, что чудовище уже направило на вас что-то вроде небольшой пушки. Теперь главное — выстрелить первым.

п647

Пройдя немного, обнаруживаете, что путь преграждает баррикада из каменных плит, вывороченных рельсов, металлических труб.

Попробуете разобрать баррикаду или повернете? В таком случае — направитесь во второй вход в тоннель или оставите затею с исследованием метро?

п648

«Добро пожаловать, сэра Майор... — начинает хозяин... и тут же, заметив ваш плюмаж, испускает зычный вопль: — Эй, доблестные рыцари! Нас почтил своим присутствием победитель Палеандра Неукротимого!»

Наступает почтительная тишина. Затем барон бесцеремонно спихивает со скамьи своего задремавшего соседа, жестом предлагает вам занять его место и просит рассказать о поединке с сэром Палеандром.

Все присутствующие с уважением выслушивают ваш рассказ, а затем дружно пьют за здоровье прекрасной Клуши.

Потом шум и гам возобновляются, а вы наваливаетесь на сочное жареное мясо (*СИЛА* восстанавливается до первоначального уровня).

п649

Медленно приходите вы в себя. Вы лежите на камнях, устланных сухой травой. Вокруг темно... в пещере вы, что ли? Но воздух здесь не затхлый, не застоявшийся — он чист, свеж и пахнет морем.

В ваше сознание врывается радостный голос Клужи, которая, оказывается, с тревогой дожидалась, пока вы очнетесь. Ваша помощница объясняет, что на вас напала зеркальная оса. Тело этого насекомого покрыто сверкающей оболочкой: так оса ослепляет противника... Она принесла вас на корм будущим личинкам, которые скоро вылупятся из яиц. Как и некоторые ее земные родственницы, оса парализует жертву ударом жала и тащит в логово. Но с вами этот номер не прошел: доза яда мала для человека. Вы можете двигаться (хотя *ЛОВКОСТЬ* все-таки понизилась на 1)...

п650

В отличие от земных сородичей, шершни не оставляют жало в ране врага и могут наносить противнику несколько ударов.

1-й ШЕРШЕНЬ *ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8*

2-й ШЕРШЕНЬ *ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 6*

Удалось ли вам победить? Тогда продолжайте путь.

п651

Вам поручено серьезное задание. Чтобы не провалить его, вы даже Бабу Ягу готовы признать королевой красоты... Впрочем, ваш ответ рыцарю составлен в более почтительных выражениях. Палеандр Неукротимый вполне удовлетворен и величаво удаляется на юг. Вы тоже продолжаете путь — разумеется, в другую сторону, на север.

п652

Улица позади завалена грудами битого кирпича, есть лишь один путь — вперед.

п653

Ветви оказываются на удивление хрупкими. Стараясь держаться как можно ближе к стволу, взбираетесь к пышной кроне и протягиваете руку к плоду. И тут сук, с виду толстый и надежный, подламывается, и вы шмякаетесь в траву. Хорошо, что здесь мягкая почва (*СИЛА* уменьшается лишь на 2).

п654

В конце концов, он же не к вам обращается... Вы молча допиваете вино и идете по лестнице в комнату, предназначенную для ночлега. Вслед звенит молодой, задорный смех незнакомца и мелко шелестит угодливое хихиканье хозяина таверны.

п655

В руке у вас цилиндр из черной пластмассы. На одном торце его — большая красная кнопка, на другом — круглый прозрачный «глазок».

Вы прекрасно знаете, что это такое, и не нуждаетесь в подсказке. Тем не менее вы ее получаете.

«Черный луч...», — с ужасом и отвращением шепчет Клуша.

Да, это прибор, создающий полосу сильнейших электромагнитных помех. Одно нажатие кнопки — и любой робот, на которого направлен этот пенал, будет надолго выведен из строя.

Если хотите взять находку с собой, запомните: когда захотите пустить ее в ход — прибавьте 100 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

п656

Ваш безумный противник в воплем бросается прочь. Вы не преследуете беднягу. К тому же становится ясно: он защищал свое логово.

п657

1-й РАЗБОЙНИК ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

2-й РАЗБОЙНИК ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

3-й РАЗБОЙНИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10

Удалось ли вам победить врагов?

п658

Здесь почти нет травы, под ногами шуршит песок. Идти все труднее... Внезапно вы, как в омут, проваливаетесь в песок чуть ли не по плечи. Выбраться удастся, но с трудом (вычтите 1 из СИЛЫ).

Здесь не пройти. Будете ломиться сквозь кусты или обойдете их с другой стороны?

п659

Почти сразу ход выводит вас в круглую пещеру, усеянную острыми сталактитами и сталагмитами. Впереди видно черное пятно: коридор продолжается дальше. Здесь мерзко пахнет, воздух вокруг движется какими-то странными толчками. Хотите, пока не поздно, уйти отсюда? Или рискнете идти дальше?

п660

«Ну, еще раз! — войдя в азарт, предлагает ваш партнер. — Можешь оставить прежний заклад, а я ставлю вот это...» И жестом фокусника он извлекает откуда-то большую серебряную монету, на которой отчеканены корона и роза.

Хотите сыграть? Или распрощаетесь с незнакомцем и отправитесь спать?

п661

Судьба вознаграждает вас за неприятности: рука нащупывает меж корней что-то крепкое и круглое.

Бросьте кубик. Если выпадет четное число, вы нашли это. Если нечетное — это.

п662

Рыцарь удаляется по дороге, а вы, на секунду поколебавшись, идете в другую сторону, чтобы не оказаться попутчиком этой неприятной личности. По солнцу, которое уже клонится к закату, определяете, что идете на север.

п663

Бертольд из Соргейля падает замертво, шлем его откатывается куда-то в колючие заросли, окружающие поляну. Вы смотрите на погибшего противника с некоторым уважением: в конце концов, он честно исполнил свой долг.

п664

Все хорошо, что хорошо кончается... Откинувшись в шезлонге, вы лениво размышляете: где лучше провести наконец-то выпавший вам отпуск — в Лунном Городе Развлечений или на экскурсии в венерианских джунглях?

Бета-аннигилятор занял свое законное место в Лаборатории Мерфи, экспедиция спасена, пираты остались в дураках, Мэри Коуфорд без всякой пользы для себя прогулялась по Веренице Миров, а вас ждет повышение в звании.

И — надо же! — не сработал Великий Закон Мерфи. Значит, не всегда верно, что если неприятность может произойти, то она обязательно...

Резкий звонок обрывает ваши размышления. На экране видеофона появляется лицо секретарши шефа.

«Майор, вас срочно вызывают в штаб Патруля. — Голос секретарши подозрительно мягок. — Боюсь, ваш отпуск откладывается. В Лаборатории Мерфи опять неприятности...»