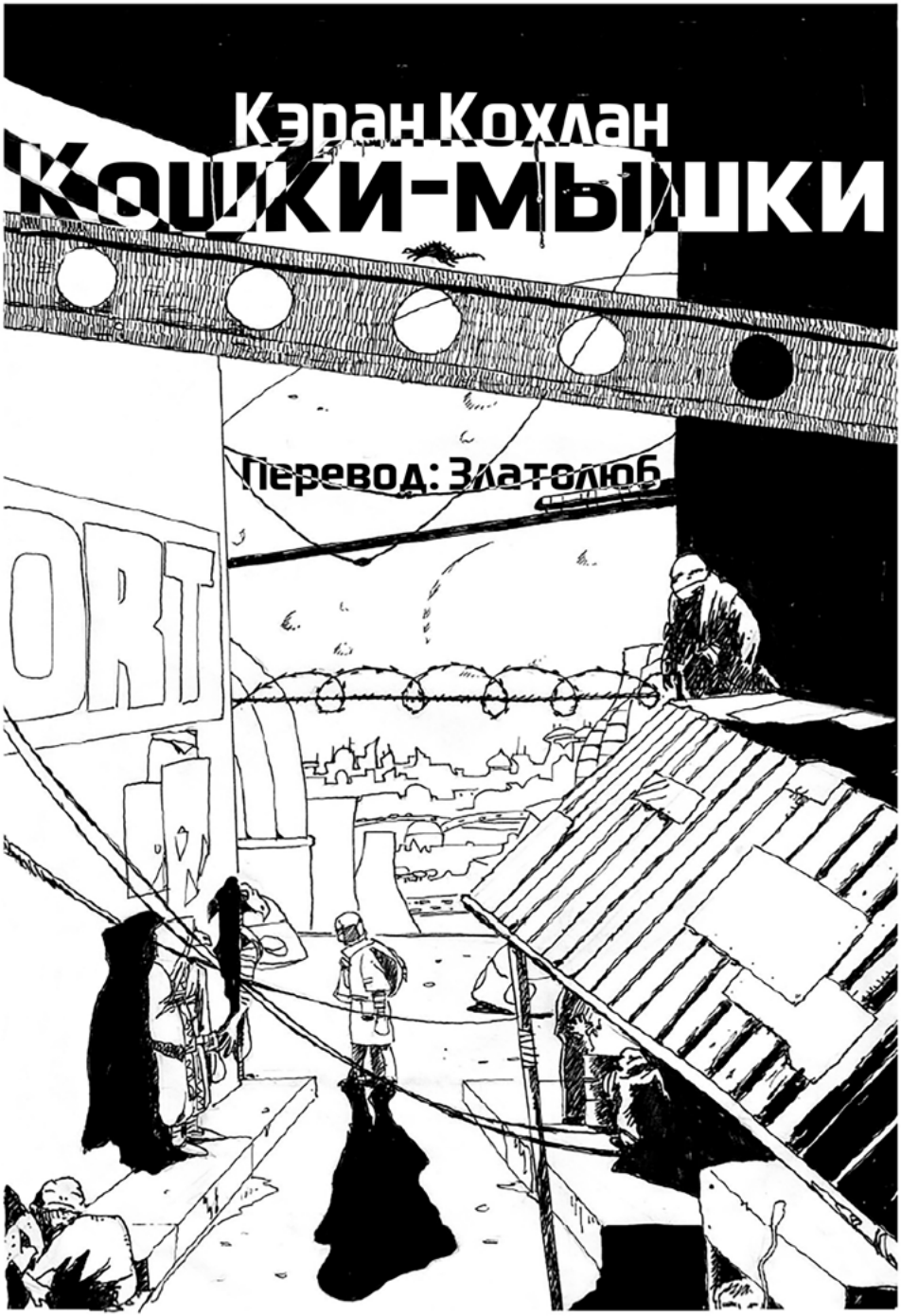
Кэран Кохлан

Кошки-мышки

Перевод: Златолюб



Кэран Кохлан

Кошки-мышки

Добро пожаловать в будущее

Год 2192. Меньше чем за два столетия Земная Конфедерация прошла путь от пятнышка на радаре Галактики до одной из двух главных галактических сил. ТЫ — расфуфыренный пилот звездного истребителя, получивший назначение командовать эскадрильей, гоняющейся за опасным преступником, отступником из воинственных Троуг. Тебе понадобиться все твое мастерство и смекалка, чтобы уцелеть в этом приключении.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ПЕРЕВОД:
ДОБЫЧА ОХОТНИКА
PREY OF THE HUNTER
KIERAN COGHLAN

КНИГИ-ИГРЫ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ РАССКАЗЫ
http://quest-book.ru

ПЕРЕВОД: СЕРГЕЙ «ЗЛАТОЛЮБ» ПОСНИЧЕНКО
ВЕРСТКА: ДМИТРИЙ «JUMANGEE» РЕПИН
2016

Галактические силы

Земная Конфедерация

В 2192 Земля едина и достигла звезд. Многочисленность и готовность к учебе и исследованиям сделали людей одной из наиболее могущественных рас в Галактике.

Лианийская Империя

Лианийцы похожи на высоких людей, но с более мощным телосложением и мясистым гребешком на макушке безволосой головы. Лианийцы недавно прибыли из далеких пределов Галактики и планируют завоевать остальную ее часть. Сейчас их силы прощупываются Конфедерацией. Они холодны, безжалостны и убийственно эффективны.

Троуг

Троуг — раса воинов-философов. Тысячу лет назад они занимали обширную империю, но гражданская война разрушила их силы, и сейчас они занимают небольшой уголок космоса, который будут защищать без всяких разговоров. Они огромные существа, напоминающие шипастых горилл. Обладают строгим кодексом чести и накажут любого, кто решит не придерживаться его.

Нейтральная Лига

Рыхлый союз народов, объединившихся для защиты от растущей силы Конфедерации и Лианийской Империи. Наиболее важные из входящих в него рас:

Силазийцы

Силазийцы высокие — 6 футов ростом — рептилии с оранжевой чешуей. Они самая многочисленная из Нейтральных рас, но, лишенные амбиций и неорганизованные по природе, не представляют собой мощной силы. Обычно они работают космическими пиратами и контрабандистами.

Меркани

Меркани приземистые существа с блестящей фиолетовой кожей. Как военной силой ими можно пренебречь, потому что, когда им нужна сила, они полагаются на торговлю и великолепные отношения с другими расами. Они всегда готовы заключить сделку, если только та хоть как-то им выгодна.

Акванарийцы

Военный хребет Нейтральных, похожие на лягушек Акванарийцы некогда были самой могучей силой в Галактике, но потерпели сокрушительное поражение от рук Конфедерации в 2145. Испытывают резкую неприязнь к людям и надеются вернуть свою славу, стравив людей и Лианийцев друг с другом.

ДъЛарэ

Матриархия ДъЛарэ насчитывает 1000 самок на 1 самца. Самки высокие, элегантные, похожие на насекомых и терпеть не могут расхлябанности. Самцам запрещено покидать родной мир ДъЛарэ, и очень немногие чужаки их видели. У самцов нет никаких прав и, хотя с ними обращаются хорошо, никакой свободы — их единственная обязанность оплодотворять самок.

Хронология

9-ГО МАЯ 2027

Европейский Союз сформировал Объединенное Государство Европа.

12-ГО СЕНТЯБРЯ 2028

Экономика США был спасена на краю катастрофы обширным займом из Европы.

1-ГО АПРЕЛЯ 2029

Китай, наиболее могущественное на тот момент государство планеты, объединился с соседними странами в Восточный Блок.

26-ГО ОКТЯБРЯ 2029

Армия Восточного Блока вторглась в Японию. Страна запросила помощи у США и Европы.

1-ГО НОЯБРЯ 2029

США и Европа образовали Западный Блок и объединили силы с Японией, чтобы отбить вторжение Восточного Блока.

14-ГО ДЕКАБРЯ 2029

Масштаб войны нарастал. Бои между двумя Блоками велись на нескольких фронтах Земного шара. Началась Третья Мировая война.

8-ГО АВГУСТА 2031

После серии сокрушительных поражений Западный Блок отступал, когда Земля установила первый контакт с инопланетными расами — Меркани. Армия Меркани атаковала Пекин — Восточный Блок был вынужден отступить, чтобы заняться новой угрозой.

3-ГО ОКТЯБРЯ 2031

Восточный Блок понес опустошительные потери. Несколько уцелевших лидеров заключили секретное соглашение с лидерами Западного Блока о создании объединенной армии для борьбы с инопланетными захватчиками.

27-ГО ИЮЛЯ 2032

Несмотря на обширный разрыв в технологии, партизанская тактика и просто многочисленность людей привели к тому, что им удалось прогнать армию Меркани с лица Земли — был объявлен Общемировой День Независимости.

31-ГО АВГУСТА 2032

Земное правительство официально объединилось по всему Земному шару, под предводительством президента с востока и еще одного с запада. Новое правительство назвали Земной Конфедерацией.

14-ГО СЕНТЯБРЯ 2032

Вместо того, чтобы предпринять очередную попытку захватить Землю, правительство Меркани согласилось торговать своими технологиями с Конфедерацией в обмен на кое-какие природные минералы Земли. Земля разработала новое оружие и космические корабли, могущие отправиться в глубокий космос со сверхсветовой скоростью.

2038–2062

Земля исследует глубокий космос и колонизирует несколько миров, населенных недоразвитыми созданиями.

НОЯБРЬ 2062

Попытка Конфедерации завоевать планету в космосе Троуг привела к жестокому поражению от рук расы воинов.

2063–2117

Несмотря на протесты на самой Земле, силы Конфедерации продолжили Земную экспансию в космос. Многие люди покинули родную планету, чтобы поселиться на новых колониях.

12-ГО ИЮНЯ 2117

Спор из-за богатой минералами планеты привел к Земляно-Акванарийской Войне.

20-ГО МАРТА 2145

Несмотря на превосходство в технологии, сокращающаяся численность Акванарийцев означала, что некогда могучая империя вынуждена капитулировать перед Конфедерацией. Акванарийцы отступили глубже в свой родной сектор.

2168

С дальнего конца Галактики прибыла могучая Лианийская Империя, колонизируя планеты на своем пути. Она посягнула было на космос Конфедерации, однако была вышвырнута обратно. Началась новая Холодная Война между Конфедерацией и Лианийцами.

4-ГО ФЕВРАЛЯ 2170

Образована Нейтральная Лига, чтобы служить буфером между Конфедерацией и Лианийской Империей.

Твои способности

Для отслеживания твоих способностей служит «Лист Приключения».

Брось один кубик. Прибавь 6. Сумму запиши в МАСТЕРСТВО. МАСТЕРСТВО отображает твою способность сражаться и ловкость.

Брось два кубика. Прибавь 12. Сумму запиши в ВЫНОСЛИВОСТЬ. ВЫНОСЛИВОЛСТЬ отображает твое здоровье и крепость. Если ВЫНОСЛИВОСТЬ упадет до 0 или ниже, ты погибнешь.

Брось один кубик. Прибавь 6. Сумму запиши в УДАЧУ.

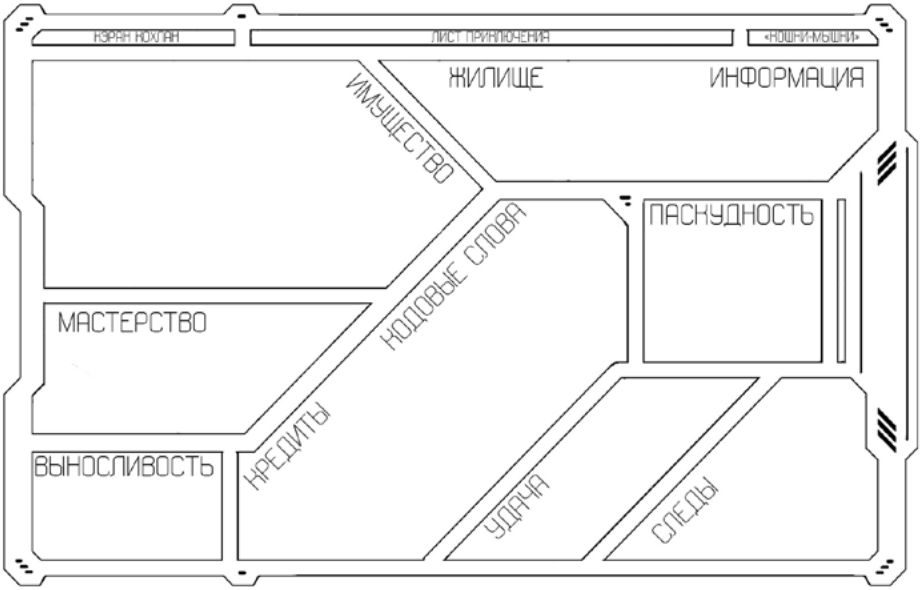
Эти три характеристики могут повышаться и понижаться во время приключения, но никогда не могут превысить Изначальных значений.

Паскудность

От тебя, как представителя Вооруженных Сил Конфедерации, ожидается хорошее поведение и послушание перед законом. Но может сложиться ситуация, когда ты сочтешь подобное слишком трудным. Ты начинаешь с ПАСКУДНОСТЬЮ равной 0, но она будет расти при совершении недобросовестных поступков.

Следы

СЛЕДЫ показывает, насколько близок твой враг к тому, чтобы сесть тебе на хвост. Начинаешь количеством СЛЕДОВ 0, но оно будет расти, если ты привлечешь к себе внимание. Время от времени тебя могут попросить Проверить свои Следы. Для этого брось 2 кубика — если выпало меньше значения твоих СЛЕДОВ, значит ты обнаружен. В противном случае остаешься в безопасности.



Сражения

Рукопашный бой

Время от времени тебе будут даваться значения вражеских МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ, чтобы сразиться. Для этого используется следующая процедура:

1. Бой одновременный. Рукопашное сражение это серия ударов, в которой один из участников наносит повреждения второму.

2. Брось 2 кубика и прибавь результат к МАСТЕРСТВУ твоего противника. Это его Сила Атаки в этом раунде.

3. Брось 2 кубика и прибавь результат к своему МАСТЕРСТВУ. Это твоя Сила Атаки в этом раунде.

4. У кого Сила Атаки ниже, получает ранение и теряет 2 ВЫНОСЛИВОСТИ. Если Силы Атаки равны, значит оба промахнулись. Конец боевого раунда.

5. Если ВЫНОСЛИВОСТЬ твоего противника достигла 0, ты выиграл. Если твоя ВЫНОСЛИВОСТЬ достигла 0, ты погиб. В противном случае, если в тексте не сказано по-другому, возвращайся к шагу 2 и начинай новый боевой раунд,

В бою с несколькими противниками ты будешь либо сражаться с ними по одному за раз — в этом случае сражаешься как обычно, переходя к следующему противнику, когда покончишь с предыдущим,— либо ты должен драться с ними одновременно. В том случае каждый противник делает в боевом раунде отдельную атаку против тебя, но ты выбираешь для боя только одного. Выбранную цель атакуешь как обычно. Против дополнительных противников набрасываешь свою Силу Атаки обычным способом, но ты не причиняешь им вреда, если твоя Сила Атаки будет больше — считай, что ты просто парировал вражеский удар. А вот если твоя Сила Атаки окажется меньше, чем у противника, тебя ранят как обычно. В тексте будет сказано, какую из двух процедур использовать.

Перестрелка

Если раздобудешь лазерный пистолет, то можешь вступать в перестрелку. Тебе будут указаны МАСТЕРСТВО и ВЫНОСЛИВОСТЬ противника, а бой проводится следующим образом.

1. Проверь свое Мастерство. В случае успеха ты попал по противнику. Брось один кубик и вычти результат из его ВЫНОСЛИВОСТИ. В противном случае ты промахнулся.

2. Если твой противник еще жив, он может отстреливаться. Проверь его Мастерство. В случае успеха по тебе попали. Брось один кубик и вычти результат из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. В противном случае твой враг промахнулся.

3. Если в тексте не сказано что-то иное, повторяй шаги 1 и 2, пока один из вас не погибнет.

4. Если ты перестреливаешься с несколькими противниками, выбери в шаге 1, в кого ты будешь стрелять, но ответный огонь по тебе в шаге 2 ведут все оставшиеся в живых противники.

Удача

Иногда тебя будут просить Проверить Удачу. Для этого брось два кубика. Если выпало число меньшее или равное твоей УДАЧЕ, тебе повезло. Если выпало больше, значит тебе не повезло, и ты должен столкнуться с последствиями этого. При любом исходе после каждой Проверке Удачи отнимай от своей УДАЧИ 1.

Удача в бою

Если в рукопашном бою ты ранил противника, то можешь Проверить Удачу, как описано выше. Если тебе повезет, ты нанесешь серьезную рану — твой противник теряет на 2 ВЫНОСЛИВОСТИ больше. Однако, если тебе не повезет, то твой удар противника всего лишь оцарапает, и он потеряет только 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ.

Всякий раз, когда тебя ранят в рукопашном бою, ты можешь Проверить Удачу, чтобы минимизировать ущерб. Если повезет, удар противника всего лишь оцарапает тебя, и ты потеряешь только 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ. Если не повезет, твоя рана окажется серьезной, и ты потеряешь на 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ больше. Не забудь отнимать по 1 от своей УДАЧИ всякий раз, когда ты Проверяешь Удачу.

Дополнительно о твоих способностях

Мастерство

Тебя также могут попросить Проверить свое Мастерство. Для этого брось 2 кубика. Если выпало меньше твоего МАСТЕРСТВА, тебе удалось. Если выпало большее или равное твоему МАСТЕРСТВУ число, значит у тебя ничего не вышло.

ПРЕДИСТОРИЯ

Сидя в своем конфедератском истребителе, наблюдаешь, как перед тобой сквозь космос дрейфует громада Земледава Троуг с безмолвными двигателями.

— Мы разнесли ему маневровые двигатели? — Спрашивает по интеркому Цзэн из своего истребителя слева от тебя.

— Возможно,— произносишь вслух. «Хотя и чертовски маловероятно»,— думаешь про себя. Земледавы покрыты толстой броней, хотя у них и есть слабое место — небольшой участок топливного трансмиттера слегка приоткрыт. Вероятность попасть туда лазерным лучом крошечная, хотя она и существует.

— Да рожай уже, Омоз,— повторяешь в четвертый раз, посылая запрос на корабль Троуг. И опять без ответа.

— Возможно, он погиб от взрыва газа или еще чего? — Встряет Роддик, летящяя справа от тебя.

Ну, это уже ни в какие ворота — чтобы один маленький взрыв огня, который вы исхитрились влепить в топливный трансмиттер, и вызвал внутренний взрыв? Нет, тут что-то не так. Омоз — отступник Трог, изгнанный за убийство и садизм. Он путешествовал космосом Конфедерации, ублажая свои обычные пороки, и тебя поставили во главе ударной команды, посланной арестовать его. Это было нелегко. Вы прижали его корабль у Лексус-5, но космический бой пошел наперекосяк — лишь ты, Цзэн и Роддик остались, прежде чем Омоз отступил. С тех пор вы его и преследуете.

— К черту, я собираюсь посмотреть, что к чему,— бросает Цзэн.

— Нет! Стой! — Орешь было ты, но уже поздно. Стоит истребителю Цзэна приблизиться к Земледаву, как тот резко пробуждается от спячки, маневровые двигатели вращают его, и в обшивку цзэнова корабля бьет залп лазерного огня. Истребитель вращается волчком, утратив контроль, а потом взрывается.

— Нееет! — Выкрикивает Роддик, устремляясь к кораблю Троуг, паля из лазеров. Ей удается влепить несколько добрых попаданий, прежде чем ракета с корабля находит ее левый двигатель, разнося ее корабль на клочки.

В одиночку тебе с Земледавом никак не совладать. Разворачиваешься и отступаешь, надеясь достигнуть помощи, прежде чем Омоз тебя собьет. Тщетная надежда. Выстрел поражает твои кормовые маневровые двигатели, заставив весь корабль подпрыгнуть. Истребитель начинает сбавлять ход, в голове все идет кувырком, и сознание тебя покидает.

Когда ты вновь открываешь глаза, ты уже не пристегнут к сиденью своего истребителя. Вместо него ты сидишь в сиденье спасательной капсулы. Дверь капсулы открыта, и прямо за ней стоит, широко скалясь, одноглазый Омоз.

— Welcome aboad,— смеется он на удивительно хорошем английском.— Хотя, боюсь, долго ты тут не останешься.

— Почему ты не убил меня?

— А что было бы в этом забавного? — Отвечает он, пожимая плечами.— Вместо этого я предлагаю сыграть в игру.

— Игру?

— Да, игру.— Он улыбается почти дружелюбно.— Сейчас мы на орбите Картран-6, не самой дружелюбной планетки в Галактике, думаю, ты с этим согласен. Я собираюсь опустить тебя на нее в капсуле. Ты получишь несколько часов форы, прежде чем я посажу корабль и отправлюсь тебя искать. Найди способ убраться с планеты, и я отпущу тебя. Однако, если я тебя поймаю,— его улыбка стала широкой до невозможности,— я тебя убью.

— А у меня есть выбор?

— Могу убить тебя прямо сейчас. Далеко не так забавно.

Вздыхаешь.

— Твоя взяла, Омоз. Я согласен.

— Великолепно,— отвечает Троуг с повязкой на глазу.— Позабавимся.

С этими словами он захлопывает дверь капсулы и закрывает шлюз. Шипит воздух, и капсула вылетает из борта Земледава, устремляясь к фиолетовому пятнышку — Картрану-6, одной из наиболее беззаконных планет в космосе Конфедерации.

Иди на параграф 1.

1

Пока спасательная капсула летит сквозь темную пустоту к Картрану-6, вспоминаешь, что тебе известно об этой захолустной планетке. Хотя технически это часть космоса Конфедерации, властям на земле почти нет до нее дела. Ее когда-то прибыльная титаниедобывающая промышленность полностью рухнула, когда выяснилось, что для строительства корпусов звездных крейсеров Конфедерации танталовый сплав служит более дешевой альтернативой. В результате работа на планете почти не оплачивается, и многие люди обратились к криминалу или покинули планету, открыв дорогу для отребья с Нейтральных планет. По слухам нынешний администратор Шнелль таится в своих кабинетах, ожидая своей смены и предоставив Картран-6 самой себе. Вряд ли ты получишь от него хоть какую-то помощь.

Капсулу встряхивает — врубается реверсный двигатель. Должно быть, планета уже близко. Теоретически, маневровые двигатели должны замедлить капсулу в достаточной степени, чтобы тебя не размазало по поверхности планеты. Но всегда существует вероятность во что-то врезаться по пути вниз. Капсулу дико затрясло, и в ней становится неуютно жарко. Сжав зубы, принимаешь аварийную позу.

С сотрясающим кости ударом капсула рухнула на поверхность планеты. Поднимаешься на подгибающихся ногах, утирая кровь из носа. Дергаешь открывающий рычаг, и дверь капсулы скользит в сторону, являя очень злого и очень волосатого мужика.

— Моя хата! — орет он.— Ты раздавил мою хату! Ты, большая, неуклюжая катастрофа с неба! И где мне теперь жить?

— Извини за хату,— бормочешь ты, потирая затылок и выбираясь из капсулы, чтобы осмотреться. Можно не сомневаться — твоя капсула врезалась в небольшую металлическую халупу. Еще повезло, что никого не было дома.



— Извини? Извини и все? Как твое «извини» мне поможет? — вопит волосатый мужик.— Тебе лучше бы иметь немного кредитов, чтобы проканать с извине...— Он заткнулся и в тревоге уставился на эмблему льва на твоей униформе — символ Вооруженных Сил Конфедерации. Не сказав ни слова, мужик разворачивается и исчезает в ближайшем темном переулке.

— Ну, благодарение звездам,— бормочешь про себя, озирая окрестности. Похоже, ты приземлился посреди единственного на весь Картран-6 города. К заброшенным складам и закопченным жилым многоэтажкам лепятся жалкие лачуги и навесы. Между зданиями тянется проржавевший монорельс — примитивная форма общественного транспорта для этих дней и эпохи. Из задымленных переулков за тобой следят несколько глаз — человеческих и инопланетных — но никто к тебе не подходит. Возможно, их отпугивает твоя униформа. И раз уж о ней зашла речь — вряд ли Омозу будет трудно тебя отыскать, если ты будешь расхаживать в униформе у всех на виду. Поспешно стягиваешь куртку, оставшись в белой футболке, которую всегда носишь под ней. Ты чуть было не сунул куртку

в ближайший мусоросжигатель, когда внезапно тебя осеняет — а ведь форма Конфедерации может иметь какую-то ценность. Возможно, ее удастся продать, чтобы разжиться столь необходимыми деньгами? Если эта мысль тебе приглянулась, иди на 67. В противном случае, бросаешь форму в мусоросжигатель. Иди на 193.

2

Проверь свои Следы. Если тебя поймали, иди на 109. Если нет, ты просыпаешься на следующее утро с истерзанной спиной, но все-таки отдохнувшим (восстанови 3 ВЫНОСЛИВОСТИ). Ты уже собрал 350 кредитов? Если да, иди на 94. Если нет, похоже тебе придется еще повкалывать. Если у тебя записано кодовое слово GRIND, иди на 83. Если вместо него записано кодовое слово WISEGUY, иди на 70.

3

Пробираешься к центру города, проходя мимо дерущихся Силазийцев и перешагивая через выпотрошенный труп Меркани. Небо начинает светлеть, когда ближе к полудню ты достигаешь городской управы. Это довольно внушительное здание в стиле раннего двадцать второго столетия, хотя в окружении грязных домишек оно торчит, как одинокий гнилой зуб. Входишь внутрь и подходишь к рыжей крале с огромной прической.

— Мне необходимо увидеться с администратором по делу большой срочности.

— Возьмите номерок и ждите своей очереди,— отвечает она, гордо задрав носик.

Вздохнув, цапаешь со стойки номерок (N83, если точно) и усаживаешься к группе скучающих мужчин и женщин. Пока тянется кажущееся бесконечным ожидание, несколько людей останавливаются и странно на тебя смотрят, но никто к тебе не подходит (прибавь 1 СЛЕД). И когда ты уже решаешь плюнуть и уйти, объявляют твой номер, и ты входишь в кабинет администратора Шнелля.

Шнелль ужасно толстый дядька в плохо сидящей форме

Конфедерации. Несколько клочковатых прядей светлых волос расчесаны по лысеющей голове, неубедительно притворяясь прической. Администратор скребет потный подбородок, пока ты объясняешь ему ситуацию.

— Я бы с радостью помог,— зевает он,— но я ничего не могу сделать в ближайшем будущем. Максимум, что я могу предложить — транспорт на Каллус-9 через три недели.

— Три недели?!! — Ты не веришь своим ушам.— Да меня к тому времени уже в живых может не быть! Неужели у вас нет неотложного транспорта, которым я могу воспользоваться?

— Сынок, мне не хотелось бы тебе этого говорить,— холодно отвечает Шнелль,— но один солдат, застрявший на захолустной планете — это не неотложный случай. Я пошлю кое-кого из своих мальчиков присмотреть за этим Омозом. Все будет в порядке. Вот тебе, перекантуйся пока,— он протягивает 15 кредитов (запиши их на Лист Приключения).

— Спасибо за ничего,— бормочешь, покидая городскую управу с намерением попытать счастья в космопорту. Иди на 19.

4

Пробираешься по узким городским закоулкам, спрашивая у попадающихся босяков, не знают ли они, где можно купить кое-что особенное и не совсем легальное. Прибавь 1 СЛЕД, а затем Проверь Удачу. Если ты удачлив, иди на 95. Если нет, иди на 26.

5

Удираешь, оставив своего нового дружка разбираться с проблемами самостоятельно. Запиши лазерный пистолет на Лист Приключения. Однако твои действия могут принести тебе врагов в криминальном подполье. Запиши кодовое слово NEMESIS. Не оглядываясь, покидаешь многолюдный космопорт. Иди на 175.

6

У Троуг много достоинств, но быстрота не из их числа. Тебе удается обогнать его в забеге по коридору, но в какую часть корабля тебе направиться сейчас? Можешь попытать счастья на мостике (иди на 44), в грузовом отсеке (иди на 172) или в столовой (параграф 189). Решай побыстрее, потому что тяжелые шаги Омоза все ближе!

7

Замечаешь сидящего в темном углу рыжего бугая. Подходишь и спрашиваешь, не он ли Корнелий.

— А если я, то что с того? — Рычит он.

— У меня есть кое-что, что может тебя заинтересовать — немного микросхем.

Он долго цедит зеленое пиво, критически осматривая тебя с головы до ног.

— Что ж, ты слишком грязный для легавого,— наконец признает он.— Подходи на задний двор через две минуты.

После этих слов он встает и выходит через черный ход. Выжидаешь пару минут, борясь с искушением добить его пиво, затем направляешься в переулок позади бара. Корнелий нетерпеливо ждет.

— Ну, показывай, что там у тебя,— ворчит он.

Достаешь микросхемы, и он профессионально осматривает их.

— Чертовски хороший товар,— комментирует он, явно удивленный.— Где ты их надыбал? Впрочем, неважно — даю 150 кредитов за все.

Довольно совершаешь сделку и уже кладешь кредиты в карман (запиши их на Лист Приключения), когда слышишь приближающиеся шаги из переулка за спиной. Обернувшись, видишь четырех громил — все с лазерными пистолетами.

— Шо, решил, шо можно грабануть Зеппо Зардона и уйти? — Тявкает один из них, и ты с сосущим ощущением в животе узнаешь Ала, которого ты ограбил.

— Ты обнес Зардона? — В ужасе кричит Корнелий. Он выкла-

дывает микросхемы на землю.— Передайте Зардону, я совсем не хотел его обидеть,— поспешно говорит он, прежде чем поджать хвост и драпануть по переулку.

Увы, ты не можешь последовать его примеру — тебя подстрелят, не успеешь ты и двух шагов пройти. Покоряясь неизбежному, достаешь лазерный пистолет, и то же самое делают четверо головорезов.



⌖ АЛ: МАСТЕРСТВО 8, ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

⌖ ФРЕДДО: МАСТЕРСТВО 6, ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

⌖ ГРОМИЛА ЛАРРИ: МАСТЕРСТВО 7, ВЫНОСЛИВОСТЬ 5

⌖ РИНГО: МАСТЕРСТВО 6, ВЫНОСЛИВОСТЬ 8

Если в этой смертельной перестрелке ты одержишь верх, иди на 181.

8

Тебя отводят к Зардону.

— А, это ты,— ворчит он.— Есть у меня работенка — как раз для тебя.

Брось кубик, чтобы узнать, какую работу даст тебе Зардон, и поставь галочку в соответствующем окошке. Если в окошке уже стоит галочка, бросай снова, пока не выпадет пустое окошко. Если выпало:

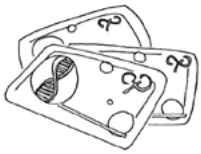
1. ❑ Иди на 64.
2. ❑ Иди на 40.
3. ❑ Иди на 165.
4. ❑ Иди на 98.
5. ❑ Иди на 18.
6. ❑ Иди на 190.

9

Похоже, Зардон совсем не расстроен, когда ты докладываешь о своей неудаче.

— Какой прок, если бы тебя арестовали? — Дружелюбно говорит он.— Попробуем в другую ночь.

Тебя отпускают, велев доложиться завтра. Иди на 39.



10

Наконец ты врываешься, припорошенный пылью, в устойчивую часть шахты. Позади слышен шум заваливающегося наглухо туннеля — теперь оттуда не доносится ни крика о помощи.

Появляется бригадир и вздыхает:

— Теперь запаришься бумажки писать,— ворчит он.

— Бумажки писать? — Взрывается Финнеган,— Там внизу люди погибли!

— Тогда бумажек будет еще больше,— ноет бригадир, явно испытывая жалость к самому себе.

Он приказывает вам расчистить туннель. Выживших вы не нашли. Потом бригадир отсылает вас всех по домам.

— А теперь мне еще новых работников набирать,— плачется он, выплачивая твои 45 кредитов.

Покачав головой от такой черствости, покидаешь шахту и отправляешься обратно в город. Иди на 39.

11

Сотри кодовое слово WISEGUY и впиши кодовое слово LONER. Пробираешься через город к шахтам, вырытым в высоких фиолетовых горах на краю города. У входа в шахту находишь сидящего за заваленным бумагами столом бригадира Меркани и спрашиваешь его, нет ли какой работы.

— Да ну? — Ворчит он.— А хоть какие-то документы у тебя есть?

— Нет,— отвечаешь разочаровано. Возможно, получить тут работу будет не так просто, как ты надеялся.

— Великолепно,— хихикает он.— Это значит, что тебе можно меньше платить. Будешь получать сорок пять кредитов в день. Следуй за мной.

Он ведет тебя вниз по длинному осыпающемуся туннелю, под конец выходящему в чуточку более широкую область, где работают несколько шахтеров, добывая руду из скалы портативными экстракторами. Бригадир представляет тебя низенькому толстому шахтеру с огромной каштановой бородой.

— Финнеган покажет тебе что к чему.

Финнеган только рад помочь — он вручает тебе портативный экстрактор и показывает, как им пользоваться.

— В прежние деньки они использовали огромные машины для этого,— жизнерадостно заметил он.— Но выяснилось, что дешевле согнать толпу народа с зарплатой как у рабов и портативными экстракторами. Это дешевле, чем заменять нас роботами и машинами.

Болтаешь с Финнеганом под неумолчный грохот экстракторов.

Тот рассказывает, что родился и вырос на самой Земле. Спрашиваешь, почему он ее покинул.

— Были у меня причины,— следует таинственный ответ. Похоже, лучше его об этом не расспрашивать.

Но, наконец, день заканчивается, и ты получаешь 45 кредитов за свои труды (запиши их на Лист Приключения). Помахав Финнегану на прощанье, покидаешь шахты, направляясь обратно в город. Запиши кодовое слово GRIND, а потом иди на 39.



12

Человек продолжает идти своей дорогой и вскоре скрывается из вида. Может, он и не был сторожем? Спустя несколько минут твои товарищи по злодеянию появляются, неся несколько ящиков.

— Шабаш,— говорит Ал.

Возвращаетесь к Зардону, который доволен вашей работой и платит тебе 75 кредитов (запиши их на Лист Приключения).

— Продолжай в том же духе, и ты далеко пойдешь,— хвалит он тебя.

Не зная, гордиться тебе или стыдиться такой похвалы, отча-

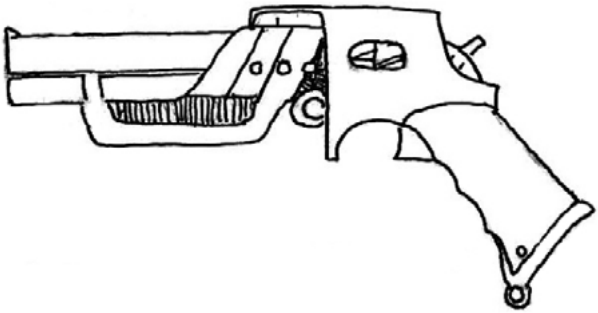
ливаешь. Иди на 39.

13

Гудящий голубой шар энергии обволакивает тебя и в считанные миллисекунды превращает в атомы.

— И так смерть приходит ко всем, кто надеется,— торжественно произносит Отчаяние.

— И не говори,— пожимает плечами Омоз.



14

Быстрый обыск тела ДъЛарэ приносит 95 кредитов. Также можешь забрать ее лазерный пистолет, если хочешь (запиши одну или обе находки на Лист Приключения). Несмотря на дорогие костюмы, у двух ее жертв ничего не оказалось — ни денег, ни ксив — голяк полный. Очень странно. Не желая торчать здесь дольше необходимого, выходишь из переулка и направляешься к хазе Зардона. Иди на 140.

15

Вдвоем с Финнеганом вы работаете в небольшом туннеле. Финнеган рассказывает тебе пару баек из своего земного прошлого. Он как раз добрался до того места, как работал в экспериментальной лаборатории с гигантскими ящерицами в Токио, когда мимо вас

проходят два Силазийца. Похоже, у этих двоих истерика, и все их попытки справится с ней к успеху не приводят.

— Чего это с ними? — Спрашиваешь Финнегана, когда два истерических инопланетянина сворачивают за угол.

— В туннеле, где они работают, просачивается эфесский газ, от него и балдеют.

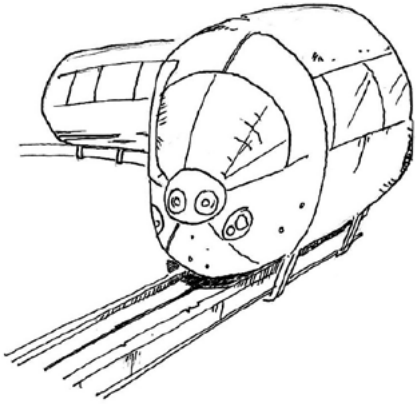
— Эфесский газ! — Ты в шоке.— Но он же может вызвать мозговые повреждения.

— Думаю, многие работники готовы взять на себя такой риск,— отвечает Финнеган, явно не слишком этим заморачиваясь.

Доложишь об утечке потенциально опасного газа бригадиру (иди на 82) или не станешь забивать себе голову и продолжишь работать (прибавь 1 к своей ПАСКУДНОСТИ и иди на 129)?

16

Просыпаешься слегка отдохнувшим (восстанови 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). Кто-то барабанит в дверь твоей каюты. Выползаешь из кровати и нажимаешь открывающий дверь выключатель. Дверь отъезжает в сторону — и в комнату вваливается истекающий кровью матрос! Подхватив его, спрашиваешь, что случилось, но он только харкает кровью, прежде чем умереть. Быстренько запрешь дверь (иди на 198) или отправишься в коридор на разведку (иди на 188)?



17

С громким шумом спотыкаешься о валяющийся камень. Акванариец резко оборачивается с лазерным пистолетом в руке.

— Как ше я люблю людиш-шек,— шипит он.— Одиноких и глупых.

Достаешь собственный лазерный пистолет.



⊕ АКВАНАРИЕЦ: МАСТЕРСТВО 9, ВЫНОСЛИВОСТЬ 9

Если ты убьешь его, то, наклонившись над трупом, вырежешь на щеке Z — это чтобы Акванарийцы знали, что им следует держать от земли Зардона подальше. Обыскав тело, найдешь 10 кредитов, разновидность мощной гранаты и лазерный пистолет. Забирай все, что хочешь, затем возвращайся к Зардону, отправившись на 160.

18

— Этот жирный придурок администратор Шнелль приобрел новый «фелукс-3000».

— Симпатичный ховеркар,— угодливо поддакиваешь.

— А то. А ты сделаешь его моей тачкой. Сегодня ночью отправишься в личный гараж Шнелля. Я подкупил одного из тамошних охранников, чтобы тот оставил боковую дверь незапертой.

Этим вечером ты отправляешься в город и, убедившись, что никто не смотрит, открываешь незапертую боковую дверь и входишь в гараж Шнелля. Проверь Удачу. Если ты удачлив, иди на 107. Если нет, иди на 128.



19

Опустив голову, пробираешься по замусоренным улицам, протискиваясь мимо бомжей и босяков, глухой ко всем мольбам побирушек, называющих эти вонючие переулки домом. Наконец добираешься до некогда величественного космопорта Картрана. Некогда считавшийся произведением искусства, для твоего современного вкуса он выглядит коробочным и уродливым, да и немного краски этому архитектурному комплексу не помешало бы. Покачав головой, проходишь в автоматические двери.

Внутри суетится огромная толпа людей и инопланетян. Направляешься к терминалу побезлюднее, выискивая подходящее судно, которое заберет тебя с этой забытой богом планеты. Твой растерянный взгляд замечает Силазиец с кожаной нашлепкой на глазу и манит тебя.

— Нужна помощь, дружище? — Просрежетал он.

Решив, что кому-то довериться все равно надо, спрашиваешь его, нет ли тут поблизости пилотов, которые могут увезти тебя с планеты быстро и дешево.

— Попробуй Парнала Кираса, Меркани. Летает на «Пурпурной леди»,— отвечает он, направив тебя к судну. Благодаришь любезного Силазийца. Если хочешь, может сунуть ему 10 кредитов, чтобы он помалкивал о тебе (вычти эту сумму с Листа Приключения, если ты выбрал такой вариант), иначе тебе придется прибавить 1 СЛЕД. Но что бы ты ни выбрал, иди на 80.

20

Пока ты пролезаешь через окно, сзади раздается выстрел, и лазерный луч вспарывает тебе спину (теряешь 8 очков ВЫНОСЛИВОСТИ). Если ты еще жив, то спрыгиваешь на землю и бежишь прочь от своего укрытия. Обернувшись, видишь в своем бывшем окне громко хохочущего Омоза. Ныряешь в боковой переулок и бежишь что есть мочи, отчаянно стремясь убраться подальше. Наконец останавливаешься, чтобы отдышаться. Замечаешь выглядящий пустым сарай и направляешься к нему. Из него может выйти славное убежище. Устраиваешь себе постель из подручных материалов, но страх, что вновь появится Омоз, слишком силен, чтобы ты мог уснуть.

Но, наконец, восходит солнце, и твоя бессонная ночь позади (теряешь 2 ВЫНОСЛИВОСТИ от недосыпания). Украдкой взглянув в окно и удовлетворенный тем, что Омоза нет поблизости, готовишься к еще одному полному опасностей дню. Скопил ты уже 350 кредитов? Если да, иди на 94. В противном случае, тебе, похоже, необходимо потрудиться еще. Если у тебя записано слово GRIND, иди на 83. Если вместо него у тебя записано кодовое слово WISEGUY, иди на 70.

21

Из полудремы тебя вырывает потрясение при виде знакомой фигуры, зашедшей в вагон и усевшейся неподалеку. Это тот самый жулик Меркани, который спер твои вещи, пока ты боролся с его подручным. Садишься возле него. Он машинально оборачивается в твою сторону, и его глаза расширяются в узнавании.

— Ты,— выдыхает он.

С дружелюбной улыбкой требуешь от него вернуть твои вещи. Он настаивает, что вещей при нем нет, но готов дать тебе 80 кредитов, если ты от него отстанешь. Примешь это предложение (иди на 124) или потребуешь вернуть твое имущество (иди на 90)?



22

Трогаешь за плечо одного из матросов, и тот валится на стол. Он мертв! Должно быть, Омоз придал им такие позы, чтобы одурачить тебя! Раздается зловещее пиканье, и стол, за которым сидят двое мертвых космонавтов, взрывается. Ныряешь в укрытие, но основная часть взрыва мощно впечатывает тебя в стену (теряешь 10 очков ВЫНОСЛИВОСТИ). Если ты еще жив, иди на 56.

23

Отстреливаешь нахальному Силазийцу бошку, и остальные замирают от ужаса. Фреддо начинает громко ржать.

— Мужик, ну ты крут. Ал был прав насчет тебя.— Он оборачивается к съежившимся Силазийцам.— Видите, что бывает, когда задираешься с Зеппо Зардоном?

Те кивают, прежде чем броситься, хныча, наутек. Все еще смеясь, Фреддо отводит тебя обратно на хазу Зардона и дает преступному владыке блестящий отчет о твоих похождениях.

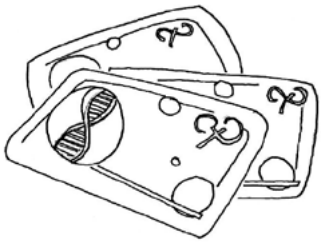
— Ты оказал мне большую услугу.— Рычит Зардон.— Держи.— Он протягивает 50 кредитов, которые ты прячешь в карман (запиши их на Лист Приключения).— Я вижу, тебя здесь ждет блестящее будущее. Хладнокровных убийц, работающих на меня, никогда не может быть слишком много.— Его подпевалы дружно смеются, а ты выдаешь полуискреннюю улыбку.— Доложишься завтра,— продолжает Зардон.— У меня есть для тебя другие задания.

Киваешь и уходишь. Добавь 3 к своему ПАСКУДСТВУ и запиши кодовое слово WISEGUY, а потом иди на 120.

24

— Мудрое решение,— говорит Фреддо с ухмылкой.— Береги себя.

После чего встает и выходит на следующей остановке. Надеешься, это последний раз, когда ты видишь Зардона и его людей. Сотри кодовое слово LONER, затем иди на 185.



25

Шнелль расхаживает взад-вперед по своему кабинету, изумленный твоим рассказом.

— Так значит, чтобы защититься от одного чужака, ты похоронил нескольких шахтеров? — Спрашивает он наконец.

— Они уже были мертвы от газа,— объясняешь.

— Откуда ты знаешь? Ты проверил их всех до единого?

— Нет. Но я сомневаюсь, чтобы кто-то мог выжить.

— Но даже если это так,— отчаянно прерывает Шнелль,— потребуются годы, чтобы шахта снова начала работать. Это было единственное коммерческое предприятие на Картране-6. Ты полностью уничтожил эту планету.

— Приношу извинения. Я не собирался уничтожать всю шахту. Возможно, если бы ваши люди были более компетентны, Омоза защелкнули в браслеты, как только он бы приземлился на этой планете.

— Думаю, ты и сам убедился, что Омоз не самая легкая для поимки персона,— огрызается он в ответ.

Вытерев со лба пот, он поднимает трубку и орет в нее:

— Дайте мне корабль на Мелос-8 немедленно... Нет, мне плевать, сколько это стоит. Просто уберите этого психованного космача с моей планеты, сейчас же.

Хлопнув трубкой о стол, он оборачивается к тебе.

— На Мелосе-8 тобой займутся военные. Теперь ты их проблема.

Иди на 106.

26

Чувствуешь похлопывание по плечу и, обернувшись, видишь двух хмурящихся Акванарийцев.

— Шпионишь за нами, человек? — Рычит один их них.

— Конечно,— отвечает его товарищ.— Люди всегда готовы на гадости.

— Я просто пытаюсь продать эту куртку,— отвечаешь, страстно желая избежать драки.

— Это куртка Конфедерации, верно? — Рявкает первый.— Ты военный?

— Моего дядю убил Конфедератский подонок вроде тебя,— лязгает второй.

— Да ладно вам, парни,— молишь ты.— Война закончилась пятьдесят лет назад!

— Ба! Что такое пятьдесят лет для Акванарийца? — Сплевывает первый.

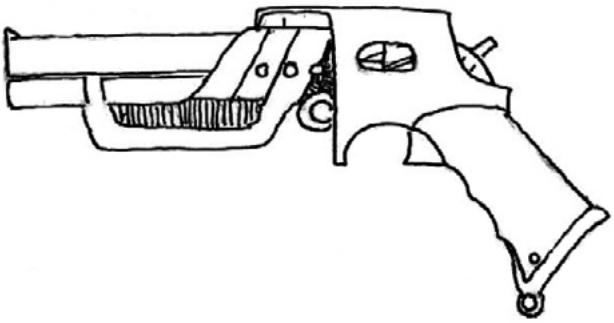
— Хватит болтовни! — ревет второй.— Пора расплющить человека.

Неохотно сжимаешь кулаки и готовишься к драке.

⌖ ПЕРВЫЙ АКВАНАРИЕЦ: МАСТЕРСТВО 8, ВЫНОСЛИВОСТЬ 6

⌖ ВТОРОЙ АКВАНАРИЕЦ: МАСТЕРСТВО 7, ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

Сражайся с ними по одному за раз. Если победишь, иди на 59.



27

Пока все вы бежите к зданию, снайпера у верхних окон поливают вас лазерным огнем (брось 1 кубик и вычти результат из своей ВЫНОСЛИВОСТИ). Однако огонь недостаточно плотный, чтобы остановить тебя, и, когда ты подбегаешь к зданию, несколько членов банды выбегают тебе навстречу. Сражайся с двумя из них по одному за раз своими кулаками.

⌖ ПЕРВЫЙ КРАСНЫЙ КРЕЙСЕР: МАСТЕРСТВО 7, ВЫНОСЛИВОСТЬ 5

⌖ ВТОРОЙ КРАСНЫЙ КРЕЙСЕР: МАСТЕРСТВО 6, ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

Если одолеешь их, иди на 133.

28

Красный Крейсер вываливается из окна, мертвый еще до того, как упасть на землю. Пытаясь отдышаться, слышишь повсюду треск выстрелов и крики — похоже, люди Зардона атаковали Красных Крейсеров в лоб. Оббегаешь вокруг к фасаду здания, но к тому времени все уже кончено. Красные Крейсера валяются мертвыми в куче перед входом в их хазу, а люди Зардона радостно улюлюкают и палят из лазерных пистолетов в воздух.

— Отличная работа, босс,— говорит Фреддо, когда ты подходишь, потирая до сих пор не переставшую болеть руку.— Кому вообще нужна эта тактика?

Рычишь нечто непечатное, прежде чем отдать буйным головорезам Зардона приказ возвращаться с тобой на хазу. Иди на 169.

29

Ты прочесываешь бар, как вдруг передняя дверь с грохотом распахивается, и внутрь врывается несколько офицеров в форме.

— Всем оставаться на местах, это рейд! — Орет плечистый сержант.

Бар пустеет, а завсегдатаи несутся к заржавевшей задней двери. Не желая попадаться с краденым товаром на руках, следуешь их примеру, прокладывая дорогу сквозь толпу и слыша, как за тобой преисполненные энтузиазма полицейские лупят по головам. Выныриваешься в переулок позади бара. У тебя на хвосте полицейские, и ты пытаешься стряхнуть их в лабиринте переулков. Каким маршрутом пойдешь?

Второй налево, третий направо, первый направо? Иди на 162.

Первый направо, второй направо, третий налево? Иди на 72.

Первый налево, третий налево, второй направо? Иди на 192.

30

Натягиваешь на лицо респиратор и с облегчением чувствуешь, что снова можешь дышать. Подбегаешь к Финнегану, но для него уже слишком поздно. Лицо его заострилось, а изо рта льется ужасная желтая жидкость. Со слезами на глазах, пробираешься по туннелям, ища подмогу, но находя одни лишь трупы — рабочие, с которыми подружился за последние несколько дней, теперь все мертвы.

Из твоей меланхолии тебя вырывают тяжелые шаги в туннеле впереди. Из тьмы выступает фигура. Огромная, брутальная, одноглазая фигура — Омоз! Так это он виновен во всем этом! Заметив тебя, он убыстряет шаг, похоже на здоровье Троуга ядовитый газ никак не сказывается. Если у тебя есть мощная граната, и ты хочешь ее метнуть, иди на 66. В противном случае, иди на 42.

31

Возвращаешь Алу лазерный пистолет, и он вручает тебе взамен 30 кредитов (запиши их на Лист Приключения).

— Справедливая плата за хорошую работу,— усмехается он.— А теперь нам лучше уматывать отсюда, да поживее.

Пока вы идете через суетящийся космопорт, Ал рассказывает о своем боссе, избегающем публичности авторитете по имени Зеппо Зардон.

— Он всегда ищет свежую кровь,— продолжает Ал.— Тебе следует заглянуть в его контору, если ты ищешь немного легких деньжат.

Ал объясняет, как пройти к хазе Зардона. Запиши кодовое слово GODFATHER. Наконец, вы выходите из космопорта, и Ал прощается, добавив, что Зардону просто позарез нужны микросхемы. Иди на 175.

32

До шахт пешком не близкий свет, а прогулки по улицам на Картране-6 никогда не были безопасными. Опустив голову, торопливо шагаешь по заваленным мусором улицам.

Если у тебя записано кодовое слово NEMESIS, проверь Удачу. Если тебе не везет, иди на 143. Если ты удачлив, или если у тебя нет этого кодового слова, читай дальше.

Брось один кубик и поставь галочку в окошке возле выпавшего результата, прежде чем перейти на соответствующий параграф. Если галочка уже стоит в этом окошке, бросай снова.

Если выпало:

1 или 2: ❑ Иди на 156.

3 или 4: ❑ Иди на 74.

5 или 6: ❑ Иди на 45.

Если галочки стоят во всех трех окошках, брось кубик. Если выпало 1 или 2, иди на 51. Если выпало 3–6, иди на 102.

33

Человек совершенно ничего не подозревает, и ты без проблем валишь его из пистолета (прибавь 2 к своей ПАСКУДНОСТИ). К несчастью, твой выстрел привлек настоящих охранников, и к тебе устремляются двое мужиков с суровыми лицами и лазерными пистолетами в руках. Поднимаешь криком шухер среди твоих товарищей, и вступаешь в перестрелку.

⌖ ПЕРВЫЙ ОХРАННИК: МАСТЕРСТВО 8, ВЫНОСЛИВОСТЬ 12

⌖ ВТОРОЙ ОХРАННИК: МАСТЕРСТВО 9, ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

После двух раундов ты сумел затеряться в темных переулках. Воссоединившись с подельниками, возвращаешься к Зардону с пустыми руками.

— Ты же говорил, что это был верняк! — Ревет преступный босс на Ала.

— Виноват, босс,— бормочет Ал.

— Смотри, завтра не облажайся,— гремит Зардон уже тебе.

Киваешь и уходишь. Иди на 39.

34

Похоже, твои удары не оказывают особого эффекта на послушников, несмотря на подбитые глаза и разбитые тобой носы. Они как будто вообще не обращают внимания на боль. Одной лишь своей многочисленностью они валят тебя на землю и безостановочно колошматят в ужасающей тишине. Когда же они расходятся, на земле остается лишь твой окровавленный труп.



35

— Здорово! — Говорит он.— Следуй за мной.

Он отводит тебя к небольшому терминалу, где какой-то толстяк разгружает ящики из небольшого грузовика.

— Держи,— он вручает тебе лазерный пистолет.— Если кто-то покажется — ты знаешь, что делать.

Он подкрадывается к толстяку со спины и вырубает его ударом в основание шеи. Прибавь 1 ПАСКУДНОСТЬ за соучастие в этом злодеянии. Если хочешь дальше стоять на стрёме, иди на 153. Если же предпочитаешь смыться с лазерным пистолетом, иди на 5.

36

Проверь свои Следы. Если тебя поймали, иди на 186. Если нет, ты пробуждаешься от сна без сновидений (восстанови до 4 очков ВЫНОСЛИВОСТИ за отдых). Ты уже собрал 350 кредитов? Если да, иди на 94. В противном случае тебе придется потрудиться еще. Если у тебя записано кодовое слово GRIND, иди на 83. Если вместо него записано кодовое слово WISEGUY, иди на 70.

37

Твой таинственный проводник ведет тебя по темным туннелям под старым бомбоубежищем, реликтом Акванарийской Войны. Наконец туннель выходит в пещерный зал глубоко под землей. В центре стоит человек в зеленом рясе с капюшоном, окруженный тупыми на вид мужчинами и женщинами, внимающими каждому его слову.

— Друзья мои,— говорит он глубоким печальным голосом.— Мы живем во времена, когда человечество заковано в кандалы Надежды. Человечество распространяет свое семя, надеясь достичь бессмертия, которым никогда не сможет насладиться. Люди обращаются к богам в призрачной надежде, что ТАМ что-то есть, и их жизни не закончатся. Планеты завоевываются в надежде на могущество, но приносят лишь осложнения. Деньги накапливаются лишь для того, чтобы вновь быть розданными, когда накапливающий умрет. Лишь ступив на стезю логики — прижав к груди Отчаяние, не боясь ничего, не заботясь о конце своих злоключений, вы станете поистине свободны.

Он умолкает, увидев тебя.

— Новичок, а? — Продолжает он.— Я чувствую, ты бежишь от чего-то в тщетной надежде, что твое выживание будет что-то значить в великом плане вещей. Прими, что твоя жизнь ничто — все жизни ничто — и перестань бежать. Нет смысла в продлении агонии и бессмысленности жизни.

Он вытягивает руку.

— Подойди, позволь Отчаянию коснуться твоего чела.

Его паства ожидающе смотрит. Позволишь ему коснуться твоего лба (иди на 179) или откажешься (иди на 173)?

38

Роешься в разбросанных бумагах и опаленных ящиках в кабинете, стараясь при этом не вдохнуть гнусную вонь кровищи. Проверь Удачу. Если ты удачлив, иди на 108. Если нет, иди на 52.

39

Чувствуешь усталость после дневных испытаний. Время немного отдохнуть. Где сейчас обитаешь?

Бомжуешь? Иди на 54.

В дешевом жилье? Иди на 116.

В дорогих апартаментах? Иди на 69.

40

Зардон посылает тебя принести деньги за крышу из бара в этом районе.

— Покажи им, кто тут босс,— напутствует он тебя.

Направляешься в бар и, распахнув двери, обнаруживаешь плотно сбитого бармена, протирающего столы.

— Мы закрыты, дружище! — угрюмо бросает он.

В ответ достаешь свой лазерный пистолет.

— Ты должен денег моему работодателю, друг мой. Зеппо Зардон терпением не отличается.

Бармен бледнеет как простыня.

— Туточки твои деньги,— говорит он, заикаясь.— Скажи Зардону, я как раз собирался их ему занести.

Трясущимися руками он протягивает тебе 120 кредитов (запиши их на Лист Приключения).

— Мудрое решение,— говоришь с кривой ухмылкой, беспокоясь про себя, что происходящее доставляет тебе слишком большое

удовольствие (прибавь 1 к своей ПАСКУДНОСТИ).

Выходишь из бара, и тут тебя осеняет. 120 кредитов — это куча денег. Возможно, следует оставить их себе — может, ты сумеешь убраться с планеты, прежде чем Зардон выследит тебя. Если хочешь так рискнуть, иди на 149. Если предпочитаешь не рисковать, навлекая на себя гнев Зардона, иди на 197.

41

Тебе удается пробиться сквозь туго соображающих послушников и удрать по туннелям на поверхность. Понятия не имеешь, каковы были планы Отчаяния, но ты рад, что не стал в этом участвовать. Направляешься прямиком к шахтам. Иди на 102.

42

Омоз выхватывает из-за спины испаряющую винтовку и улыбается с маниакальным злорадством.

— Я рад, что ты захватил респиратор. Мне нравится смотреть своим жертвам в глаза, прежде чем они умрут!

Он выстреливает фиолетовый луч. Шансов увернуться у тебя нет, и луч вжигается в тебя, оставив лишь сиреневый газ, который смешивается с отравой, прежде чем окончательно рассеяться.

43

— Не убегай! — Кричит Отчаяние, когда ты даешь деру.— Что там такого, ради чего стоило бы бежать?

Пропускаешь его слова мимо ушей. Зрелище Омоза оказало целебный эффект на твое чувство отчаяния. Теперь ты хочешь лишь одного — жить! Когда ты уже возле выхода, Омоз стреляет из своего массивного оружия, и к тебе устремляется гудящий голубой шар энергии. Проверь Удачу. Если ты удачлив, иди на 112. Если нет, иди на 13.



44

Добираешься до мостика и видишь капитана Парнала, сидящего за пультом спиной к тебе и глядящего на несущиеся навстречу звезды на обзорном экране корабля.

— Капитан! — Кричишь, хватая его за плечо.— На борту убийца. Он...

Замолкаешь на полуслове. Парнал мертв, его лицо искривлено в пугающем подобии улыбки. Пятишься от ужасного зрелища, но тут

раздается шипение — дверь на мостик закрывается за твоей спиной. Раздается записанный голос: «Привет, мой друг,— говорит Омоз.— Полагаю, ты обнаружил участь доброго капитана. Однако тебе нет необходимости покончить также, как он. Загляни под его кресло».

Вынимаешь из-под парналова кресла коробку. На ней изображена цифровая последовательность и есть панель для ввода. Цифры следующие: 1–2–7–32 –?

«Все, что тебе нужно,— продолжается запись,— это ввести следующее число в последовательности. Наберешь правильно, и дверь откроется, а ты сможешь уйти, чтобы я тебя убил каким-нибудь другим способом. Ошибешься, и коробка взорвется. И когда я говорю «взорвется», я имею в виду «взорвется». Даже муравьям с твоей Земли будет проблематично разглядеть твои останки. И отвечай быстро, потому что если ты не угадаешь за тридцать секунд, коробка все равно взорвется. Ну, разве я не дьявол»?

Если ты можешь назвать следующее число в ряду, переходи на этот параграф. Если ты не можешь, или выбранный параграф не имеет смысла, иди на 145.

45

Толпа собирается вокруг здорового мужика с лысой головой и голым торсом, покрытым выпирающими мускулами.

— Кто из вас, слизняки, готов выйти против меня, Горы Мышц! — Ревет он.— Пятьдесят кредитов тому, кто уложит меня на лопатки!

Похоже, никто в толпе не горит желанием соблазниться на его предложение. Меркани пихает тебя локтем.

— Ты выглядишь сильным. Бьюсь об заклад, ты можешь побить его,— говорит он с энтузиазмом.— Я подержу твои вещи, если хочешь.

Если хочешь согласиться на его предложение и принять вызов Горы Мышц, иди на 136. В противном случае ты протискиваешься мимо толпы и продолжаешь путь к шахтам. Иди на 102.

46

Возвращаешься и хватаешь ее за руку, но ты не можешь ее вытащить, когда все эти камни давят на нее сверху. Торопливо отбрасываешь их, но грохот становится громче, и потолок обваливается на тебя. Твои кости раздробило в муку, но, по крайней мере, ты умер героем.

47

Труба со скрипом вырывается из стены, и ты болезненно падаешь на руку (теряешь 1 МАСТЕРСТВО и 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). Что еще хуже, шум твоего падения настораживает стрелка Красных Крейсеров, который подбегает к окну, чтобы добить тебя. Вынимаешь лазерный пистолет и отстреливаешься.

⊕ КРАСНЫЙ КРЕЙСЕР: МАСТЕРСТВО 10, ВЫНОСЛИВОСТЬ 8

Если победишь, иди на 28.

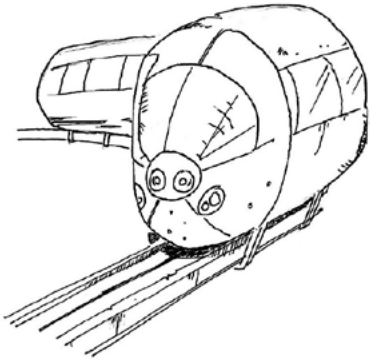
48

Возвращаешься на хазу Зардона и с удивлением видишь, что передняя дверь раскрыта нараспашку, и никакого привратника поблизости. Охваченный подозрением, достаешь свой лазерный пистолет и крадешься в здание. Стоит тебе войти внутрь, как твои ноздри атакует отвратительная вонь. Борясь со рвотными позывами, идешь дальше, но даже вонь не в силах подготовить тебя к зрелищу в приемной Зардона — преступный босс и все его приспешники прибиты к стенам гвоздями, животы у них вспороты, и кишки вывалены на пол. На столе Зардона кровью оставлено послание: «Похоже, паршивые из твоих дружков-гангстеров телохранители. До скорой встречи».

У тебя даже сомнения не мелькает, что это мог быть кто-то кроме Омоза. Тебя бьет озноб. Уйдешь, как можно быстрее (иди на 194) или сперва посмотришь, чем можно разжиться на этой бойне (иди на 38)? Если ты этого еще не делал, можешь открыть дипломат Зардона — ему он уже все равно не понадобится (иди на 148).

49

Выясняешь, что у грабителя плохо лежит лазерный пистолет и 37 кредитов (добавь их на Лист Приключения). Однако тебе и невдомек, что за тобой следят кореша грабителя. Возможно, ты обзавелся опасными врагами. Запиши кодовое слово NEMESIS и добавь 1 к своим СЛЕДАМ. Страстно желая избежать внимания охранных ботов космопорта, ты торопливо покидаешь порт через автоматические двери. Иди на 175.



50

— Ага, вам, ДъЛарэ, не помешало бы дать вашим мужчинам больше власти,— изгаляешься ты.— Может тогда люди дадут за вашу планету крысиный зад.

Флъзал рычит и достает лазерный пистолет. Финнеган ныряет в сторону, но ты не настолько быстр. Ее выстрел попадает тебе прямо в правый глаз (теряешь 3 ВЫНОСЛИВОСТИ и 1 МАСТЕРСТВО). Валишься на спину и вырубаешься.

В себя приходишь в кабинете бригадира. Бригадир и Финнеган смотрят на тебя сверху вниз, первый с раздражением, второй с озабоченностью. Коснувшись ноющего лба, нащупываешь дырку.

— Фух, парень, рад, что ты с нами,— говорит Финнеган.— Не волнуйся о Флъзал. Она убежала, как только до нее дошло, что она натворила. Сомневаюсь, что мы когда-нибудь увидим ее снова.

— Что означает, что я потерял отличного работника,— жалуется бригадир.— Вы люди такие примитивные. Почему, ради Земли, наше правительство вообще решило, что будет хорошей идеей продавать вам нашу технологию — это за гранью моего понимания.

— Мне очень жаль,— бормочешь, поднимаясь на подламывающиеся ноги.

— Ну, еще бы,— продолжает бригадир.— Вы двое можете отправляться по домам без оплаты. И чтоб больше подобное не повторялось.

Он в гневе удаляется. Финнеган пожимает плечами, и вы отправляетесь с шахты.

— Не волнуйся из-за него,— утешает Финнеган.— Завтра ему еще чего в голову ударит.

Прощаешься с Финнеганом. Все еще чувствуешь себя паршиво. Как солдат Конфедерации ты на самом деле должен был бы оберегать мир. Прибавь 1 к своей ПАСКУДНОСТИ и иди на 39.

51

Из тенистого переулка выскакивают двое Акванарийцев с ножами. Времени вытаскивать лазерный пистолет нет. Сражайся с ними одновременно.

⌖ ПЕРВЫЙ АКВАНАРИЕЦ: МАСТЕРСТВО 6, ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

⌖ ВТОРОЙ АКВАНАРИЕЦ: МАСТЕРСТВО 7, ВЫНОСЛИВОСТЬ 5

Если одолеешь их, то быстрый обыск тел принесет лишь 12 кредитов. Пока ты суешь добычу в карман (запиши их на Лист Приключения), несколько прохожих останавливаются поглазеть на тебя, но никто не говорит ни слова (прибавь 1 СЛЕД). Продолжаешь идти к шахтам. Иди на 102.

52

Смахнув в сторону кипу бумаг, слышишь зловещее биканье. Достаешь бикающую металлическую коробку с улыбающимся лицом Омоза на ней. Красный огонек мигает на месте его здорового глаза. Быстро отшвыриваешь коробку в сторону, но прежде чем ты успеваешь сбежать, она взрывается, разнеся тебя и половину здания.

53

Посетители бара оборачиваются, чтобы взглянуть на тебя с отвращением. Акванариец отрывается от своего напитка и вздыхает.

— Когда до Зардона уже дойдет, что здесь он никто? Пошлем ему весточку, парни!

Прежде чем ты успеваешь как-то отреагировать, здоровущий Силазиец подпрыгивает к тебе и валит на землю, где тебя молотят руками и ногами до потери сознания.

В себя ты приходишь, валяясь в переулке снаружи бара (теряешь половину текущей ВЫНОСЛИВОСТИ, округляя вниз). Побитый и измочаленный возвращаешься к Зардону доложить о неудаче. Иди на 164.



54

Направляешься к своей халупе через грубую часть города. За тобой украдкой наблюдают из теней. Брось один кубик. Если выпало 1, иди на 122. В противном случае, по пути в свою берлогу ты останавливаешься купить немного еды у пахучей старухи (вычти 1 кредит с Листа Приключения). Давишься неаппетитной жратвой, а потом устраиваешься на неудобный ночлег. Иди на 2.

55

Шагаешь к нему, излучая уверенность каждым шагом.

— Делай самое худшее,— говоришь бесстрастно.— Смерть никак не может быть лучше жизни.

Омоз глядит с отвращением.

— Я ожидал больше огонька от тебя,— рычит он.— Но все равно я приложу все усилия, чтобы выполнить твое пожелание.— Схватив тебя за шею, он раздавливает тебе горло. По крайней мере, ты не мучаешься перед смертью.



56

Поднимаясь на ноги, замечаешь входящего в столовую через дальнюю дверь Омоза.

— Как тебе мой маленький сюрприз? — Хихикает он.

Бросаешься наутек, надеясь отыскать укрытие в грузовом отсеке. Иди на 172.

57

Бандит ругается тебе вслед, но не делает ничего, чтобы помешать твоему бегству. Проталкиваешься сквозь толпу к выходу и выскакиваешь из космопорта. Иди на 175.

58

Виртуозно маневрируя в узких ходах улочек, ты стряхиваешь полицейские машины (хотя при этом заодно переворачиваешь штабель клеток с нарасскими курами). Когда ты точно уверен, что хвоста нет, поворачиваешь к хазе. Привратник только шумно втягивает воздух, когда ты ставишь ховеркар в гараж позади хазы. Пока ты вылезаешь, к тебе вразвалочку подходит Зардон.

— Ты молодец, малыш.— Говорит он с широкой улыбкой.— Вот, держи.

Он протягивает 100 кредитов, которые с благодарностью прячешь в карман (запиши их на Лист Приключения).

— Возвращайся завтра,— кричит преступный босс тебе вслед.— Ты и я — мы прекрасная команда!

Слегка обеспокоенный тем, что это может быть правдой, покидаешь хазу. Иди на 39.

59

Нагибаешься, чтобы обыскать тела двух Акванарийцев. Тем временем к тебе подбегает мужик с белым ирокезом и, широко улыбнувшись, поздравляет:

— Чем меньше этих жаболицых придурков будет ошиваться в округе, тем лучше,— хихикает он.

Бормочешь в ответ что-то уклончивое, в душе вовсе не одобряя вражду людей с Акванарийцами. Мужик пожимает плечами и топает своей дорогой.

Находишь 27 кредитов — не густо, но любая мелочь пригодится (запиши их на Лист Приключения). Если хочешь продолжить расспросы, где бы тебе продать куртку, иди на 95. В противном случае иди на 193.

60

К счастью, твоя броня защищает тебя от основной ярости пламени, но ты все равно теряешь 5 очков ВЫНОСЛИВОСТИ. Прорываешься мимо Троуга и удираешь по тускло освещенному коридору. Иди на 6.

61

Забираешь у бригадира портативный экстрактор и присоединяешься к Финнегану и остальным шахтерам в туннелях, готовый тяжко пахать до вечера. Если у тебя записано кодовое слово PARAGON, иди на 184. В противном случае брось кубик и поставь галочку в окошке возле соответствующего результата, а затем переходи на указанный параграф. Если галочка возле выпавшего результата уже стоит, бросай снова. Если выпало:

1. ❑ Иди на 79.
2. ❑ Иди на 15.
3. ❑ Иди на 166.
4. ❑ Иди на 87.
5. ❑ Иди на 142.
6. ❑ Иди на 105.

Если во всех окошках уже стоят галочки, иди на 97.

62

— Думаешь, я позволю тебе растрепать охранным ботам о моих планах? — Вопит он.

Драки тебе не миновать, но, по крайней мере, в такой тесноте он не сможет палить из своего лазерного пистолета.

⌖ ГРАБИТЕЛЬ: МАСТЕРСТВО 8, ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

Если одолеешь его, иди на 49.

63

Тебя бесцеремонно швыряют в городскую тюрьму.

— Когда будет нужно, тогда и предстанешь перед судом,— рычит рябой охранник.

Следующие несколько дней ты стучишь зубами в холодной сырой камере, готовясь положить их на полку от жидкой баланды, которую приносит охрана. Но однажды охранник объявляет, что к тебе посетитель. Выражение непонимания на твоем лице сменяется ужасом, когда посетитель входит в камеру — это Омоз с широченной ухмылкой на своем зверином лице! Охранник запирает за ним дверь

— Похоже, мою добычу поймали для меня,— смеется Омоз.— Они определенно заслужили те пятьдесят кредитов, что я дал им на лапу, чтобы нас не беспокоили.

Ты кричишь, но никто не приходит на помощь. Последнее, что ты видишь, шагающего к тебе Омоза с вытянутыми когтями.

64

— Я хочу, чтобы забрал дипломат у дилера-Меркани в космопорту сегодня после обеда. Принеси его сюда. И ради своего же блага не открывай его!

Киваешь и проводишь остаток утра, шлепая картишками с Алом и Фреддо (выигрываешь 3 кредита! Запиши их на Лист Приключения), пока не наступает время покинуть хазу. Вместо того, что топать всю дорогу до космопорта пешком, ты направляешься к ближайшему терминалу монорельса. Когда ржавый поезд прибывает, залезаешь внутрь и садишься на потрепанное пластиковое сиденье.

Возле тебя сидит маленький, дергающийся человечек.

— Эй, а у тебя лицо доброе,— нервно бормочет он.— Тут добрых лиц не так уж много. Много плохих, очень плохих людей. Я здесь всего неделю, и меня уже дважды ограбили. Как тут вообще кто-то умудряется выжить?

— Надо купить себе страховку,— отвечаешь, похлопывая по висящему на поясе лазерному пистолету.

— Ух ты, а где ты ее достал? — Восторженно спрашивает невротик.— Ты бы не продал мне ее, а?

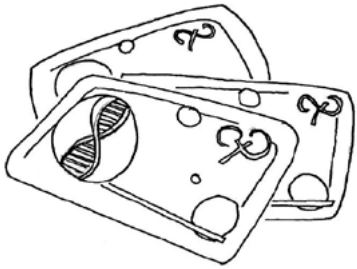
Если хочешь, можешь продать лазерный пистолет за 60 кредитов (в таком случае вычеркни пистолет и запиши на Лист Приключения деньги). Наконец поезд добирается до космопорта. Киваешь невротику на прощанье и выходишь. Иди на 91.

65

Пройдя по засыпанному мусором переулку, обнаруживаешь двух людей в ладно скроенных костюмах лежащими лицом вниз в луже крови. Над ними стоит ДъЛарэ, наведя свой лазерный пистолет на тебя.

— Тебе следует держать свой нос подальше от вещей, которые тебя не касаются, человек,— угрожает она писклявым, как у всех ДъЛарэ, голосом.

Если у тебя есть лазерный пистолет, иди на 100. Если нет, иди на 88.



66

Граната приземляется у ног Омоза, и прежде чем он успевает хотя бы крикнуть, разрывает его на куски. К несчастью, туннель, где он стоял, тоже начинает разрушаться, и, судя по доносящемуся со всех сторон зловещему грохоту, вся остальная шахта готова последовать его примеру. Устремляешься по извилистым туннелям к выходу, но успеешь ли ты вовремя? Проверь Мастерство. В случае успеха иди на 167. При неудаче иди на 126.



67

Провернуть это можно двумя способами. Ты можешь просто пойти по одной из узких улочек города, предлагая купить ее прохожим (чтобы попробовать это, иди на 81). Или же, можно целенаправленно навести кое-какие справки, и попробовать отыскать черный рынок, где, теоретически, можно выручить больше кредитов от продажи (иди на 4, если хочешь попробовать такой вариант).

68

Фреддо ведет тебя по узким переулкам и, не тратя своего внимания на разных карманников и головорезов, рассказывает тебе о «силазийской проблеме».

— Кучка этих инопланетных уродов ошивается в этом районе, как будто он их собственность. Совсем не догоняют, что это земная планета. Они прячутся в канализации и грабят приличных людей, которые платят Зардону за крышу.

Он вручает тебе лазерный пистолет (запиши его на Лист Приключения), откидывает канализационный люк и ведет тебя в холодную, пахучую тьму канализации. Наконец, заметив нескольких крадущихся Силазийцев, он тормозит их несколькими меткими выстрелами под ноги. Отшвырнув ногой их оружие, Фреддо ожидающе глядит на тебя.

— Покажи им, кто на этой планете главный.

Один из Силазийцев плюет тебе в лицо. Что будешь делать?

Пристрелишь его? Иди на 23.

Отметелишь его? Иди на 177.

Пригрозишь ему? Иди на 103.

69

Возвращаешься в жилой комплекс «Белые руки». Домовладелец Меркани при виде тебя демонстрирует восторг — проводит тебя в комнату, жадно потирая при этом ручонки. Протягиваешь ему 25 кредитов (вычеркни их с Листа Приключения), и он бегом отправляется распорядиться об ужине для тебя. Вскоре ты уже вгрызаешься в сочную птицу катодо. Осоловев от сытной трапезы, заползаешь в постель. Иди на 144.

70

Полагаешь, будет лучше доложиться Зардону, но как долго будешь ты позволять себе получать приказы от подобного типа? Отправишься повидаться с ним (иди на 131)? Или рискнешь прогневить его, попытавшись вместо этого найти работу на титаниевых шахтах (иди на 11)?

71

Кричишь своему подельнику, затем поджимаешь хвост и драпаешь. Мчишься по коридору и дальше к выходу из космопорта, надеясь потерять охранного бота в толпе. Похоже, твой план срабатывает, и ты достигаешь выхода, не видя поблизости ни робота, ни дружка-уголовника. Хотя твою физию вполне могли разглядеть, прежде чем ты убрался. Прибавь 1 СЛЕД. С другой стороны, ты хотя бы можешь оставить себе лазерный пистолет. Иди на 175.

72

Заворачиваешь за угол... лишь для того, чтобы очутиться в тупике. Поворачиваешь обратно и видишь нескольких полицейских, приближающихся к тебе с широченными улыбками. Ты явно никак не сможешь проложить дорогу силой, поэтому быстро сдаешься. На тебя споро надевают браслеты и грубо уволакивают. Иди на 63.

73

Находишь неиспользуемый склад у городской окраины. Выгоняешь несколько крыс и выбрасываешь нечто разлагающееся (чем бы оно ни было), что они грызли. Находишь пару старых простыней, которые сгодятся для самодельной постели. Не самое лучшее место, где тебе доводилось проживать, но сойдет. Перед тем как лечь, оставляешь свое новое жилище, чтобы купить немного «слегка просроченных» пайков у беззубой старухи (вычеркни 1 кредит с Листа Приключения). Возвращаешься на склад, съедаешь паек и ложишься. Запиши на Листе Приключения в графе «Жилье», что ты бомжуешь, затем иди на 2.

74

Видишь, как какого-то мужичка избивают несколько бритоголовых юнцов. Бегом направляешься к ним, и те быстренько бросаются наутек, отнюдь не горя желанием связываться с кем-то своих размеров. Помогаешь их жертве встать. Но вместо благодарности тот обращается к тебе с выражением скуки:

— Не было никакой нужды так поступать, незнакомец,— тягуче произносит он.— Я смирился со своей участью.

— Ну и ладно,— отвечаешь ему. У тебя есть дела поважнее, чем разговаривать с неблагодарными психами.

Поворачиваешься уходить, но тот хватает тебя за руку как клещ.

— Наверное, ты ожидал от меня большего? Я вижу по твоим глазам, что ты все еще носишь оковы надежды, порабощенный верой, будто жизнь вознаграждает дерзающих. Пойдем со мной. Я покажу тебе пути Отчаяния.

Если последуешь за этим чудиком, иди на 37. Если предпочитаешь стряхнуть его и продолжить путь к шахтам, иди на 102.

75

Опустившись на колени, разражаешься истерическим смехом. Ты сделал это! Омоза больше нет. Ты в безопасности, и галактика избавлена от ужасной угрозы. Взяв себя в руки, обходишь корабль в поисках выживших. Но весь экипаж был убит, и многим приданы садистские позы. Опечаленный, что помимо своей воли послужил причиной стольких смертей, направляешься на мостик и пилотируешь корабль к Мелосу-8, где размещен внушительный гарнизон Конфедерации. Тебе остается лишь гадать, как будет воспринят твой доклад. Иди на 106.

76

Полученные от Ала указания приводят тебя в самую захудалую часть города. По пути тебе попадаются несколько мрачных типов, угрожающе на тебя зыркающих, хотя напасть никто не решается — тот, кто осмеливается ходить по этим улицам в одиночку, должен быть по-настоящему крут. Ты как раз наклоняешься поднять с улицы одинокий кредит (а что, никакая мелочь лишней не будет, поэтому запиши его на Лист Приключения), когда из скрытого тенями переулка раздаются повышенные голоса. Голоса становятся громче, затем обрываются выстрелами из лазера. И тишина. Если хочешь посмотреть, что там, иди на 65. Если тебе это не интересно, следуешь к хазе Зардона. Иди на 140.

77

Гора Мышц повержен, но нигде не видно и следа жулика-Меркани. Чертыхаясь, пробираешься по городскому лабиринту к титаниевым шахтам. Иди на 102.

78

Открываешь дверь каюты и видишь повешенного за шею на вентиляционном отверстии матроса! Бросаешься вперед и стягиваешь его вниз, но он уже мертв.

— Как тебе мой натюрморт? — Спрашивает позади тебя до жути знакомый голос.

Обернувшись, видишь в дверях Омоза с садисткой ухмылкой на роже и огнеметом в когтистых руках.

— Но вечеринка продолжается. Как насчет шашлычка?

Он со смехом посылает в тебя струю пламени. Надета ли на тебе огнеупорная броня? Если, иди на 60. Если нет, иди на 117.



79

Над головой раздается зловещий грохот, и с потолка начинает сыпаться пыль.

— Обвал! — Орет Финнеган.— Все наружу!

Бежишь за ним. Слышишь стук падающих камней и крики тех, кто оказался слишком медленным, чтобы успеть за тобой. Обернувшись, видишь женщину, придавленную массивными каменюками.

— Помоги мне! — Кричит она, вытянув руку.

Побежишь назад помогать ей (иди на 46) или побежишь за Финнеганом (иди на 10)?

80

Находишь Парнала Кираса сидящим снаружи своего корабля, потягивая пиво «Экстарц» со своим старпомом. Спрашиваешь его, во сколько тебе обойдется убраться с этой планеты.

— Шесть сотен кредитов,— в лоб отвечает он, сверкая неумолимой улыбкой.

— Это просто неслыханно! Две сотни кредитов — и больше я платить не намерен.

— Тебе следует понять,— добродушно отвечает он,— что работа извозчиком меня огорчит. Я капитан грузовоза, а не таксист. Но с учетом того, что мне нравятся твои манеры, я сделаю это за пять сотен.

— Две с полтиной,— отвечаешь ему.— Мне без разницы, куда ты меня отвезешь. Просто захвати меня в следующий грузовой рейс.

— Две с полтиной даже не накормят моих многочисленных кошмарных деток, мой упрямый друг. Четыре сотни и пятьдесят.

Торг продолжается в этом духе, пока вы не сходитесь на 350 кредитах.

— Вернусь, как только у меня будут деньги.

— Замечательно,— говорит Парнал.— Мы будем здесь, когда это случится.

Торопясь к выходу из космопорта, слышишь громкое «псст!» и, обернувшись, видишь притаившегося в тени человека с лазерным пистолетом, делающего тебе знак подойти. Подойдешь (иди на 127)? Или убежишь прочь (иди на 57)?

81

Безуспешно попытавшись впарить куртку паре незаинтересованных Силазийцев, обращаешься к на удивление пристойно одетому Меркани, который радостно забирает ее за 30 кредитов.

— Она может мне здорово пригодиться,— говорит он с жизнерадостной усмешкой.

Боишься даже и думать о его намерениях. Запиши деньги на Лист Приключения и прибавь по 1 к своим ПАСКУДНОСТИ и СЛЕДАМ, после чего иди на 193.



82

Бригадир не выглядит особо озабоченным твоими новостями.

— Да всем плевать. Плюс, это поднимает настроение.

— Интересно, полиция тоже так подумает? — Делаешь толстый намек.

Бригадир вздыхает и велит двум Акванарийцам (чей вид невосприимчив к эффектам эфесского газа) заделать утечку. Ты возвращаешься в забой, где тебя встречают мрачные взгляды и угрюмое бормотание. Пожимаешь плечами и возобновляешь работу. Похоже, никто не ценит сознательных граждан. Запиши кодовое слово PARAGON и прибавь 1 СЛЕД, прежде чем отправиться на 129.

83

Ты должен пересечь город, чтобы попасть к шахтам. Пойдешь пешком (иди на 32) или сядешь на монорельс (иди на 121)?

84

Высокотоксичный газ заполняет твои легкие, и ты падаешь в агонии на землю. По крайней мере, твоя смерть будет быстрой.

85

Поднимаешь шухер и устремляешься по темному переулку, твои подельники по преступлению не сильно отстают. Убедившись, что погони нет, возвращаетесь к Зардону более спокойным шагом. Он не особо рад, что вы вернулись с пустыми руками.

— Босс, если бы нас всех замели, было бы только хуже,— возражает Фреддо.

— Хм,— рычит Зардон.— Будем надеяться, завтра вы все проявите капельку больше умения, иначе можете все подыскивать работу в другом месте.

Полагаешь, что это такой намек удалиться. Иди на 39.



86

Дышать становится все труднее и труднее (теряешь 3 очка ВЫНОСЛИВОСТИ). Ты должен найти доктора и поживее. Дыхание наждаком обдирает грудь, когда ты находишь через два квартала уличного лепилу. Тот осматривает тебя глазами-бусинками и растягивает рожу в паскудной ухмылке:

— Да, я могу тебе помочь,— заверяет он тошнотворно-приторным голосом.— Но это будет стоить тебе шестьдесят кредитов.

— Шестьдесят кредитов! — Хрипишь ты.— А как же сострадание к ближнему?

— Сострадание не оплатит моих счетов, мой задыхающийся друг. Но ты волен пойти поискать лечение где-то еще. Ты можешь даже успеть добраться до центра города перед мучительной смертью.

Определенно, в его словах есть смысл. Если хочешь заплатить 60 кредитов, иди на 104. Если не можешь или не хочешь платить, иди на 152.

87

Утро проводишь в компании подозрительно худого шахтера. Под несмолкаемый гул портативных экстракторов он рассказывает тебе о времени, когда спутался с культом, действующим в старом городском бомбоубежище.

— Называют себя культом Отчаяния,— предается он воспоминаниям.— Они верят, что ничто в жизни не стоит того, чтобы ради него жить, и чем скорее люди это примут, тем свободнее они будут. Ясное дело, меня это не шибко прельщало, но мой друг Сэмуел заинтересовался, и отправился туда с ним. Их вожак такой себе чудик в капюшоне. Начал нести всякую фигню о тщете жизни. Мы уже собирались уходить, но он настоял на том, чтобы коснуться наших лиц, прежде чем мы уйдем. Я не видел в этом ничего дурного, так что мы согласились, и неожиданно меня поглотило чувство безнадежности, и Сэмуела, похоже, тоже заколбасило. Все, чего я хотел, это остаться тут с остальными культистами навсегда. Лишь когда я однажды хряпнулся башкой, я пришел в себя и свалил. Думаю, Сэмуел все еще где-то там, внизу.

— Какая потрясающая история,— отвечаешь ему.

— Но это правда,— заверяет мужик.— Если ты когда-нибудь попадешь в культ, не позволяй вожаку касаться твоего лица.

Пожимаешь плечами и продолжаешь работать. Иди на 129.

88

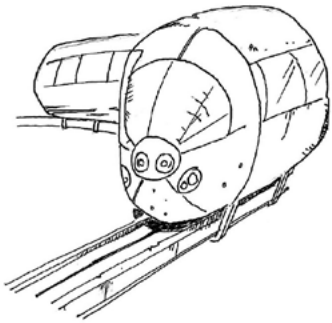
И прежде чем успеваешь даже повернуться, чтобы убежать, лазерный луч ДъЛарэ прожигает в тебе дыру. И когда ты лежишь, умирая в вонючем переулке, можешь быть довольным хотя бы тем, что Омоз лишится удовольствия самому убить тебя.

89

Когда он подходит к тебе, ты наносишь ему удар в лицо. Раздается жуткий хруст, и твою руку охватывает боль (теряешь 1 очко ВЫНОСЛИВОСТИ). Да этот парень сделан из металла!

— Ты осмеливаешься ударить Отчаяние? — Требовательно вопрошает он.— Послушники мои, научите этого надеющегося истинному значению скорби!

Его последователи с пустыми глазами смыкаются вокруг тебя. Если у тебя есть лазерный пистолет, можешь достать его и выстрелить в роботизованное Отчаяние (иди на 125). В противном случае, можешь попробовать отбиться от его послушников, отправившись на 34, или ты повернешься и убежишь (иди на 41)?



90

Меркани вздыхает и предлагает отвести тебя на свой склад. Он сходит на следующей станции и ведет тебя через сплетение извилистых улочек и переулков. В тебе растут подозрения, но тут он издает свист и устремляется по засыпанному мусором проулку. И прежде чем ты успеваешь броситься в погоню, его напарник-борец выскакивает из теней и сжимает тебя в убийственных медвежьих объятиях.

БОРЕЦ: МАСТЕРСТВО 11, ВЫНОСЛИВОСТЬ 12

Каждый раунд борец пытается выдавить из тебя 2 очка ВЫНОСЛИВОСТИ. Если его Сила Атаки окажется больше, то так и произойдет. Если же твоя Сила Атаки окажется больше, ты не наносишь ему вреда, а всего лишь ослабляешь его хватку. Если ты выиграешь два раунда подряд, то вырвешься на свободу и сможешь драться с ним как обычно. Если одолеешь Гору Мышц, иди на 77.

91

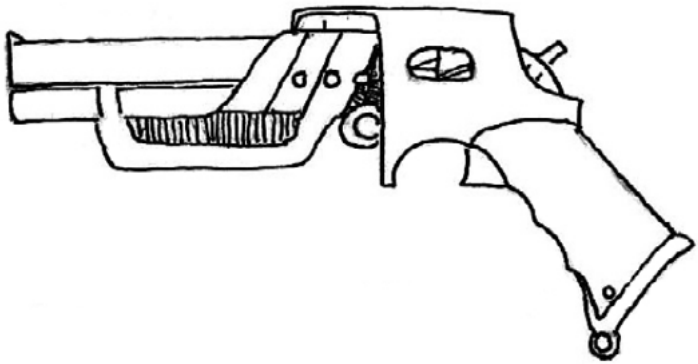
Находишь дилера нервно стоящим в главном фойе. Убедившись, что никто вас не видит, он протягивает металлический дипломат.

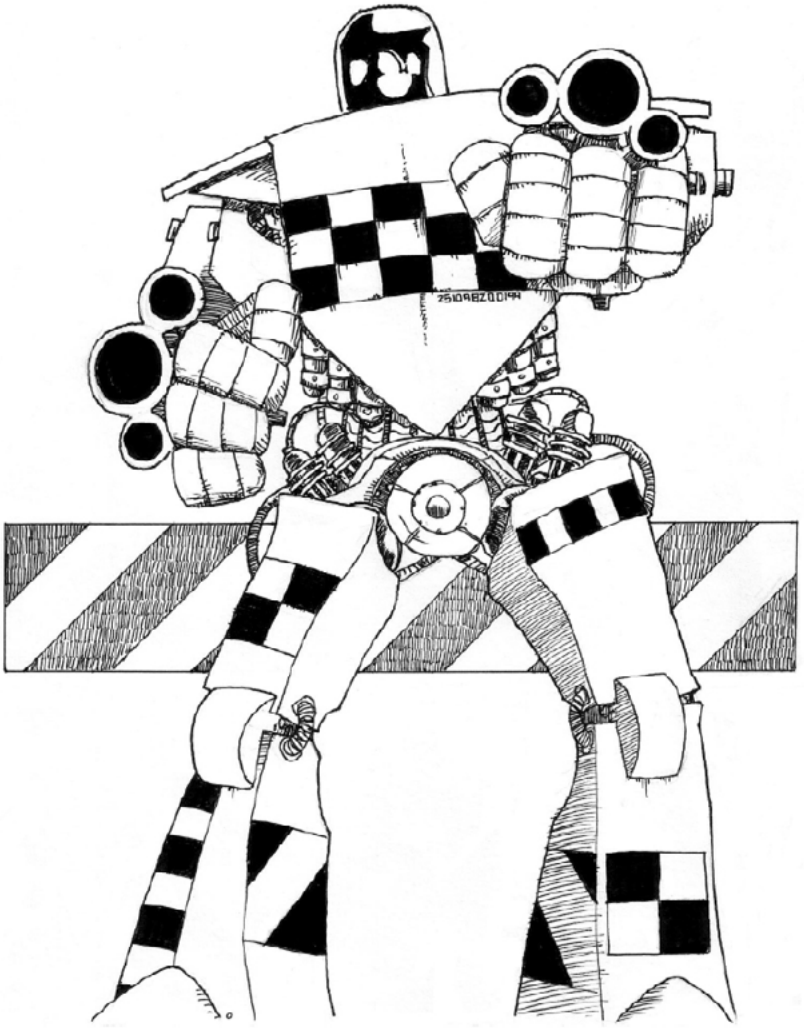
— Передай Зардону, пусть в будущем поручает подобную работенку кому-то другому,— говорит он перед тем, как исчезнуть в толпе.

Тебя помимо твоей воли начинает интриговать, что же может лежать в дипломате. Откроешь его (иди на 146)? Или просто отправишься на монорельсе обратно к зардонской хазе (параграф 180)?

92

Задыхаясь и кашляя, ты подбегаешь к двери — но она не открывается! Вскрываешь контрольную панель двери и пытаешься закоротить провода, но от газа в голове у тебя все плывет, и ты не можешь сосредоточиться. Наконец газ одолевает тебя, и ты валишься на пол, хрипя и кашляя, где тебя и настигает мучительная смерть.





93

Стреляешь в робота, который оборачивается и наводит свой ручной лазер на тебя.

⌖ ОХРАННЫЙ БОТ: МАСТЕРСТВО 8, ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Если победишь в перестрелке, иди на 182.

94

Не откладывая в долгий ящик, отправляешься в космопорт. Парнала Кираса ты находишь сидящим возле его корабля почти в той же позе, в какой ты его оставил (он что, вообще не двигался?). Торопливо говоришь ему, что у тебя есть деньги.

— Прекрасно. Я уж начал было думать, что тебя распылил на атомы тот, от кого ты удираешь,— отвечает он.

— Как ты узнал,— начинаешь ты, но Кирас обрывает тебя громким хохотом.

— Парнал Кирас многое замечает, друг мой. Ладно, тогда полезай на борт. Уверен, ты не меньше меня рвешься покинуть эту помойку.

Тебя не нужно приглашать дважды. Угрюмый матрос показывает тебе твою каюту, и ты вытягиваешься на жесткой койке. Ощущаешь вибрацию двигателей, и вскоре тебя уносит сквозь атмосферу в темноту космоса. Ты сделал это! Ты побил Омоза! И скоро ты будешь среди друзей. Погружаешься в блаженный сон. Иди на 16.

95

Тебя отсылают к низкому складу, где различные разумные таятся в темноте, заключая сделки шепотом. Раскладываешь свою куртку на гнилом столе и ждешь покупателя. Вскоре высокий человек с волосами, забранными в длинный черный хвост, предлагает купить куртку за 100 кредитов.

— Как раз то, что я ищу,— хрипит он.— Я пытался состряпать такую сам, но воссоздать электро-эмблемы было нелегко.

Не желая больше ничего знать об этом, мрачно вручаешь ему куртку и суешь предложенные кредиты в карман (запиши их на Лист Приключения). Прибавь 1к своей ПАСКУДНОСТИ и 1к СЛЕДАМ. Ты уже собираешься уходить, когда Меркани со шрамом предлагает тебе купить лазерный пистолет за 80 кредитов. Если хочешь, покупай, вычеркнув необходимую сумму с Листа Приключений, и иди на 193.

96

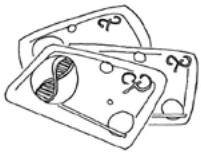
В вагоне появляется знакомое лицо и усаживается напротив тебя — Фреддо!

— Не паникуй,— успокаивает он.— Зардону не шибко понравилось, когда ты не появился, но твоей смерти он не желает. По крайней мере, пока.

— Так чего же он хочет? — Выдавливаешь ты.

— Обычной неустойки. С тобой он потерял ценного сотрудника. Башляй семьдесят кредитов, и он отпустит тебя с миром.

Отдашь 70 кредитов Фреддо? Если да, вычеркни их с Листа Приключения и иди на 24. Если ты не можешь или не хочешь платить, иди на 138.



97

Проверь свои Следы. Если тебя поймали, иди на 134. Если нет, ты тяжко, но без происшествий вкалываешь в шахте, перебрасываясь словами с Финнеганом. Когда день, наконец, подходит к концу, ты забираешь свои 45 кредитов и прощаешься с шахтерами (запиши кредиты на Лист Приключения). Отправляешься обратно в город, переживая, что слишком долго проработал здесь. Прибавь 1 СЛЕД и иди на 39.

98

— Двое Акванарийцев ошиваются на районе, терроризируя беззащитных людей. Вообще-то, я не филантроп, но когда эти жаболицые ублюдки думают, что могут задирать порядочных людей, это вызывает у меня желание свершить немного правосудия. Отправляйся в бар «Синяя муха» и напомни этим ублюдкам, почему они проиграли войну.

Двадцать минут спустя ты стоишь под проливным дождем перед тускло освещенной «Синей мухой». Изнутри доносится шумная музыка, и там, похоже, тепло и уютно, но ты не жаждешь заходить в подобное заведение. Бары, где часто бывают Акванарийцы, обычно не особо рады посетителям-людям. Бросаешь украдкой взгляд в окно и замечаешь двух нужных тебе Акванарийцев, оттягивающихся на кушетке и громко гогочущих. Войдешь в бар, чтобы открыто встретиться с ними (иди на 154), или подождешь, пока они не уйдут, и проследуешь за ними (иди на 130)?

99

Бригадир удивлен, когда ты появляешься, ища работу.

— Думал, ты сделал ноги,— говорит он.— Вы, люди, бываете такими ненадежными. Приходи уж завтра, и у меня будет для тебя работенка.

Ты поворачиваешься уходить и налетаешь на Финнегана.

— Привет,— ухмыляется тот.— Я уж думал, тот, кто за тобой охотится, поймал тебя.

— Как ты узнал, что за мной охотятся? — Спрашиваешь ты.

— Сложно повидать галактику так, как повидал ее я, если не умеешь замечать, что к чему. Однако, он тебя пока не поймал. На твоем месте я бы перестал волноваться.

Он топает в туннель. Хотелось бы тебе разделять его энтузиазм. Полный тяжких дум, ты покидаешь шахты. Иди на 39.

100

Выхватываешь свой лазерный пистолет и наводишь на инопланетянку.

ДЪЛАРЭ: МАСТЕРСТВО 9, ВЫНОСЛИВОСТЬ 9

Если победишь в этой перестрелке, иди на 14.

101

Приказываешь парням оставаться на позиции, а сам незаметно крадешься к складу. На боковой стене склада как раз есть чертовски подходящая водосточная труба, ведущая к открытому окну. Лезешь по трубе, надеясь, что она выдержит твой вес. Проверь Удачу. Если ты удачлив, иди на 110. Если нет, иди на 47.

102

Вот и шахты. Толпа отнюдь не пышущих энтузиазмом рабочих уже заходит внутрь, и ты следуешь за ними. Иди на 61.

103

— Только плюнь на меня еще раз, я тебе печень вырву и засуну тебе в ###,— неубедительно грозишься ты. Силазийцы в ответ только хохочут.— То есть я хочу сказать,— продолжаешь,— не смейте снова связывать с Зардоном, иначе будете иметь дело со мной!

Силазийцы продолжают хохотать, пока их резко не затыкает Фреддо, выстрелив одному из них в лицо. Они бросаются наутек во тьму, оставив подстреленного умирать от потери крови. Фреддо смотрит на тебя с отвращением и велит следовать за ним. Он отводит тебя обратно на хазу Зардона, где докладывает о твоих действиях.

— Нету в нем никакого стержня, босс,— жалуется он.— Нам повезло, что эти Силазийцы не попытались наброситься на нас. Не дело будет, принимать таких хлюпиков, как этот.

Зардон смотрит на тебя, кипя от гнева.

— Проваливай, малыш,— Рычит он.— И что б больше я твоей рожи даже не видел.

Поспешно уносишь ноги, сопровождаемый до дверей насмешливым хохотом бандитов. Полагаешь, что лучше будет попробовать работать на шахте. Иди на 176.

104

Ворча, протягиваешь свои кровные 60 кредитов (вычеркни их с Листа Приключения). Лепила сует их в свой замызганный халат и вручает тебе пузырек с синей жидкостью.

— Это оно? — Спрашиваешь нерешительно.

— Оно, оно,— заверяет лепила с хитрой ухмылкой.

Глотаешь горькую на вкус жидкость... и сразу же чувствуешь себя лучше! Рассыпаешься в горячих благодарностях и слышишь в ответ:

— Всегда рад помочь ближнему. А теперь будь добр — топай отсюда.

Покидаешь кабинет лепилы, но вскоре твоя радость сменяется тревогой. Омоз явно гораздо ближе к тебе, чем ты рассчитывал. Решаешь, что лучше будет живо добыть побольше денег и отправляешься к шахтам поискать работу. Иди на 171.

105

Ты в одиночестве работаешь в отдаленной части шахты, когда портативный экстрактор обо что-то ударяет — смахивает на титаниевый самородок. Удаляешь камень вокруг него — это очень большой самородок титания! С энтузиазмом врубаешься в породу и вскоре обнажаешь целую жилу металла. Издаешь призывный клич, и вскоре уже половина шахтеров помогает тебе разрабатывать жилу. Когда камень полностью снят, бригадир хлопает тебя по спине и вручает 60 кредитов (запиши их на Лист Приключения).

— Хорошая работа — держи премию и можешь гулять до конца этого дня.

Благодаришь его и покидаешь шахту, довольный своей находкой. Иди на 39.



106

Ты стоишь перед седыми и закаленными в битвах героями войны, составляющими военный трибунал, рассматривающий твои действия на Кратране-6. По прибытии на Мелос-8 тебя тут же арестовали и отдали под суд. Ты рассказал трибуналу все. Ты знаешь, если выяснится, что ты лжешь, то, скорее всего, остаток своей жизни ты проведешь в тюрьме. Члены трибунала о чем-то шепчутся между собой, время от времени поворачиваясь бросить на тебя презрительный взгляд. Наконец они приходят к согласию. Председатель поворачивается к тебе и сильным голосом объявляет, что трибунал пришел к заключению. Если ты набрал 6 и более очков ПАСКУДНОСТИ, иди на 132. Если ты набрал только 5 или меньше, иди на 200.

107

Замечаешь покоящийся посреди гаража новехонький фелукс-3000, совершенно неохраняемый. Забираешься в машину и без особого труда взламываешь водительский комп (ховеркары серии «фелукс» славятся своей легкостью взлома). Заводишь двигатель — тот с урчанием оживает, а сопла поднимают машину над землей (получи 1 очко ПАСКУДНОСТИ). Дверь гаража распахивается автоматически, и ты вдавливаешь газ, вылетая на улицу.

Ты наслаждаешься поездкой, когда позади раздается вой сирен. В зеркало заднего вида видишь погоню из двух полицейских ховеркаров. Попробуешь оторваться от них (иди на 139) или притормозишь и откроешь огонь, когда они подъедут поближе (иди на 147)?

108

Под стопкой бумаг с данными по «клиентам», задолжавшим Зардону деньги, находишь 50 кредитов (запиши их на Лист Приключения). Предпочитаешь не искушать судьбу в виде Омоза и покидаешь залитую кровью хазу. Иди на 194.

109

Если в окошке ❑ стоит галочка, сразу же иди на 183. Если галочки нет, поставь ее и читай дальше.

Тебя пробуждают ото сна повышенные голоса, доносящиеся с улицы. «Таким как ты здесь не рады»,— вопит какой-то явно нетрезвый мужик. «Да, проваливай, уродский Троуг»! — вопит другой. «У меня нет времени для таких как вы»,— отвечает до ужаса знакомый голос.

Раздается что-то вроде взрыва, сопровождаемого ужасными криками, затем тишина. Наконец ты слышишь медленную поступь шагов, направляющихся к твоей двери. Во имя звезд — Омоз нашел тебя! Быстро собираешь вещички и вылезаешь в заднее окно, но спасешься ли ты? Проверь Удачу. Если ты удачлив, иди на 168. Если нет, иди на 20.

110

Забираешься в здание и крадешься по застеленной роскошным ковром площадке. Заглянув в комнату, видишь там сидящего за письменным столом и курящего сигару грузного мужчину в красной броне с блаженным выражением лица. В уверенности, что это главарь «Красных крейсеров», влетаешь в комнату с оружием наголо и приказываешь ему сдаваться. Тот в испуге выплевывает сигару и поднимает руки вверх. Грубо заламываешь ему руки за спину и проводишь по зданию, чтобы он велел своим людям выходить без глупостей и сдаваться людям Зардона. Вскоре все Красные Крейсеры собраны снаружи, без оружия и с побитым выражением. Фреддо объявляет, что если они хотят жить, то должны платить дань Зардону со всей своей нелегальной деятельности. Они неохотно соглашаются, а ты улыбаешься, довольный, что провернул все без малейшего кровопролития. Прежде чем повести своих людей на хазу, отбираешь у главаря Красный Крейсеров его броню (запиши ее на Лист Приключения). Броня огнеупорная и может пригодиться тебе в бою. Довольный обновкой, возвращаешься к Зардону отрапортовать об успехе. Иди на 169.

111

Бесшумный, как камышовый кот, прыгаешь на Акванарийца и стягиваешь его на землю, молотя его башкой об грязный тротуар. Наклонившись над бесчувственным телом, выцарапываешь на щеке Z. Этого должно хватить, чтобы послужить Акванарийцам предупреждением (прибавь 1 к своей ПАСКУДНОСТИ). Обыскав его, находишь 10 кредитов, гранату повышенной мощности и лазерный пистолет. Забирай, что хочешь (запиши трофеи на Лист Приключения), и возвращайся к Зардону, отправившись на 160.

112

Неповоротливый шар энергии пролетает над твоей головой и врезается в одну из опор пещерного зала. Опора опрокидывается прямиком на Отчаяние, который взрывается снопом искр — оказывается, он был андроидом! В панике от подобного открытия его послушники все бросаются наутек. Омоз отмахивается от них, как от надоедливых мух, но тебе удается воспользоваться замешательством и сбежать. Возвращаешься на поверхность — солнечный свет слепит невыносимо. После мира и безмятежности приюта Отчания город выглядит столь шумным и грязным. Но времени заново к нему приноравливаться у тебя нет. Омоз не сильно от тебя отстает. Решаешь отправиться на шахты как можно скорее. Прибавь 2 к своим СЛЕДАМ, затем иди на 99.

113

Пока Омоз громыхает к тебе, успеваешь выстрелить из лазерного пистолета, если он у тебя есть. Если у тебя два пистолета, то можешь выстрелить дважды. Поскольку Омоз направляется прямиком к тебе, промахнуться будет трудно. За каждый выстрел бросаешь по кубику и отнимаешь результат от указанной ниже ВЫНОСЛИВОСТИ Омоза. А потом на тебя обрушится злой Троуг!

ОМОЗ: МАСТЕРСТВО 13, ВЫНОСЛИВОСТЬ 16

Если ты каким-то образом победишь, иди на 75.

114

Выходишь из переполненного бара. Стоя на холодной улице, оцениваешь варианты. Можешь спрятаться и наблюдать за баром, ожидая, пока они выйдут (иди на 130). Или же, можешь вернуться к Зардону и доложить, что ты облажался (иди на 164).

115

Начинаешь уплывать в полудрему, как и все прочие пассажиры, когда взрыв колоссальной силы сбрасывает поезд с рельс, обрушивая его на вопящих пешеходов на улице внизу. Никто не выжил.

На крыше соседнего небоскреба одноглазый Троуг опускает гранатомет и ухмыляется.

— В яблочко,— негромко выдыхает он.

116

Добираешься до своего жилья без происшествий и платишь неряхе-хозяину 10 кредитов (вычеркни их с Листа Приключения). Съедаешь входящий в стоимость скромный ужин и заползаешь в кровать. Иди на 36.

117

Пламя впивается в твою плоть и опаляет твои волосы. Завопив, валишься на пол, переполненный болью. А Омоз просто хохочет, пока ты поджариваешься до корочки.

118

Быстро становишься между ними.

— Тихо, тихо, мы же все тут свои,— пытаешься ты.

— Возможно,— рычит Флъзал.— Но вы люди живете взаймы. Лианийцы наращивают силу с каждым днем. А когда они, наконец, уничтожат вашу планету, можете утешаться хотя бы тем, что ДъЛарэ и наш образ жизни уцелеют.

После этих слов она уходит. Финнеган начинает ржать.

— Разговор только начал становиться интересным, но тебе втемяшилось в него влезть. А, ладно.

Он возвращается к работе. Пожав плечами, делаешь то же самое. Иди на 129.

119

Врываешься в коридор, чтобы увидеть, как Омоз вырывает своей когтистой рукой сердце из груди охранника. С гнусной улыбкой на губах он поворачивается к тебе:

— О, ты так мил,— издевается он.— И сейчас станешь таким мертвым.

И прежде чем ты успеваешь хоть что-то предпринять, он прыгает к тебе и прижимает тебя к земле. Не успеваешь даже заорать, когда он срывает твою голову с плеч.

120

Если у тебя есть микросхемы и ты хочешь их продать, иди на 159. В противном случае, перед тобой стоит задача подыскать место, где провести ночь. Тебе доступны три варианта. В городе полно брошенных халуп, навесов, квартир и складов. Можешь найти один из них и забомжевать там. Это ничего не будет тебе стоить, и там будет проще затеряться, но это также означает, что и спать придется в паршивом районе. Второй вариант — снять дешевое жилье. Это не должно слишком обременить твой кошелек, и там будет малость побезопаснее. Или же, можно отправиться в более дорогие апартаменты. При всех этих мириадах опасностей в городе большинство дорогих апартаментов располагают собственной охраной для защиты постояльцев. Это может отпугнуть Омоза. Ты:

Будешь бомжевать? Иди на 73.

Снимешь дешевое жилье? Иди на 199.

Снимешь дорогие апартаменты? Иди на 187.

121

Забираешься в помятый и ржавый вагон и садишься на одно из немногих сидений, не заплеванных жевательной корой Силазийцев. Поезд медленно пыхтит в направлении шахт. Проверь свои Следы. Если тебя поймали, иди на 115. Если нет, ты пытаешься расслабиться, пока несколько других пассажиров мрачно на тебя таращатся, воз-

можно, распознав в тебе неместного (прибавь 1 СЛЕД). Стараешься не обращать на это внимания. Если у тебя записано кодовое слово LONER, иди на 96. Если нет, но зато есть кодовое слово BAMBOOZLE, иди на 21. Если и его нет, иди на 185.

122

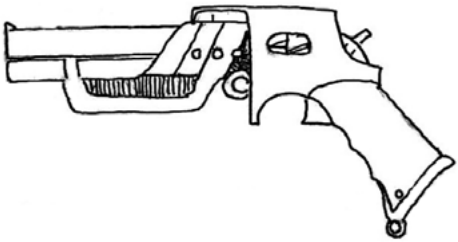
Ты как раз собираешься купить немного замызганных на вид пайков у сморщенной старой карги, когда замечаешь, что твои карманы подозрительно легкие. Вывернув их содержимое, выясняешь, что проворный щипач украл половину твоих кредитов (вычеркни их с Листа Приключения). Громко бранишься — тупой вор вероятно даже не понимает, что украв твои драгоценные деньги, он мог обречь тебя на разрывание Омозом на куски. Ворча, протягиваешь карге 1 кредит за пайки, после чего возвращаешься в свою полуразрушенную берлогу (вычеркни этот кредит с Листа Приключения). Там ты давишься неаппетитной жратвой, а потом погружаешься в неспокойный сон. Иди на 2.

123

Несколько твоих людей подползают к боковой стене здания и поджигают его. Пламя быстро разгорается, охватывая эту сторону. Несколько Красных Крейсеров выбегают наружу посмотреть в чем дело, и хладнокровно расстреливаются твоими людьми. Остальные Красные Крейсера вскоре понимают, что они в ловушке, но знают и то, что, оставаясь внутри, они обречены на смерть в огне. И когда они выходят, взывая о пощаде, люди Зардона расстреливают их, как в тире, с громким улюлюканьем. Чувствуешь глубокий стыд от соучастия в подобном, но не осмеливаешься их остановить (получаешь 2 ПАСКУДНОСТИ). Вскоре все Красные Крейсера лежат в лужах собственной крови перед своей горящей хазой. Вы быстро возвращаетесь, пока не показалась нерасторопная полиция. Иди на 169.

124

Он протягивает тебе 80 кредитов, затем поспешно сходит на следующей остановке (запиши их на Лист Приключения). Довольный собой сидишь и улыбаешься, пока поезд едет к шахтам. Там ты высаживаешься и следуешь за толпой рабочих в темноту забоя. Иди на 61.



125

Стреляешь в Отчаяние. Лазерный луч прожигает его одежду и вжигается в тело, обнажая расплавленный металл и проводки. Снова и снова жмешь на гашетку, пока он него не остается лишь медленно растекающаяся глыба металла. Послушники Отчаяния стоят в растерянности.

— Он был андроидом? — Наконец выдавливает кто-то.

— Он казался столь сведущим обо всем на свете,— в отчаянии добавляет другой.

— И все-таки он даже не был человеком,— вздыхает третий.

Толпа послушников в печали рассасывается. Ты освободил их от тисков Отчаяния, и возможно со временем они смогут вновь отыскать надежду в жизни. Прибавь 1 очко УДАЧИ. Быстро обшариваешь пещерный зал и находишь 20 кредитов и респиратор (запиши их на Лист Приключения). Затем отправляешься за послушниками на поверхность под редкие удивленные взгляды прохожих, видящих, как из казавшегося заброшенным бомбоубежища выходит такая длинная колонна. Прибавь 1 СЛЕД. Резвым шагом топаешь к шахтам, стремясь наверстать потерянное время. Иди на 102.

126

Спотыкаешься об выпавший камень и крепко ударяешься об землю. Ты даже не успеваешь подняться, как потолок туннеля обрушивается на тебя, превращая твои кости в муку. По крайней мере, ты прихватил с собой Омоза.

127

Человек заговорщически улыбается, когда ты подходишь.

— Не надо бояться, друг,— говорит он, прекращая целиться в тебя.— Мне нужно забрать груз микросхем со стоящего там корабля.— Он показывает вдоль коридора.— Вот только владелец совсем не в теме, если ты сечешь, о чем я. Ты просто постой на стреме, пока я заберу их? Ты не пожалеешь.

Согласишься с этим гнусным планом (иди на 35) или откажешься (иди на 62)?

128

Увидев в гараже механиков и нескольких охранников, издаешь внутренний стон. Все они увлеченно болтают и тебя пока не заметили. Также все они стоят к машине спиной. Может быть, тебе удастся умыкнуть ее, не привлекая внимания? Если хочешь попробовать, иди на 151. Если же просто хочешь вернуться к Зардону и доложить о своей неудаче, иди на 9.

129

Больше до конца дня ничего интересного не происходит. После нескольких часов изматывающего труда с несколькими перекурами гудок извещает окончание твоей смены. Забираешь свои 45 кредитов (запиши их на Лист Приключения) и направляешься обратно в город. Иди на 39.

130

Следишь за баром из тени соседнего переулка. Наконец дверь открывается, и один из двух Акванарийцев выбирается наружу. Он плетется по тускло освещенной улице. Последуешь за ним (иди на 51) или войдешь сейчас в бар, потолковать с оставшимся Акванарийцем (иди на 53)?

131

Шагая по трущобам к хазе Зардона, ты попадаешься на глаза всевозможным неудачникам и бродягам. Однако никто не осмеливается напасть на тебя. Может быть, они бояться твоего работодателя? Наконец приходишь к кричаще раскрашенной хазе Зардона. Прибавь 1 СЛЕД и иди на 8.

132

— Хотя вы оказались в уникальной и сложной ситуации,— громыхает председатель,— данный трибунал полагает, что ваши действия были аморальными, эгоистичными и незаконными. Вы с позором изгоняетесь из сил Конфедерации и следующие десять лет проведете в тюрьме Арчан-5. У нас все.

Ты протестующие кричишь, но два тяжеловесных пристава выволакивают тебя из зала суда. Ты спасся с Картрана-6 только для того, чтобы влачить десять лет в трудах и невзгодах.

133

Осмотревшись по сторонам, видишь, что все Красные Крейсеры мертвы или молят о пощаде. Их шайка уже никогда больше не будет угрозой Зардону. Поздравляешь своих людей и приказываешь возвращаться на хазу к Зардону, пока полиция не начала задавать вопросов. Иди на 169.

134

Вы с Финнеганом мирно себе работаете в новой секции шахты, когда ты чуешь какой-то резкий запах. Неожиданно становится трудно дышать. В тревоге поворачиваешься к Финнегану и видишь, что он уже свалился на землю. Он задыхается, его лицо багровеет. Если у тебя есть респиратор, иди на 30. Если нет, иди на 84.

135

Обыскиваешь три тела и дом, но находишь только 13 кредитов — неудивительно, что они обратились к грабежу (запиши кредиты на Лист Приключения). Покачав головой — и куда наша вселенная катится — покидаешь дом и продолжаешь свой путь к шахтам. Иди на 102.



136

Отдаешь свои вещи и кредиты Меркани и становишься напротив борца. Наносишь ему удар в лицо, но он без труда перехватывает твою руку и притягивает тебя к себе. Даже не успеваешь сообразить, что происходит, как он поднимает тебя высоко над головой и швыряет об стальную стену (теряешь 4 очка ВЫНОСЛИВОСТИ). Пока ты, пошатываясь, поднимаешься, борец разворачивается и бросается наутек по переулку. Озадаченный, глядишь по сторонам и видишь,

что «стерегущий» твои вещи Меркани тоже исчез — тебя развели как лоха! Бросаешься за борцом, но вскоре теряешь его из виду в лабиринте улиц. Зато ты находишь на дороге 27 кредитов — скудная компенсация за то, что ты потерял, но все равно поднимаешь их. Подавленно вздохнув, направляешься в сторону шахт. Исправь количество кредитов на Листе Приключения и запиши кодовое слово BAMBOOZLE, затем иди на 102.

137

Тянешься за лазерным пистолетом, но не успеваешь даже вынуть его из кобуры, когда кто-то бьет тебя табуретом по спине. Валишься на пол, где половина посетителей принимается тебя пинать и лягать под одобрительные возгласы второй половины. Теряешь сознание, а когда приходишь в себя, то лежишь в переулке позади бара (теряешь половину ВЫНОСЛИВОСТИ, округляя вниз). Избитый и отметеленный, возвращаешься к Зардону доложиться о своем провале. Иди на 164.

138

— Плохое решение,— дружелюбно говорит Фреддо.— Учти, в следующий раз, когда мы встретимся, я могу быть не таким добрым.

Он даже прощается, встает и сходит на следующей остановке. Надеешься, что это была всего лишь пустая угроза. Вычеркни кодовое слово LONER и запиши вместо него NEMESIS, затем иди на 185.

139

Жмешь на газ, и полиция за тобой также увеличивает скорость. Пытаешься оторваться от них в узких извилистых улочках. Движение на Картране-6 слабое, но ты знаешь город гораздо хуже полиции. Проверь свое Мастерство, прибавив к броску 2. В случае успеха иди на 58. При неудаче иди на 158.

140

Наконец ты отыскиваешь заброшенную фабрику, превращенную Зардоном в свою хазу. Все здание целиком окрашено из разбрызгивателей в кричащий неоново-розовый цвет, как будто Зардон желает объявить всему миру о своей преступной деятельности. Жлобского вида привратник попыхивает сигаретой, осматривая тебя сверху донизу и выслушивая твой рассказ. С ворчанием он отводит тебя к Зардону.



— Так, значит, ты помог Аллу? — Грохочет криминальный босс. Зардон крупный лысый дядька с покрытым шрамами лицом. Его окружают различные прихлебатели-люди — мужчины одеты в лоскутную потрепанную броню, а на женщинах косметики больше, чем одежды. Но все они так или иначе вооружены. На тебя все глядят с видом превосходства (прибавь 1 СЛЕД).— Ты хорошо поступил, малыш. Значит, ищешь еще работу? — Требует Зардон.

— Да, сэр.— Отвечаешь. Тебя передергивает при мысли, что об этом скажет Верховное Командование Конфедерации.

— Ладно. Дам тебе испытание — посмотрим, есть ли у тебя стержень, чтобы работать на меня. Фреддо! Отведи нашего юного друга к канализации. Он сможет решить нашу небольшую силазийскую проблему.

Фреддо, костлявый тип, у которого недостает большей части зубов, выводит тебя из фабрики. Иди на 68.

141

Твое сердце подпрыгивает, когда замечаешь прикрепленную к стене страховочную упряжь прямо рядом с тобой. Поспешно надеваешь ее, затем тянешься к рычагу, открывающему грузовые двери. Омоз притормаживает, явно обеспокоившись.

— Бон вояж! — Смеешься ты и дергаешь рычаг.

Грузовые двери медленно расходятся. Воздух моментально высасывается из грузового отсека, увлекая за собой в безбрежность вакуума кувыркающиеся ящики. Омоз безнадежно таращится на тебя, впившись когтями в металл корабля, пытаясь удержаться. Твоя страховка натянута так, что вот-вот лопнет, но все-таки выдерживает. Раздается внезапный щелчок — это когти Омоза отрываются от пальцев, и пылающий ненавистью Троуг засасывается в черноту космоса, его прощальный вопль заглушается ревом вакуума. Переключаешь рычаг обратно и с облегчением вздыхаешь, когда двери смыкаются и грузовой отсек возвращается в норму. Иди на 75.

142

Ты болтаешь с Финнеганом, когда скользкий тип подкатывает к тебе, предлагая лазерный пистолет.

— Ствол нужен? — Выдыхает он.— Всего тридцать кредитов.

— Отвали, Филберт,— одергивает его Финнеган.— Никто не хочет покупать твой хлам.

— Это не хлам! — Обижается Филберт.— Ладно — двадцать пять кредитов.

Если хочешь купить лазерный пистолет, иди на 195. В противном случае Филберт отцепится и отправится пытать счастья к другим шахтерам. Иди на 129.

143

Слышишь рев двигателя, доносящийся с дороги за твоей спиной. Обернувшись, видишь несущийся к тебе огромный красный ховеркар, покрытый шипами! Ныряешь в сторону, но водила выворачивает и с хрустом ломающихся костей впечатывает машину в тебя. Ховеркар снова поднимается, и водила кричит на прощанье:

— Вот что бывает с теми, кто задирается с Зеппо Зардоном!

Но твой изувеченный труп все равно ничего не слышит.

144

Проверь свои Следы. Если тебя поймали, иди на 150. Если нет, просыпаешься хорошо отдохнувшим (восстанови до 6 очков ВЫНОСЛИВОСТИ). Ты уже собрал 350 кредитов? Если да, иди на 94. В противном случае, тебе, похоже, нужно потрудиться еще. Если у тебя записано кодовое слово GRIND, иди на 83. Если вместо него у тебя записано кодовое слово WISEGUY, иди на 70.

145

Коробка взрывается у тебя в руках. Когда ярчайший свет гаснет, от тебя остается лишь небольшая кучка пепла.

146

Откидываешь крышку дипломата, и оттуда валит тошнотворно-зеленый газ, просачиваясь тебе в ноздри. Начинаешь кашлять, чувствуя тошноту и боль в легких. Жилы на руках вздуваются и как будто светятся зеленым светом. Ты заразился какой-то дьявольской болезнью! Харкая и кашляя, захлопываешь крышку и, превозмогая боль, отправляешься к ближайшей станции монорельса. Возможно, Зардон сможет помочь тебе? Запиши на Листе Приключения, что ты подцепил зеленожилку, и иди на 48.

147

Бьешь по тормозам, затем оборачиваешься и стреляешь в первую полицейскую машину. Тебе удается раскоцать ветровое стекло, и напуганный водитель таранит стену. Вторая машина не успевает вовремя затормозить и врезается в задницу первой. Полицейские выкарабкиваются наружу и открывают по тебе огонь, а ты тем временем газуешь. Несколько выстрелов наносят незначительный ущерб и царапают краску, но вскоре полицейские остаются далеко позади, грозя в отчаянии кулаками.

Возвращаешься к Зардону. Тот в восторге от того, что ты привел ему машину, но слегка разочарован нанесенными ей повреждениями.

— А вообще, ничего неисправимого, верно? — Говорит он, вручая тебе 60 кредитов (запиши их на Лист Приключения). Благодаришь и поворачиваешься уходить. Иди на 39.

148

Нервничая, откидываешь крышку дипломата. И в тот же самый миг наружу вырывается тошнотворно-зеленый газ, просачиваясь тебе в ноздри. Начинаешь кашлять, чувствуя тошноту и боль в легких. Жилы на руках вздуваются и как будто светятся зеленым светом. Ты заразился какой-то дьявольской болезнью! Харкая и кашляя, захлопываешь крышку, но не поздно ли? Сумеешь ли ты найти лекарство до того, как болезнь сделает свое дело?

Запиши на Листе Приключения, что ты подцепил зеленожилку, затем решай, будешь ли обыскивать залитую кровью хазу (иди на 38) или уйдешь сразу (иди на 194).

149

Запиши на Лист Приключения 120 кредитов. Если у тебя уже есть 350 кредитов, иди на 94. В противном случае тебе придется подыскать работу на титаниевых шахтах и молиться, чтобы Зардон тебя не нашел. Запиши кодовое слово NEMESIS и сотри кодовое слово WISEGUY, затем иди на 171.

150

Твой сон потревожен повышенными голосами за дверью: «Стоять! Ни шагу вперед, Троуг»! — вопит один из охранников.

В тревоге выскакиваешь из постели. Омоз нашел тебя! Слышишь стрельбу из лазера в коридоре. Придешь на помощь охранникам (иди на 119) или попытаешься вылезти из заднего окна, пока еще можно (иди на 174)?

151

Держась в тени, крадешься к машине. Убедившись, что никто не смотрит, открываешь дверь и заползаешь внутрь. Начинаешь взламывать водительский комп, но тут чувствуешь на себе чей-то взгляд. Обернувшись, видишь нескольких охранников, с интересом наблюдающих за твоими действиями.

— Чем могу служить, сэр? — Вежливо спрашивает один из них.

И не дожидаясь твоего ответа, они грубо вытаскивают тебя из машины, пока кто-то из механиков звонит в полицию. Вскоре появляются двое полицейских, отбирают твое оружие и волокут тебя в кутузку. Иди на 63.

152

Лепила отказывается помогать бесплатно. Выбегаешь от него, намереваясь отыскать кого-нибудь подешевле, но, пройдя несколько шагов по покрытой грязью улице, падаешь на колени — дышать становиться нестерпимо больно. Хрипло взываешь к прохожим о помощи, но никто не реагирует. Ты уже теряешь всякую надежду, когда кто-то подходит к тебе. Медленно поднимаешь голову и глядишь мутным взором на доброго самаритянина, пришедшего тебе на помощь — но видишь лишь улыбающегося Омоза!

— Прошу, не обращай на меня внимания,— хихикает он.— Продолжай, чем ты сейчас занимаешься.

Ты снова опускаешь голову на землю. Больше ты ее уже не поднимаешь.

153

Пока твой подельник роется в ящиках, разыскивая микросхему, замечаешь появившегося из двери охранного бота с лазерным пистолетом на талии. Он шагает к твоему соучастнику в злодеянии, который явно не замечает тяжелых шагов робота. Поднимешь шухер (иди на 71) или откроешь огонь по охранному боту (иди на 93)? Как вариант, можешь решить смыться по-быстрому, пока еще можно (иди на 5).

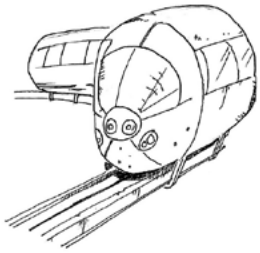
154

Входишь в шумный бар. Воцаряется тишина — все завсегдатаи потрясенно на тебя смотрят. Отважно подходишь к своей парочке, держа руку как ни в чем ни бывало на рукояти лазерного пистолета. Те смотрят на тебя с легким удивлением.

— Отвали, человек,— рычит один.

— Ага, пока мы не сделали что-то, о чем ты пожалеешь,— говорит второй.

Весь бар взрывается хохотом. Нападешь на них (иди на 137) или стратегически отступишь (иди на 114)?



155

Направляешь свои стопы к шахтам, вырытым в каких-то высоких фиолетовых горах на краю города. Отыскиваешь сидящего за заваленным бумагами столом возле входа в шахту бригадира-Меркани и спрашиваешь, нет ли для тебя работы.

— Да ну? — ворчит он.— А документы у тебя какие-нибудь есть?

— Нет,— отвечаешь разочарованно. Наверное, получить здесь работу будет не так легко, как ты надеялся.

— Замечательно,— хихикает он.— Это значит, я смогу тебе меньше платить. Будешь получать 45 кредитов в день. Можешь начинать прямо сейчас — почувствуешь, как оно.

Он отводит тебя по длинному, осыпающемуся туннелю, под конец выходящему в место чуть пошире, где вкалывают несколько шахтеров, добывая руду из породы портативными экстракторами. Бригадир подводит тебя к толстому коротышке с огромной каштановой бородой.

— Финнеган покажет тебе, что к чему.

Финнеган только рад помочь, вручает тебе портативный экстрактор и показывает, как им пользоваться.

— Когда-то для этого использовали огромные машины,— жизнерадостно заявляет он.— Но потом выяснилось, что дешевле нанять кучу народа, платить им, как рабам, и выдать такие портативные экстракторы. Дешевле заменить нас, чем роботов или машинерию, в конце концов.

Перебрасываетесь с Финнеганом репликами под неумолчный грохот экстракторов. Он сообщает, что на самом деле родился и вырос на самой Земле. Спрашиваешь, отчего он уехал.

— Были у меня причины,— следует таинственный ответ. Чувствуешь, что лучше на него не давить.

Наконец день подходит к концу, и тебе выплачивают 45 кредитов за труды. Неплохо за пару часов работы. Хотя ты понимаешь, что завтра все будет не так легко. Покидаешь шахту, направившись обратно в город. Запиши на Листе Приключения 45 кредитов и кодовое слово GRIND, а потом иди на 120.

156

Проходя мимо полуразвалившегося дома, слышишь, как внутри кричит старуха: «Помогите! Спасите! Грабят»! — доносится слабый голос.

Бросишься в дом ей на помощь (иди на 196), или останешься глух к ее мольбам (иди на 102)?

157

Вводишь цифры, коробочка бибикает, и дверь с шипением отъезжает. Облегченно вздохнув, осторожно ставишь коробку и поспешно покидаешь мостик. Может ты и уцелел после садистской ловушки Омоза, но он по-прежнему рыщет за тобой на корабле. Отправишься в грузовой отсек (иди на 172) или в столовую (иди на 189)?

158

С визгом вписываешься в поворот серпантина и резко поворачиваешь, чтобы не сбить старого маразматика, вздумавшего перейти дорогу. С тошнотворным скрежетом «фелукс-3000» впиливается в стальную стену (теряешь 6 очков ВЫНОСЛИВОСТИ). Если ты еще жив, то быстро выбираешься из разбитой машины и бросаешься в ближайший переулок под приближающееся завывание сирен.

Убедившись, что полиция за тобой не гонится, останавливаешься отдышаться и собраться с мыслями. Зардон придет в ярость, что ты угробил его машину. Осмелишься ли ты встретиться с ним? Если да, иди на 191. Если предпочтешь держаться от него подальше, тогда тебе лучше подыскать работу в титаниевых шахтах. Сотри слово WISEGUY и запиши кодовое слово NEMESIS, затем иди на 171.

159

Получаешь 1 очко ПАСКУДНОСТИ за попытку продать краденое. Спрашиваешь старую седую каргу, не знает ли та, где можно продать немного микросхем. Та бросает на тебя тревожный взгляд и ковыляет прочь так быстро, как позволяют ее старые ноги. Странно (прибавь 1 СЛЕД). Спрашиваешь Силазийца со шрамом, который советует посетить бар «Желтая орхидея». Один из тамошних завсегдатаев рыжеволосый человек по имени Корнелий, он часто покупает продукты технологии.

Следуя его указаниям, находишь отвратительную забегаловку — «Желтую орхидею». Распахиваешь входную дверь и осматриваешь дымный бар в поисках рыжего человека. Проверь Удачу. Если ты удачлив — параграф 7. Если нет — параграф 29.

160

— Вам больше не стоит волноваться из-за этих Акванарийцев,— докладываешь Зардону, чувствуя себя прожженным негодяем.

— Великолепно,— он с восторгом дает тебе 75 кредитов (запиши их на Лист Приключения).— Продолжай в том же духе, и однажды ты сможешь оказаться на этой планете главным.

Дав волю своему воображению, представляешь себя во главе огромного преступного синдиката, сидящим на золотом троне с толпой пресмыкающихся прихвостней у твоих ног. Встряхнув головой, прогоняешь видение — ты солдат Конфедерации, удирающий от опасного инопланетянина, и ты не должен об этом забывать. Уходишь от Зардона, пообещав вернуться завтра. Иди на 39.

161

Тенью следуешь за ним по загаженным переулкам. Наконец он останавливается облегчиться у стены из гофрированного железа. Подкрадываешься ближе. Проверь Удачу. Если тебе везет, иди на 111. Если не везет, иди на 17.

162

Решив, что тебе удалось ускользнуть, замедляешь бег... и внезапно из-за угла перед тобой вываливает толпа полицейских! Разворачиваешься, чтобы бежать обратно, но и с той стороны по переулку несутся полицейские. Тебя быстро окружают — выбора нет, только сдаться. Тебя оперативно берут под арест. Параграф 63.

163

Направляешь пистолет ему в грудь.

— А сейчас я заберу эти микросхемы,— говоришь с ухмылкой.— И все деньги, что у тебя с собой.

— Ты же шутишь, верно? — Тоскливо спрашивает Ал.

Качаешь головой в ответ.

— Ты дурак! — Кричит он, разозлившись.— Ты не знаешь, с кем связываешься. Я работаю на Зардона! Он правит этой планетой! Ты покойник, приятель.

— Сначала ему придется поймать меня,— парируешь с уверенностью, которой сам не чувствуешь.

Ворча, Ал отдает тебе микросхемы и 37 кредитов (запиши их на Лист Приключения вместе с лазерным пистолетом и кодовым словом NEMESIS). Приказываешь Алу улепетывать по коридору. Ждешь, пока он не скроется из виду, затем припускаешь в противоположную сторону, выбежав из звездопорта со всей возможной скоростью. Иди на 175.

164

Твой доклад о неудаче приводит Зардона в ярость.

— Идиот! — Орет он.— Ты выставил меня дураком! Разобраться с этими Акванарийцами я пошлю Ринго и Бульдозера Ларри. Придешь завтра. И больше не подводи меня.

Понурившись, уходишь под сверлящим спину взглядом преступного босса. Иди на 39.

165

— Фреддо, Ал и Бульдозер Ларри отправятся в город, облегчить склад от лишних товаров. Я хочу, чтобы ты постоял на стрёме.

Киваешь в ответ. Остаток дня проводишь с Фреддо, Алом и Ларри, объясняющих тебе детали задания.

— Нам не о чем волноваться с этим стоящим на стрёме космачом,— смеется Ал.— Уж он-то наведет охранникам шороху.

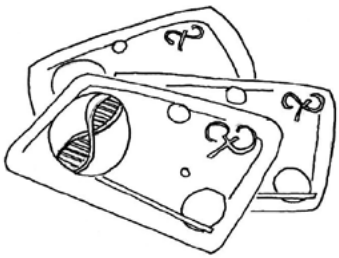
Когда небо темнеет, отправляетесь на дело, уверенно шагая по темным улицам, пока не приходите к складу. Ларри подсаживает Фреддо к открытому окну, и несколько секунд спустя Фреддо уже открывает парадный вход. Ларри и Ал заходят, а ты остаешься в дверях, насторожив глаза и уши.

Спустя несколько минут немузыкально насвистывающий мужчина с руками за спиной приближается к тому месту, где во мраке таишься ты. Может быть это сторож? Ты:

Поднимешь шухер? Иди на 85.

Выстрелишь в него? Иди на 33.

Подождешь его дальнейших действий? Иди на 12.



166

Вы с Финнеганом усердно вкалываете на одном участке с хмурой ДъЛарэ по имени Флъзал. Через час каторжного труда Финнеган присаживается на перекур.

— Уф, такая работа совершенно не стоит нашей зарплаты,— бросает он.

Флъзал смеется.

— Вы, самцы, такие жалкие.— Дразнится она.— На моей планете мы понимаем, что самцы — слабый пол, и не поручаем им никакого физического труда. Может вам, людям, брать с нас пример?

— Я думаю, вы на своей планете освободили самцов от работы, чтобы они всегда были под рукой, когда вам, самкам, захочется над ними поиздеваться,— парирует с ухмылкой Финнеган.— Довольно варварская культура, как на мой взгляд.

— Забери свои слова назад, самец! — Рычит она.

Поддакнешь Финнегану, перейдя на 50? Или попытаешься разрулить ситуацию (иди на 118)?

167

Достигаешь устья шахты и выбегаешь под солнечный свет в тот самый миг, как с оглушительным грохотом вся шахта обрушивается за твоей спиной, поднимая удушливое облако пыли. Срываешь респиратор и глубоко вдыхаешь чистый воздух. Омоз мертв, но скольких он убил, пытаясь добраться до тебя? Присаживаешься на крупный валун и обдумываешь события последних нескольких дней, пытаясь разглядеть, можно ли было обойтись как-то по-иному.

Из задумчивости тебя выводит звук сирен за спиной. Возле тебя опускается полицейский ховеркар, и оттуда вылезают два ошарашенных патрульных.

— Что за чертовщина тут случилась? — Выдавливает один из них.

Объясняешь ситуацию как только можешь. Те неверяще качают головами. Затем один из них отвозит тебя к администратору Шнеллю:

«Он знает, что делать»,— говорит полицейский без малейшей уверенности в голосе.

Иди на 25.

168

Протискиваешься в окно и падаешь на землю. Ни разу не оглянувшись, бежишь по улицам. Слышишь позади смех Омоза, который ни с чем не спутаешь, но постепенно тот стихает, и ты останавливаешься перевести дыхание. Заметив выглядящий заброшенным сарай, направляешься к нему. Сгодится, чтобы перекантоваться. Устраиваешь из подручных материалов постель, но ты слишком напуган появлением Омоза, чтобы заснуть.

Наконец солнце всходит, и твоя бессонная ночь подходит к концу (теряешь 2 очка ВЫНОСЛИВОСТИ из-за недосыпания). Выглянув украдкой в окно, и удовлетворившись, что поблизости не видно Омоза, готовишься к очередному чреватому опасностями дню. Ты уже собрал 350 кредитов? Если да, иди на 94. В противном случае, похоже, тебе придется еще поработать. Если у тебя записано слово GRIND, иди на 83. Если вместо этого у тебя записано кодовое слово WISEGUY, иди на 70.

169

Услышав, как ты расправился с «Красными крейсерами» Зардон преисполняется радости, а его люди чествуют тебя как настоящего героя.

— Будем теперь называть тебя «Силовиком»,— смеется Ал.

Улыбаешься в ответ, не уверенный, что тебе нравится это прозвище. Зардон выдает тебе 100 кредитов в качестве платы (запиши их на Лист Приключения).

— Приходи завтра,— распоряжается он.— Может, мне захочется, чтобы мой Силовик еще поразмялся.

Киваешь и уходишь. Иди на 39.

170

В тусклом коридоре перед тобой раздаются тяжелые шаги. Затем из полумрака появляется до ужаса знакомый силуэт.

— Сюрприз! — Кричит Омоз, выпуская из огнемета струю огня.

Бросаешься по коридору назад настигаемый языками опаляющего жара (теряешь 5 очков ВЫНОСЛИВОСТИ, или 2, если у тебя есть огнеупорная броня). Если ты еще жив, иди на 6.

171

Шахты находятся на дальнем конце города, вырытые в каких-то высоких фиолетовых горах. Бригадира Меркани, похоже, совсем не колышет принять на работу того, у кого даже документов никаких нет.

— Здесь, на Картране-6, всем плевать на бессмысленную бюрократию. Слишком много тяжелой работы,— жизнерадостно поясняет он.— Можешь начинать завтра с утра.

Проходящий шахтер осматривает тебя сверху донизу.

— Свежее мясо, а? — Смеется он.— Убегай, пока можешь.

— Захлопнись, Финнеган,— говорит бригадир.— Завтра покажешь новичку, что к чему.

Финнеган пожимает плечами и уходит по туннелю, перебросив портативный экстрактор через плечо. Прощаешься с бригадиром и покидаешь шахты. Запиши кодовое слово GRIND, затем иди на 39.

172

Добравшись до грузового отсека, пробираешься через лабиринт угрожающих штабелей ящиков. К несчастью, вскоре ты оказываешься перед стальной стеной. Единственный выход, похоже, массивные грузовые двери, а тебе совсем не хочется потянуть открывающий их рычаг, чтобы тебя засосало в пустоту глубокого космоса. Слышишь за спиной тихий смешок и, обернувшись, видишь приближающегося Омоза. Он избавился от огнемета и идет, растопырив когти, готовый отрывать тебе по очереди руки-ноги.



— Попался, как нубакс в мышеловку,— хихикает он.

— Ты же сказал, что позволишь мне уйти, если я покину планету,— умоляешь ты.

— Верно,— отвечает он.— Но я проник на борт до того, как ты покинул планету, так что не считается. К счастью, здесь нет арбитра, чтобы оспорить это решение.

Его улыбка гаснет, когда он подходит еще ближе. Осмотришься вокруг в поисках чего-нибудь, что можно использовать против Омоза (иди на 141) или приготовишься сразиться со своим охотником и покончить с этим раз и навсегда (иди на 113)?

173

— Идешь на попятную? — Спрашивает Отчаяние с явным удивлением.— Страх неподобающ. Чего бы ты ни боялся, оно не может быть хуже, чем тяготы жизни. Мое прикосновение устранит слепоту и позволит тебе узреть свет во тьме.

Протянув руку, он шагает к тебе. Послушники сбиваются поближе, пристально глядя на тебя. Если ты позволишь ему себя коснуться, иди на 179. Если предпочитаешь оттолкнуть его, иди на 89.



174

Протискиваешься в окно и падаешь на землю под ним, стараясь не обращать внимания на умирающие крики охранников. Бежишь в ночи, оставив жилой комплекс «Белые руки» далеко позади. Отправляешься в городские трущобы и отыскиваешь старую фабрику, чтобы перекантоваться. Делаешь постель из подручных материалов и пытаешься хоть немного поспать, но тебя преследуют кошмары купающегося в крови Омоза. Встаешь на следующее утро отдохнувшим, но вряд ли выспавшимся. Запиши в графе «Жилье», что ты сейчас бомж. Ты уже собрал 350 кредитов? Если да, иди на 94. В противном случае, похоже, тебе придется еще поработать. Если у тебя записано слово GRIND, иди на 83. Если вместо этого у тебя записано кодовое слово WISEGUY, иди на 70.

175

Ты должен добыть наличку и быстро! Но в таком месте, как Картран-6 это будет непросто. Единственное место, пришедшее тебе в голову, где ты мог бы найти работу, это титаниевая шахта на краю города. О ней ты слышал жуткие истории — рабочие гибнут в завалах и травятся просачивающимися газами. Но не идти же побираться? Чтобы попробовать получить работу на шахте, иди на 155. Или же, если у тебя записано кодовое слово GODFATHER, и ты хочешь поискать трудоустройства у Зеппо Зардона, можешь сделать это, отправившись на 76.

176

Шахты находятся на дальнем конце города, вырытые в каких-то высоких фиолетовых горах. Бригадира Меркани, похоже, совсем не колышет принять на работу того, у кого даже документов никаких нет.

— Здесь, на Картране-6, всем плевать на бессмысленную бюрократию. Слишком много тяжелой работы,— жизнерадостно поясняет он.— Можешь начинать завтра с утра.

Проходящий шахтер осматривает тебя сверху донизу.

— Свежее мясо, а? — Смеется он.— Убегай, пока можешь.

— Захлопнись, Финнеган,— говорит бригадир.— Завтра покажешь новичку, что к чему.

Финнеган пожимает плечами и уходит по туннелю, перебросив портативный экстрактор через плечо.

Прощаешься с бригадиром и покидаешь шахты. Запиши кодовое слово GRIND, затем иди на 120.

177

Дубасишь беднягу-Силазийца до состояния отбивной котлеты, затем многозначительно смотришь на его товарищей. Похоже, они испытывают что-то вроде благоговейного страха перед тобой, пока уволакивают своего окровавленного товарища.

— Поняли, что бывает, когда связываетесь с Зардоном! — Кричит Фреддо, пока они улепетывают во тьме. Затем Фреддо отводит тебя обратно на хазу Зардона отчитаться о твоих действиях.

— Сработал хорошо, босс,— говорит он Зардону.— Спуску этим Силазийцам не дал, но я не стал бы считать, что с ними уже покончено.

— Неплохо,— рычит Зардон, глядя на тебя.— Приходи завтра, и я посмотрю, какое еще поручение тебе дать.

Киваешь и уходишь, чувствуя себя довольно низко из-за грубого обращения с Силазийцем. Прибавь 1 к своему ПАСКУДСТВУ и запиши кодовое слово WISEGUY, а затем иди на 120.

178

Натягиваешь респиратор и подбегаешь к двери. Она не открывается! Срываешь контрольную панель двери и лезешь в провода. Несколько минут и ударов током спустя тебе удается отпереть дверь, и она с шипением скользит в сторону. Ядовитый газ вытекает в коридор, где безвредно рассеивается. Облегченно выдохнув, отправляешься по коридору. Иди на 170.

179

Когда его сильные пальцы охватывают твой лоб, в голове у тебя образуется сущая каша. Пытаешься сфокусироваться на твоем задании, на Омозе, но они просто не кажутся важными. На самом деле, вообще уже ничто не кажется важным. Жизнь, и все в ней лишено смысла. Отчаяние убирает руку, явно довольный тем, как ты скорчился у его ног, пристально внимающий его словам.

Примерно так проводишь несколько дней, восторженно внимания мрачным службам Отчаяния и питаясь сухой чечевицей. Но однажды что-то взбудоражило твою тихую жизнь. В подземные покои входит, распихивая послушников в стороны, как тряпичные куклы, угрюмый Омоз. Часть твоего сознания, которую ты уже считал навеки утраченной, взрывается криком бежать, но учение Отчаяния

пытается перебороть ее, веля тебе предстать перед Троугом. Если пришло время твоей смерти — значит, так тому и быть. Заметив тебя, Омоз расчехляет огромную энергетическую винтовку. Побежишь (иди на 43) или сохранишь верность учению Отчаяния и останешься на месте (иди на 55)?

180

Сунув дипломат подмышку, направляешься обратно к станции монорельса, готовый доставить его Зардону. Иди на 48.

181

Глубоко вздохнув, прислоняешься к холодной стене. Хочется надеяться, что ты видел зардонских хмырей последний раз, хотя подозреваешь, что это не тот случай. Обыскиваешь тела бандитов и находишь 12 кредитов. Можешь также забрать один из их лазерных пистолетов, если хочешь (запиши на Лист Приключения кредиты, лазерный пистолет или и то и другое). Микросхемы были уничтожены шальным выстрелом из лазера, но у тебя хотя бы есть заплаченные Корнелием деньги. Решаешь, что сейчас тебе лучше сидеть и не отсвечивать. Иди на 120.

182

Прибавь 1 СЛЕД. Твой подельник перешагивает через останки робота с ящиком микросхем в руках и широкой улыбкой на роже.

— А ты чертовски хороший телохранитель,— говорит он со смешком.— Можешь звать меня Ал, кстати. Теперь можешь вернуть мне пистолет.

Если вернешь ему лазерный пистолет, иди на 31. Если вместо этого ограбишь грабителя, иди на 163.

183

Тихий стук в дверь твоего убежища тревожит твой сон. Стук переходит в громкое баханье, затем внезапно дверь раскалывается силовым топором, и сквозь ее обломки просовывается сияющая рожа Омоза.

— Леопольд, выходи,— хихикает он.

Отчаянно начинаешь выкарабкиваться из постели, но слишком поздно. Омоз подходит к тебе и обезглавливает одним взмахом силового топора. Из твоей головы получится замечательный трофей.

184

Ты работаешь в уединенной части шахты, когда из темноты выходят двое рабочих-Силазийцев и направляются к тебе.

— Это из-за тебя, что ли, убрали эфесский газ? — Выкрикивает один из них.

— Будто работа и так не была достаточно паскудна. Ты испортил единственное, ради чего на нее стоило ходить,— щелкает второй.

— Я просто заботился о здоровье всех нас,— отвечаешь им.

— Ну так готовься теперь всю жизнь на лекарства работать! — Парирует первый.

Они подходят. Сражайся с ними двумя одновременно.

⌖ ПЕРВЫЙ СИЛАЗИЕЦ: 8, ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

⌖ ВТОРОЙ СИЛАЗИЕЦ: МАСТЕРСТВО 9, ВЫНОСЛИВОСТЬ 8

Если побьешь их до показателя ВЫНОСЛИВОСТИ 2 или ниже, они уберутся, откуда пришли. Когда оба противника отступят, вычеркни кодовое слово PARAGON и иди на 129.

185

Наконец доезжаешь до остановки у шахт. Разминая негнущиеся ноги, высаживаешься и следуешь за толпой рабочих в шахту. Иди на 61.

186

Мягкие утренние лучи падают сквозь окно на твое лицо. Зевнув и потянувшись, открываешь глаза... и видишь Омоза, сидящего прямо перед тобой с ужасной улыбкой на уродливой физии.

— Проснись и пой,— смеется он.— Знаешь, я и вправду надеялся, что ты окажешься более интересным противником. Я ожидал, что ты остановишься в подобном месте, и именно тут ты и оказываешься, лежишь и спишь, как будто тебе не о чем тревожиться. Ну ладно, по крайней мере ты хорошо отдохнул перед встречей со своим богом.

Он достает дезинтегрирующий пистолет. Ты пытаешься быстро выбраться из кровати, но слишком поздно. Омоз нажимает на курок, и вскоре от тебя остается всего лишь небольшая кучка атомов.

187

Обращаешься к Меркани, домовладельцу впечатляющего жилого комплекса «Белые руки». Он охотно показывает тебе здание и знакомит с плечистыми охранниками, стерегущими массивное здание днем и ночью. Затем он показывает тебе хорошо меблированную комнату на первом этаже и называет цену — двадцать пять кредитов в день. Если ты не можешь себе позволить эту заоблачную цену, то должен поискать жилье подешевле (иди на 199) или стать бомжом (иди на 73). Если цена тебя не смущает, ты вручаешь улыбающемуся Меркани 25 кредитов. Вычеркни их с Листа Приключения и запиши в графе «Жилье» дорогие апартаменты.

Домовладелец подает входящий в цену обед из жаренной скунсовой крысы (местный деликатес) и уходит. Жадно набрасываешься на еду, прежде чем рухнуть на теплую, уютную кровать. Иди на 144.

188

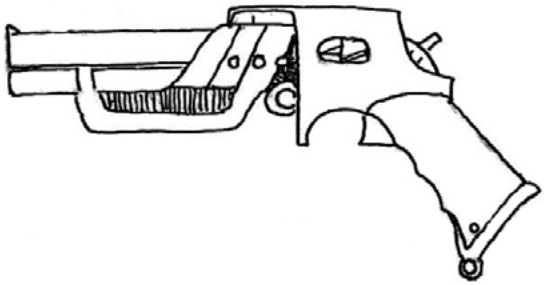
Коридор безлюден, тишину нарушает лишь размеренный гул корабельных двигателей. Над тобой тускло поблескивает люминесцентное освещение. Откроешь дверь в каюту напротив (иди на 78) или пойдешь по коридору (иди на 170)?

189

Несешься по безлюдным, тускло освещенным коридорам к столовой. В ней ты видишь сидящих за обеденным столом двух матросов Меркани, явно увлеченных карточной игрой.

— Парни, вы должны помочь,— вопишь им.— Убийца на борту.

Никакой реакции. Должно быть, игра по-настоящему напряженная. Встряхнешь одного из картежников (иди на 22) или вернешься, откуда пришел, и попробуешь грузовой отсек (иди на 172)?



190

— Слишком долгое время шайка «Красный крейсер» осмеливалась становиться на пути у моего бизнеса. Пришло время смести их раз и навсегда. Я хочу, чтобы ты отвел мальчиков на их хазу и не возвращался, пока с этими ублюдками не будет покончено.

Через какое-то время ты и еще двадцать людей Зардона берете в кольцо склад, служащий хазой Красным Крейсерам.

— И чё нам теперь делать? — Спрашивает Фреддо. Каков твой ответ?

«Тупо наваливаемся всей массой. Они даже не узнают, что их прикончило»! Иди на 27.

«Прикрой меня, а я проберусь внутрь и разделаюсь с главарем». Иди на 101.

«Подожжем этот крысятник. А когда крысы побегут, мы их пристрелим». Иди на 123.

191

— Ты что натворил? — Вопит Зардон, когда ты возвращаешься на хазу.

— Ну, типа, покоцал тачку,— отвечаешь, смущенно потирая затылок.

Криминальный босс раздраженно щелкает пальцами. По бокам от тебя неожиданно вырастают Фреддо и Ал. И прежде чем ты успеваешь хоть что-то предпринять, она хватают тебя за руки и надевают на голову мешок.

— Отвезите нашего друга к Давителю,— приказывает Зардон.— И бога ради, не пускайте его за руль.

Тебе связывают руки за спиной и отводят к припаркованной за хазой машине.

— Ты уж извини, приятель,— говорит Ал, прежде чем грубо втолкнуть тебя на заднее сидение.

Вы едете несколько часов, затем машина останавливается. Открывается задняя дверь.

— Выметайся,— грубо велит Фреддо. Тебя бесцеремонно выволакивают и ведут по неровной местности.— Повернись,— командует Фреддо.

Разворачиваешься, и тебя грубо толкают назад. Летишь вниз по гладкой металлической трубе, затем жестко приземляешься. Раздается ужасный скрежещущий звук. Отчаянно пытаешься освободить руки или снять мешок с головы, но все тщетно. Вскоре скрежещет уже прямо над тобой, и твое тело медленно давится в муку. И ты даже не узнаешь, что же это было.

192

Обернувшись, видишь, что за тобой никто не гонится. Похоже, ты их провел (прибавь 1 к своей УДАЧЕ, но заодно и 1 к своим СЛЕДАМ). Решаешь, что сейчас умнее будет найти, где переночевать. Вернись на 120, но ты не можешь попробовать снова продать микросхемы.

193

С сидящим на хвосте Омозом нужно поживее убираться с этого жалкого подобия планеты. К несчастью с твоими более чем ограниченными средствами это будет ой как непросто. Можешь отправиться в космопорт, узнать, сколько стоит перелет (иди на 19), или можешь нанести визит администратору Шнеллю, узнать, не поможет ли он (иди на 3).

194

Вываливаешься на улицу, ошарашенный, что Омоз не только выследил тебя так легко, но и с той же легкостью избавился от всей шайки Зардона. Если ты болен зеленожилкой, иди на 86. В противном случае тебе лучше поискать работу на шахтах — похоже, этот район вовсе не та безопасная гавань, на какую ты надеялся. Иди на 171.

195

Вычеркни 25 кредитов с Листа Приключения и запиши лазерный пистолет. Финнеган при виде твоей покупки поднимает бровь.

— Зачем тебе такая штукенция? — Спрашивает он, непривычно серьезный.

— Она всегда может пригодиться на планете вроде этой,— лаконично отвечаешь.

— Как скажешь,— пожимает плечами Финнеган.— Лично я считаю, что такая штука может разве что накликать тебе неприятности.

Несколько шахтеров подозрительно смотрят на тебя, возможно думая о чем-то похожем. Прибавь 1 СЛЕД, затем иди на 129.

196

Впрыгиваешь в открытое окно и обнаруживаешь перед собой ужасную старуху с повязкой на глазу и руками, как стволы дерева, с двумя бритоголовыми молодчиками по бокам от нее.

— Мой герой,— саркастически произносит она тем же голосом, который звал на помощь.— Мальчики, научите этого отважного поборника добра, что к чему на Картране-6.

Два скинхэда приближаются к тебе. Сражайся с ними двумя одновременно.

⊕ ПЕРВЫЙ СКИНХЭД: МАСТЕРСТВО 8, ВЫНОСЛИВОСТЬ 6

⊕ ВТОРОЙ СКИНХЭД: МАСТЕРСТВО 7, ВЫНОСЛИВОСТЬ 8

Если одолеешь их, старуха завоет от ярости:

— Что ты сделал с моими мальчиками? — Визжит она.— Ты за это заплатишь! Ты заплатишь!

И бросается в атаку.

⊕ СТАРУХА РАСКОЛЬНИКОФФ: МАСТЕРСТВО 7, ВЫНОСЛИВОСТЬ 5

Если одолеешь ее, иди на 135.

197

Зардон доволен, когда ты возвращаешься с деньгами.

— Молодец, малыш,— говорит он, выдавая тебе скромную долю в 35 кредитов (запиши их на Лист Приключения). Когда ты поворачиваешься, чтобы уйти, он велит тебе зайти завтра.— У меня будет для тебя новая работа,— добавляет он зловеще. Иди на 39.

198

Пару минут спустя ты ощущаешь странный запах и слышишь идущее сверху шипение. Тут ты замечаешь клубящийся зеленый газ, втекающий в комнату через вентиляцию наверху. Токсичный газ попадает в твои легкие, и ты валишься на пол, заходясь кашлем. Есть ли у тебя респиратор? Если есть, иди на 178. Если нет, иди на 92.

199

Находишь скромное жилье за десять кредитов за ночь. Если у тебя нет десяти кредитов, придется тебе бомжевать (иди на 73). Если они у тебя есть, отдаешь деньги угрюмому домовладельцу с избыточным весом, который показывает тебе скудно обставленную комнату (вычеркни деньги с Листа Приключения). Набрасываешься на поданную входящую в стоимость еду, прежде чем упасть на жесткую кровать. Восстанови до 4 очков ВЫНОСЛИВОСТИ и запиши на Листе Приключения в графе «Жилье» дешевое жилище. Затем иди на 36.

200

— Хотя некоторые из ваших поступков могут быть сочтены неподходящими,— громыхает председатель,— мы понимаем, что вы оказались в уникальной ситуации, где могли полагаться исключительно на собственное умение выживать. По этой причине все обвинения против вас должны быть сняты, и данный трибунал благодарит вас за ликвидацию угрозы, представляемой Омозом.

Вопишь от радости. Ты выжил, и твои карьера и честь не пострадали, и при этом навсегда избавил галактику от злодея-Троуга. Отличная работа! Ты просто надеешься, что твоя следующая миссия пройдет чуточку ближе к запланированному...

