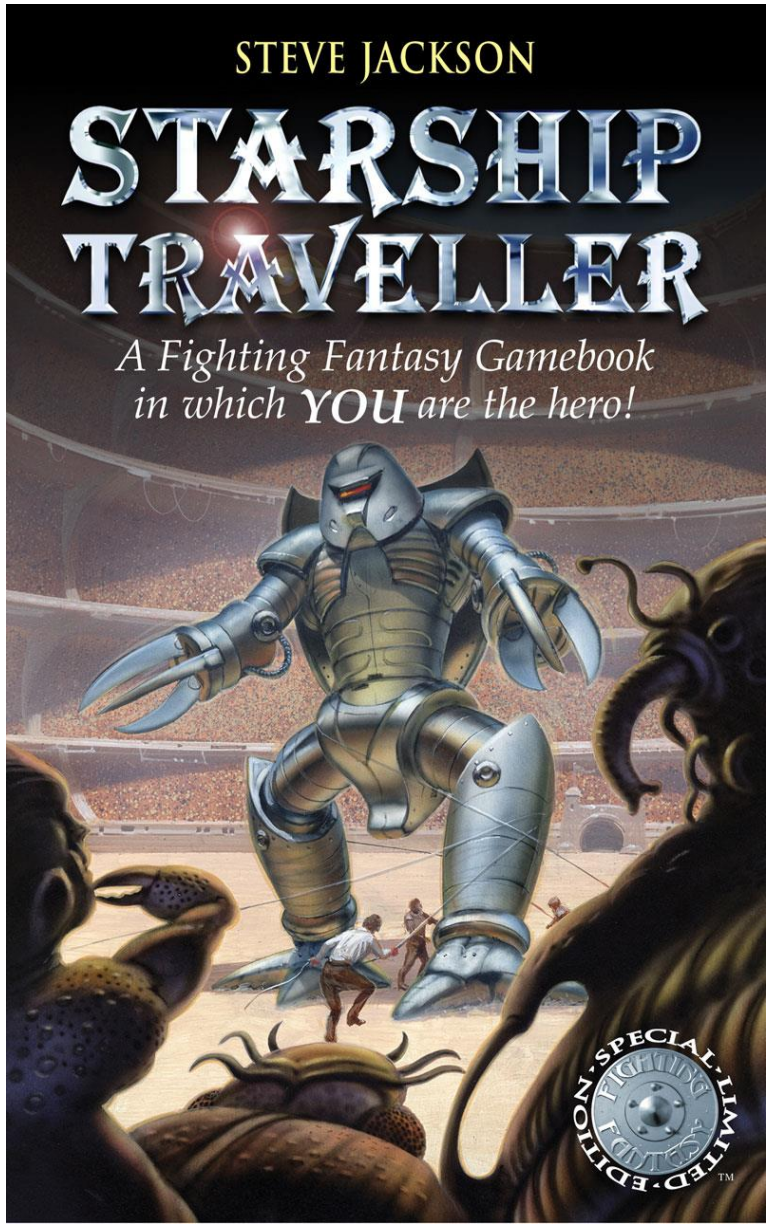


Steve Jackson



STARSHIP TRAVELLER

Illustrated bu Peter Andrew Hill

Puffin Books

Наполовину книга, наполовину компьютерная игра, книга, героем которой можешь стать ТЫ.

Затянутый в черную преисподнюю Селтсианской бездны, космический корабль «Звездный странник» оказывается в неизвестной вселенной. Ты – капитан «Звездного странника», и его судьба – в твоих руках. Сможешь ли ты найти обратную дорогу на Землю, или же будешь обречен вечно скитаться в бесконечном космосе среди неисследованных планет и их ужасных обитателей?!

Два игральных кубика, карандаш и ластик – вот и все, что понадобится тебе, чтобы пуститься в это захватывающее космическое приключение.

Тебе предстоит путешествие по неизведанным уголкам чужих галактик, и многие смертельные опасности поджидают тебя на пути! Тебе встретятся страшные противники, и зачастую у тебя будеть лишь один выбор – убить или умереть самому!

Подготовка к путешествию

Ты капитан «Звездного Странника» - гордости Объединенных Военно-Космических Сил. Его вооружение, защитное и техническое оборудование - одни из самых совершенных во всем галактическом флоте. Первоклассная команда подобрана из опытных космопроходцев.

Перед тем, как пуститься в путешествие, определи, в чем твои сильные и слабые стороны, в чем сила и слабость твоего экипажа. Для этого тебе понадобятся три игральные кости и карандаш, чтобы на Игровой Карте (см. стр. 12) записать начальные характеристики.

Советуем тебе сразу же сделать несколько ксерокопий Игровой Карты, чтобы использовать их в следующих путешествиях - весьма маловероятно, что тебе удастся найти обратный путь на Землю с первой же попытки.

Твой корабль

Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 6. Запиши полученное число в поле «ВООРУЖЕНИЕ» на Игровой Карте.

Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 12. Запиши полученное число в поле «ЗАЩИТА» на Игровой Карте. Каждый выстрел вражеского корабля будет уменьшать «ЗАЩИТУ» твоего звездолета уменьшение ее до нулевого значения означает его полное уничтожение.

Ты и твоя команда

Все члены твоего экипажа характеризуются МАСТЕРСТВОМ и ВЫНОСЛИВОСТЬЮ. Уровень МАСТЕРСТВА отражает их способность выполнять свои профессиональные обязанности:

Офицера по науке - работать с компьютерами, Врача - лечить экипаж, Начальника службы безопасности - организовывать и проводить военные операции, тебя как Капитана - принимать решения и руководить.

На Игровой Карте каждому члену экипажа (тебе - Капитану, Офицеру по науке, Врачу, Главному Инженеру, Начальнику службы безопасности и двум солдатам) соответствуют два поля - «МАСТЕРСТВО» и «ВЫНОСЛИВОСТЬ». Для каждого из них проделай следующую операцию:

Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 6. Запиши полученное число в поле «МАСТЕРСТВО».

Брось две кости. Прибавь к выпавшему значению 12. Запиши полученное число в поле «ВЫНОСЛИВОСТЬ».

Теперь ты знаешь, на что способны члены твоей команды: чем выше их МАСТЕРСТВО и ВЫНОСЛИВОСТЬ, тем лучше.

Сражения

Лишь Начальник службы безопасности и два солдата по-настоящему обучены ведению боевых действий: для участия в рукопашной схватке или перестрелке выбирай именно их. Остальные члены экипажа также могут сражаться, однако их основные достоинства лежат в несколько иных областях. Поэтому, если в случае необходимости какой-либо офицер из твоего экипажа, не входящий в службу безопасности, будет вынужден вступить в схватку с инопланетными монстрами, на время битвы уменьши уровень его МАСТЕРСТВА на 3. Это правило распространяется лишь на Офицера по науке, Врача и Главного Инженера, но не на тебя. Ты, как истинный герой, одинаково хорошо можешь выполнять любые задачи!

Удача

Каждому настоящему герою потворствует судьба. На Игровой Карте есть поле, озаглавленное «УДАЧЛИВОСТЬ». Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 6 и запиши полученное число в это поле - поверь, удача не раз сыграет определяющую роль в твоем путешествии.

Высадка на планеты

При приближении к чужим планетам тебе будет дана возможность исследовать их. Иногда (это будет специально оговорено в книге) только ты один сможешь высадиться на планету, но чаще всего тебе будет предоставлена возможность взять с собой двух или трех членов экипажа. Решая, кто именно будет сопровождать тебя в исследовании планеты, учти: ты можешь взять с собой лишь тех членов команды, которые зарегистрированы на Игровой Карте (о причине такого ограничения см. параграф «Потеря офицеров и солдат»). Сразу же запиши свой выбор в графе «ПРИМЕЧАНИЯ» на Игровой Карте и помни: реальную помощь при исследовании планеты тебе могут оказать лишь те офицеры, которых ты взял с собой, причем в соответствии со своими способностями (Офицер по науке - работа с компьютерами, Врач - лечение экипажа, Главный Инженер - техника и геология, Начальник службы безопасности и солдаты - сражения).

Восстановление ВЫНОСЛИВОСТИ

На некоторых планетах в ходе столкновения с различными монстрами и выполнения сложных задач твоя ВЫНОСЛИВОСТЬ и

ВЫНОСЛИВОСТЬ офицеров «Звездного Странника» будет уменьшаться. Есть два способа восстановления ее уровня. Во-первых, ты можешь приземлиться на планету, высочайшее развитие медицинских технологий на которой поможет тебе и твоему экипажу полностью восстановить ВЫНОСЛИВОСТЬ (в этом случае тебе будут даны специальные инструкции). Кроме того, ты будешь восстанавливать по 2 пункта в уровне ВЫНОСЛИВОСТИ всех членов команды каждый раз при отлете с чужой планеты. Однако это возможно лишь в том случае, если среди твоего экипажа есть Врач. Если Врач погибает, ты лишаешься возможности восстанавливать ВЫНОСЛИВОСТЬ таким образом. Кроме того, уровень ВЫНОСЛИВОСТИ экипажа никогда не может превышать его начального значения.

Потеря офицеров и солдат

В том случае, если в ходе путешествия погибает или пропадает без вести кто-либо из твоих офицеров или солдат, ты должен тут же вычеркнуть его из Игровой Карты — в дальнейших приключениях этот член экипажа принимать участие уже не будет. С этой минуты его обязанности будет выполнять его заместитель, уровень МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ которого ты должен сразу же определить и записать на Игровой Карте. Уровень МАСТЕРСТВА заместителя будет на 2 меньше уровня МАСТЕРСТВА офицера, которого он замещает, что естественно. Уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ определяется обычным способом - брось две кости и прибавь к выпавшему значению 12.

Заместитель погибшего или пропавшего офицера не может принимать участие в высадке на чужие планеты и участвовать в операциях, для проведения которых тебе нужно выбрать одного или нескольких членов экипажа - ты не должен и не можешь рисковать последним человеком, способным выполнять функции потерянного офицера. Однако ты вполне можешь возлагать на него выполнение различных рутинных обязанностей. Заместитель Врача также может восстанавливать ВЫНОСЛИВОСТЬ членов экипажа при отлете с чужой планеты (см. выше «Восстановление ВЫНОСЛИВОСТИ»), однако не на 2 пункта, как это делал Врач, а лишь на 1.

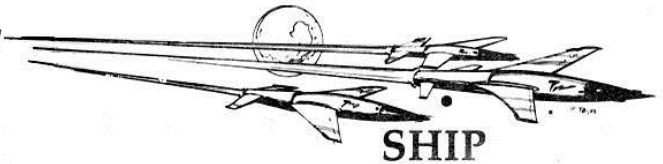
Приключение начинается!

Теперь, когда ты определил, в чем сильные и слабые стороны твоего корабля и твоего экипажа, можешь смело отправляться в путь! Сейчас тебе совершенно необязательно знать, какую роль будут играть уровни их МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ - все по мере необходимости будет объяснено на страницах этой книги.

Итак, ты Капитан космического корабля «Звездный Странник», затерянного в чужой вселенной. Лишь от тебя будет зависеть, сможет ли твой экипаж найти дорогу обратно на Землю. Вот-вот «Звездный Странник» будет затянут в Селтсианскую Бездну и выброшен в самые темные уголки неисследованного космоса. Единственный способ вернуться в собственную вселенную - отыскать разрыв в пространственно-временном континууме - черную дыру - и провести сквозь него свой корабль.

Учти, что читать разделы по порядку их нумерации ни в коем случае не следует — это лишь запутает тебя и снизит удовольствие от игры! Начинай с первого раздела, следуй инструкциям - и интереснейшее времяпрепровождение, насыщенное захватывающими странствиями, приключениями и битвами тебе гарантировано!

ADVENTURE SHEET



CREW

CAPTAIN	
SKILL	STAMINA
SCIENCE OFFICER	
SKILL*	STAMINA
MEDICAL OFFICER	
SKILL*	STAMINA
ENGINEERING OFFICER	
SKILL*	STAMINA
SECURITY OFFICER	
SKILL	STAMINA
SECURITY GUARD 1	**SECURITY GUARD 2**
SKILL STAMINA	SKILL STAMINA

*Deduct 3 points from SKILL in combat

SHIP

WEAPONS STRENGTH	SHIELDS
NOTES	
LUCK	



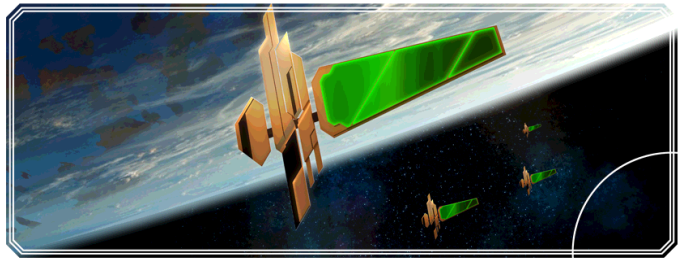
1

Что-то не так!

Сидя за пультом управления «Звездного Странника», ты с замиранием сердца наблюдаешь за показаниями, бегущими по экрану блока визуальной индикации. Судя по данным Инженерной службы, почему-то вовремя не сработала система аварийного отключения, и теперь перегретые двигатели заклинило в позиции десятикратного ускорения. У тебя на глазах индикатор скорости быстро минует голубую часть шкалы и спустя несколько секунд добирается до красной отметки «Перегрузка». Ты нервно нажимаешь кнопку внутреннего коммуникатора и запрашиваешь новые данные... Они весьма неутешительны. Поломка не может быть оперативно устранена, и системе понадобится целых тринадцать минут (слишком, слишком много!) чтобы провести полный анализ неисправных блоков.

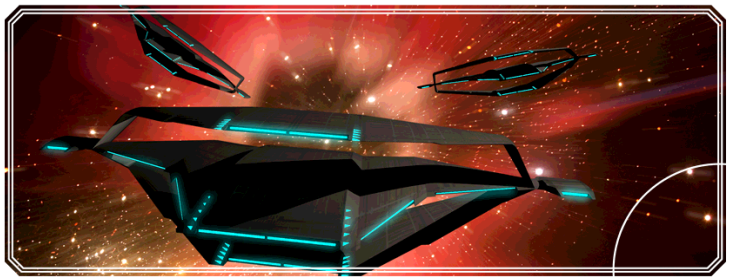
Корабль стремительно приближается к Селтсианской Бездне - зарегистрированной в этом участке галактики обширной черной дыре. Остается только гадать, удастся ли «Звездному Страннику» проскочить мимо, как вдруг Офицер по науке предлагает неожиданный план. Если ввести корабль в гравитационное поле дыры, а затем резко развернуться, сила ее притяжения поможет погасить все возрастающую скорость. Такой маневр потребует от команды высочайшего мастерства и собранности, но попытаться, без сомнения, стоит! Как только «Звездный Странник» входит в гравитационное поле Селтсианской Бездны, ты включаешь поворотные двигатели и взглядом приковываешься к индикатору скорости. К твоему великому облегчению, план, похоже, работает! С 10 процентов ускорение падает до 5, до нуля..., до -5! У тебя за

спиной раздаются одобрительные возгласы - команда разражается аплодисментами, однако какое-то смутное предчувствие не позволяет тебе расслабиться. Всматриваясь в показания индикатора скорости, ты с ужасом видишь, что ускорение падает до -15 процентов, менее через минуту до -25 и продолжает быстро уменьшаться! Страшная истина открывается тебе — Селтсианская Бездна неумолимо затягивает твой корабль! Ты объявляешь тревогу и приказываешь всем членам экипажа пристегнуться к креслам. Корабль наполняет низкий вой, переборки сотрясает все усиливающая вибрация. По мере приближения к черной дыре скорость нарастает. Ничто не может предотвратить надвигающуюся катастрофу! Наконец, «Звездный Странник» сотрясает мощный взрыв, и ты теряешь сознание - 256.



2

Ты приближаешься к голубой планете и выводишь «Звездного Странника» на ее орбиту. Бортовые сканеры определяют, что планета обитаема, а не вызывающий сомнений высокий уровень обработки ее поверхности какой-то разумной жизненной формой позволяет с уверенностью судить о весьма хорошей организации местной социальной структуры. Прощупав эфир на широком спектре радиочастот, ты через некоторое время получаешь ответный сигнал. На экране монитора блока визуальной индикации появляется облаченное в некое подобие военной формы высокое худое существо. Оно без сомнения человекоподобно, однако обладает странной луковицеобразной головой и длинными костистыми пальцами. Существо представляется: его зовут И-Абайл, Старший Офицер Национального Правительства Джелсена-3. Ты в свою очередь объясняешь причины собственного появления и заверяешь его в своих самых добрых намерениях. Он приглашает тебя - но только тебя одного! - нуль-транспортироваться в его офис. Если хочешь высадиться на планету, то 222. Если поблагодаришь его за приглашение, однако предпочтешь сойти с орбиты и продолжить путешествие, то 41.



3

Лазерные разряды с треском бьют в вынырнувшего из непроходимых зарослей монстра. Он поднимается на задние лапы, издает дикий вой и с оглушительным грохотом падает на землю - бездыханный! Ты связываешься со «Звездным Странником» и просишь срочно прислать посадочный модуль, чтобы забрать тушу поверженного чудовища, — такого количества мяса вам должно хватить надолго! Теперь ты можешь отправиться на поиски растительной пищи (236), или же продолжить охоту на других животных (173).

4

Ребенок затаскивает тебя внутрь стоящего неподалеку здания, на полу которого сидят еще несколько детей. При виде тебя они разражаются восторженным визгом. Оставив тебя в их компании, твой провожатый скрывается в соседней комнате и вскоре возвращается в сопровождении еще одного ребенка, который заявляет, что его зовут Луфф. Ты выражаешь удивление, что такой маленький ребенок смог связаться с кораблем, и Луфф рассказывает тебе поистине удивительные вещи о своей планете.

Оказывается, на Терриале-6 всем заправляют дети. Они рождаются со сверхъестественными умственными способностями и сразу же после рождения занимают высокие государственные посты. Повзрослев, они быстро дряхлеют и становятся неспособными к выполнению своих обязанностей - тогда их место занимает новое подрастающее поколение.

Ты рассказываешь Луффу о собственных злоключениях. Он внимательно выслушивает твой рассказ и заверяет, что может помочь тебе найти путь в твою собственную вселенную. Если хочешь воспользоваться его предложением, то 148. Кроме того, он говорит, что их медицина находится на чрезвычайно высоком уровне развития, и он может полностью восстановить силы твоего экипажа. Если тебя заинтересует это предложение, то 85. Однако в обмен на предоставленные услуги Луфф просит, чтобы ты провел его на борт «Звездного Странника» и познакомил с устройством судового вооружения и защитных систем. Если ты считаешь, что это слишком высокая плата за информацию и медицинскую помощь, можешь отклонить его предложения и вернуться на корабль - 120.

5

М'к Мал заявляет, что вы незаконно вторглись на территорию Ганцигской Империи, и велит вам в качестве пленников следовать за его звездолетом к ближайшей космической базе. Если безропотно выполнишь его требования, то 15. Если откажешься подчиниться, то 143.



6

Рассчитав курс, ты берешь направление на черную дыру и, не долетая до нее нескольких тысяч километров, выключаешь маршевые двигатели и выходишь из гиперпространства. Тщательно выверив угол входа и коэффициент ускорения, ты начинаешь сближение. Ты чувствуешь, как твой корабль подхватывает мощное гравитационное поле, и приказываешь всем членам экипажа занять свои места. Неожиданно «Звездного Странника» кидает вперед, и он начинает стремительно набирать скорость. Перегрузка настолько сильна, что ты теряешь сознание - 339.

7

Судовой Врач не может с ходу разобраться в анатомии населяющих деревню существ и поэтому без помощи медицинской лаборатории «Звездного Странника» не в состоянии оказать им действенную помощь. Однако симптомы некоторых болезней напоминают ему земные, и, основываясь на этом факте, он готов дать некоторые общемедицинские советы и рекомендации - 210.

8

Ты подходишь к машине и делаешь вид, что собираешься залезть в нее. Занеся ногу на порог, ты подаешь условный знак сопровождающим тебя членам экипажа, и они тут же набрасываются на окруживших вас чужаков. К сожалению, попытка вырваться оказывается абсолютно безрезультатной - пленившие вас существа обладают неимоверной силой. Не успеваете вы и глазом моргнуть, как они швыряют вас на землю, однако тебе удается в падении стащить с одного из них защитный шлем. Чужак тут же застывает подобно статуе — такое впечатление, что, сбив с него шлем, ты нажал какой-то невидимый выключатель. Однако, как только их предводитель водружает шлем обратно ему на голову, он тут же возвращается к жизни. Ты понимаешь, что твои офицеры не в состоянии противостоять чужакам в рукопашной схватке и безропотно залезаешь в машину. Впрочем, не стоит отчаиваться. Твое случайное открытие наверняка поможет тебе удрать от НК-шников, как называют себя эти странные создания. Если твои дальнейшие шаги будут обдуманны и мудры, спустя некоторое время тебе будет предложено бросить кости против уровня МАСТЕРСТВА одного из членов твоего экипажа. Тут-то и пригодится тебе твое открытие — когда тебе будет предложено бросить кости и сравнить выпавшее число с уровнем МАСТЕРСТВА, которое будет помечено двумя звездочками (МАСТЕРСТВО **), уменьши выпавшее число на 2. А теперь то 317.

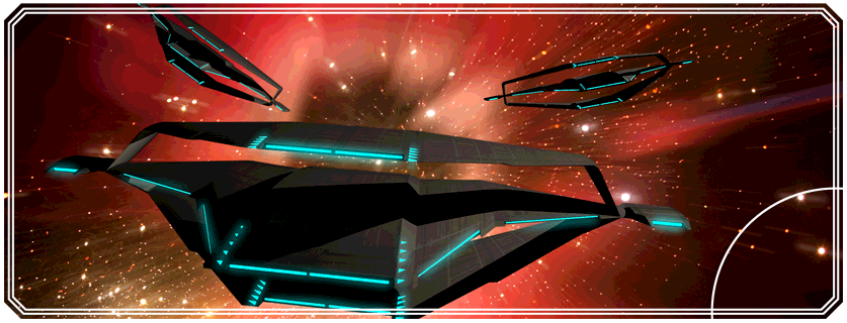


9

Твоему Офицеру по науке ничего не приходит в голову. Теперь ты можешь обратиться за советом к бортовому компьютеру (299), или же поинтересоваться мнением Командора Домма (221).

10

Брось две кости. Если выпавшее число больше или равно уровню твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 154. Если выпавшее число меньше уровня твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 123.

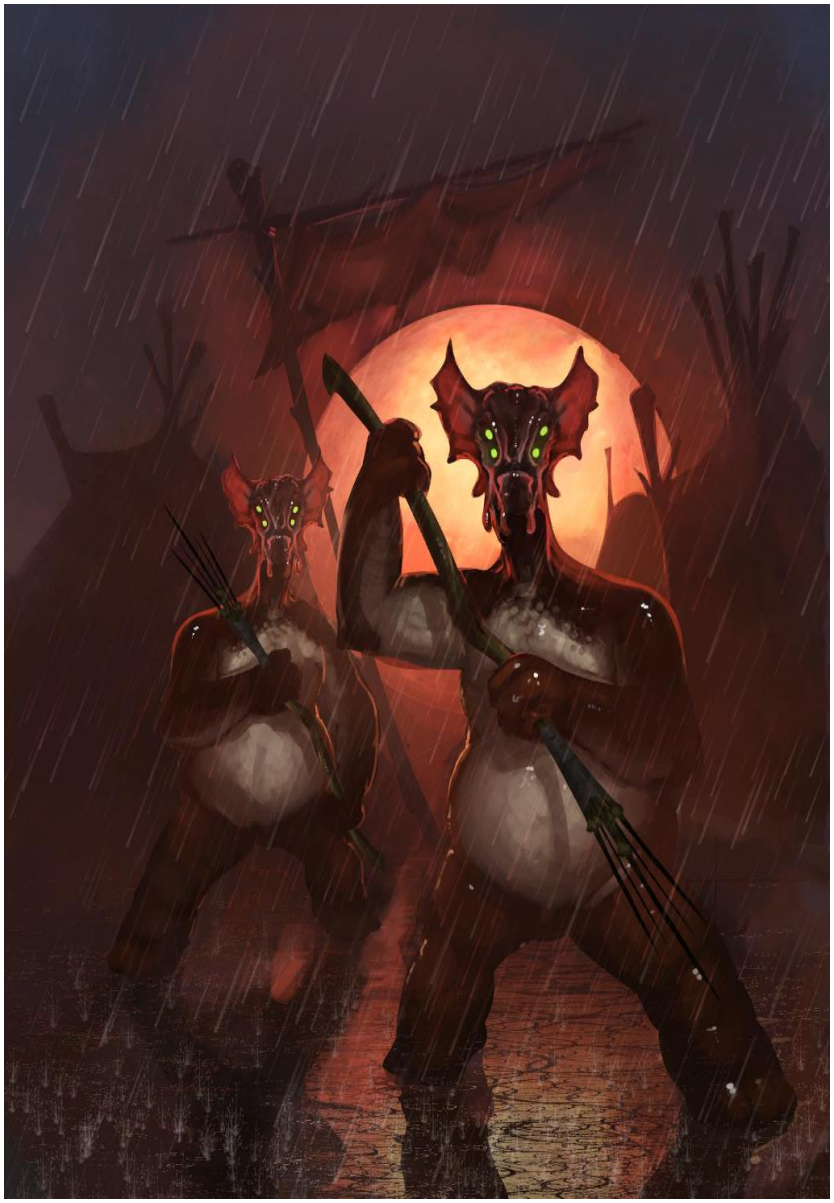


11

Вернувшись в рубку, ты рассчитываешь дальнейший курс. Теперь ты можешь направиться к большой красной планете (329), голубой планете (2), или же к маленькому, быстро перемещающемуся объекту, на котором бортовые биосканеры обнаружили признаки жизни (92).

12

Стражники находят твой рассказ абсолютно неправдоподобным. Оборвав тебя на полуслове, они грубо выталкивают вас в коридор - 78.



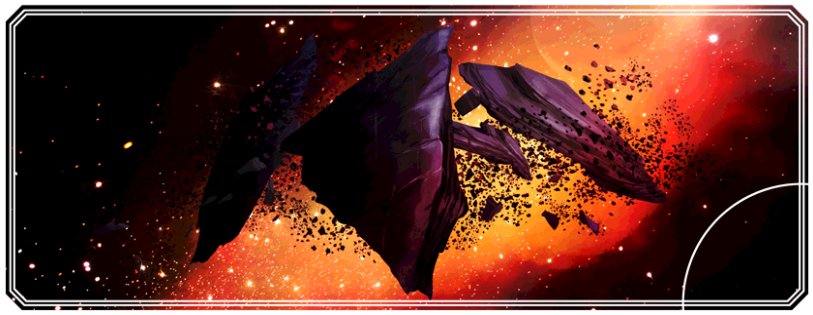
13

Сфокусировав луч переноса, нуль-транспортер материализует вас на поверхности планеты. Вокруг бушует гроза, потоки воды обрушиваются на землю. Вы стоите на скалистом плато в нескольких сотнях метров от группы деревянных построек, образующих нечто вроде деревни. Примерно на полпути между вами и деревней в грязи копошатся три существа - заметив ваше появление, они выпрямляются и оборачивают к вам свои уродливые лица. Это странные приземистые создания с длинными шеями и короткими толстыми ногами. Один из чужаков поворачивается и вперевалку бежит в сторону деревни. Остальные двое, взяв наперевес длинные заостренные на концах палки, направляются в вашу сторону. Что ты предпримешь?

Дождешься их приближения. 115.

Пойдешь им навстречу 25.

Побежишь в сторону деревни. 179.



14

Тебе в голову приходит удачная идея, - переключив регулятор бластера на максимальную позицию, ты фокусируешь его луч на ближайшей скале. Вскоре ее поверхность раскаляется до белого свечения - ты надеешься, что свет и возросшая температура будут зафиксированы биодатчиками «Звездного Странника».

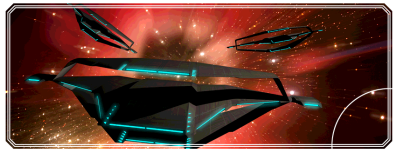
Ты жмешь на спусковой курок бластера до тех пор, пока он полностью не разряжается. И вот, когда воздуха в баллонах твоего защитного скафандра остается на считанные минуты, ты начинаешь медленно дематериализоваться и с облегчением понимаешь, что твой план удался: бортовой нуль-транспортер, определив ваши координаты, начал операцию переноса. Вскоре ты благополучно возвращаешься на борт «Звездного Странника» и, сбросив защитный скафандр, поднимаешься на капитанский мостик - 27.

15

В течение нескольких часов ты следуешь за ганцигским звездолетом. Наконец на экранах твоих сканеров появляется большой округлый объект. Приблизившись, ты видишь огромную колесообразную конструкцию, медленно вращающуюся в открытом космосе. Связавшись с тобой по радио, М'к Мал сообщает, что вы прибыли на имперскую космическую базу Лаур-Джамиль, и дает соответствующие посадочные инструкции. Ты ставишь «Звездный Странник» в посадочный док и терпеливо дожидаешься решения своей участи. Спустя некоторое время пленивший вас ганцигский звездолет докидает базу и быстро исчезает вдали. Ты раздумываешь, что бы это могло значить: то ли рассказанная тобой история подтвердилась и теперь вы свободны, то ли про вас просто забыли. Ты решаешь сойти с корабля и осмотреть базу - 157.

16

Включив сканеры дальнего действия, ты прощупываешь окружающее пространство. На расстоянии нескольких световых лет по левому борту они обнаруживают небольшую звезду, вокруг которой обращается несколько планет земного типа. Если хочешь полететь в этом направлении, то 180. Если предпочтешь включить маршевые двигатели и, выйдя в гиперпространство, углубиться в открытый космос, то 93.



17

Дилана горячо благодарит тебя. Ты связываешься с Главным Инженером, оставшимся на борту «Звездного Странника», и объясняешь ему сложившуюся ситуацию. Обдумав твое предложение, он соглашается остаться на планете и помочь маккомонцам в строительстве космических кораблей. Тем временем Дилана приглашает тебя проследовать в Департамент Астрономии. На территорию этого учреждения запрещен вход с оружием, поэтому ты отдаешь свой бластер одному из сопровождающих Дилану маккомонцев - 105.

18

Команда быстро опечатывает зараженные отсеки, чтобы предотвратить распространение таинственного отравляющего вещества. Больше сообщений о внезапных смертях не поступает - 337.

19

Раненое существо медленно поднимается на ноги. Оно удивленно смотрит на вас и, судя по всему, не понимает причину вашего волнения. Раскачиваясь из стороны в сторону, оно входит в здание. Вы по пятам следуете за ним. Внутри царит неописуемый беспорядок - повсюду разбросаны обломки мебели, пол устилают остатки полусгнившей пищи. Чужак тяжело опускается на скамью, застывает, и тут же прямо у вас на глазах разворачивается поистине удивительное зрелище - из сочащегося зеленоватой кровью обрубка начинает медленно расти и менее чем через минуту достигает своего нормального размера новая нога! Страшная рана мгновенно затягивается! Вы подступаете к существу с расспросами, но оно, похоже, плохо понимает, о чем идет речь. Тебе лишь удается выяснить, что его зовут Кролл, и что он знать ничего не знает о космических путешествиях и черных дырах. Он советует вам обратиться к Тимолу, что живет через несколько домов и, по его словам, является самым разумным обитателем города. Вы благодарите его и выходите на улицу. Если решишь последовать совету Кролла и попробуешь отыскать Тимола, то 231. Если решишь осмотреть высокое здание в конце улицы, то 73.

20

Коридор резко поворачивает направо и через некоторое время вновь разветвляется. Куда ты повернешь теперь: налево (166), или направо (113)?

21

Ты приближаешься к трем терриальцам и почтительно приветствуешь их. Однако они не обращают на тебя внимания и как ни в чем не бывало продолжают что-то оживленно обсуждать друг с другом. Наконец они поворачиваются к тебе и довольно агрессивным тоном осведомляются, что тебе нужно. Ты рассказываешь им о своих злоключениях, но это не производит на них ни малейшего впечатления. Они снова спрашивают, что тебе нужно, и ты просишь проводить тебя к представителю власти - 259.

22

Ты набрасываешься на гигантских вепрей. Запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки.

ПЕРВЫЙ ВЕПРЬ

Мастерство 8 Выносливость 16

ВТОРОЙ ВЕПРЬ

Мастерство 7 Выносливость 18

ТРЕТИЙ ВЕПРЬ

Мастерство 8 Выносливость 18

Если тебя сопровождают несколько членов экипажа, ты можешь приказать им вместе напасть на одного зверя, остальные чудовища не будут принимать участие в схватке. Как только тебе удастся убить хотя бы одного вепря, ты можешь связаться по радио с кораблем, вызвать посадочный модуль и, загрузив на него тушу убитого монстра, вернуться на «Звездный Странник» — то 311.

23

Пройдя несколько километров по дну ущелья, ты не обнаруживаешь ничего интересного, кроме россыпи гигантских валунов, устилающих однообразную каменистую почву. Портативные сканеры не находят ничего достойного внимания и под поверхностью планеты. Вскарабкавшись вверх по склону, ты вновь попадаешь под удары пронзительного, несущего тучи пыли, ветра, к тому времени уже начинающего перерастать в настоящий шквал. Ты решаешь вернуться обратно на корабль - 84.

24

Офицер по науке предполагает, что поскольку твое сознание заключено в тело дар-виланца, его сознание в свою очередь должно находиться где-то в твоем теле. Возможно, если повторить нуль-транспортировку в то же самое место, удастся установить местонахождение этого тела. Если ты считаешь, что это хорошая идея, то 81. В противном случае ты можешь обратиться за советом к бортовому компьютеру (299), либо же поинтересоваться мнением Командора Домма (221).

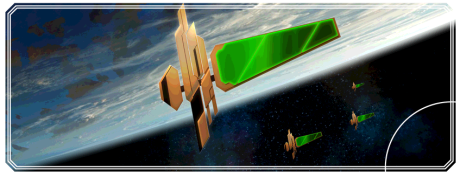
25

Существа берут на изготовку свои копья и что-то кричат вам. Электронный переводчик сообщает, что они требуют, чтобы вы оставались на месте. Если подчинишься требованию чужаков и дождешься их приближения, то 115. Если, невзирая на предупреждение, продолжишь идти своей дорогой, то 179.

26

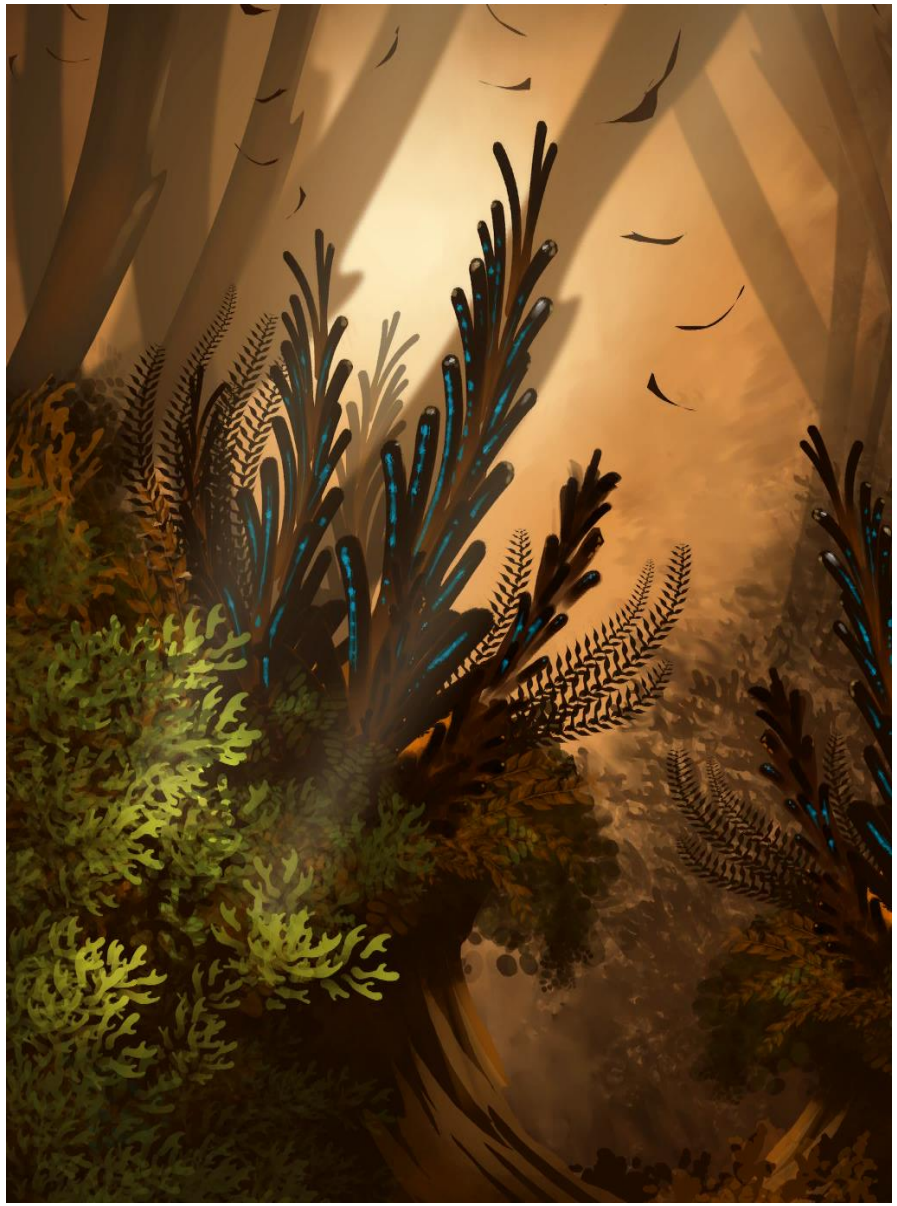
Войдя в компьютерный зал, ганцигский офицер приказывает тебе оставить его одного, вернуться на капитанский мостик и следовать за имперским звездолетом. Он вставляет в приемный порт бортового компьютера маленький модем, считывает находящуюся в его памяти информацию и передаст ее на свой корабль.

Отныне и впредь в стычках с ганцигскими боевыми кораблями ты будешь занимать невыгодное положение, поскольку им известны все сильные и слабые стороны защиты и вооружения «Звездного Странника». Во всех предстоящих битвах с представителями этой расы уменьшай уровни ЗАЩИТЫ и ВООРУЖЕНИЯ своего корабля на 2. Офицер по науке сообщает тебе о действиях запершегося в компьютерном зале чужака. Если решишь ничего не предпринимать до тех пор, пока «Звездный Странник» не достигнет ганцигской базы, то 202. Если попробуешь захватить назойливого - пришельца, то 36.



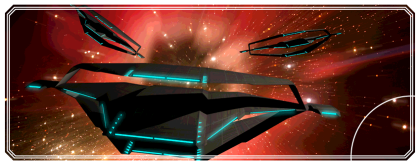
27

Ты сканируешь окружающее пространство. На расстоянии нескольких часов лета прямо по курсу располагается большая серо-зеленая планета. Если хочешь исследовать ее, то 104. В противном случае ты можешь направиться к виднеющейся неподалеку конструкции, похожей на космическую станцию, - то 137.



28

В сопровождении двух членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам), ты заходишь в нуль-транспортер и в следующее мгновение материализуешься на покрытой непроходимыми джунглями поверхности зеленой планеты. Не успеваете вы сориентироваться, как до вас доносится какой-то быстро приближающийся шум, - что-то большое и тяжелое, сметая стоящие у него на пути деревья, продирается сквозь заросли в вашем направлении. Если прикажешь своим людям спрятаться в близлежащем кустарнике, то 184. Если прикажешь вытащить бластеры и поджидать неизвестного гостя, то 156.

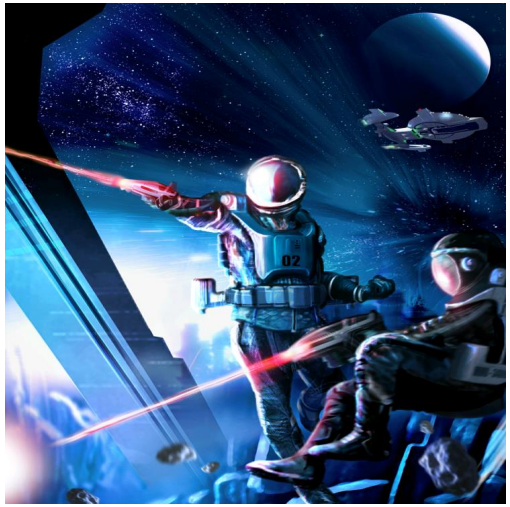


29

Робот снова связывается с центральным процессором и повторяет свое требование. Однако ты снова отказываешься подчиняться. Тогда, без предупреждения, он стремительно выбрасывает вперед металлическое щупальце, и ветвистый разряд голубоватой молнии бьет тебя и всех сопровождающих тебя членов экипажа в грудь. Вы без сознания падаете на пол - отними 2 от уровня собственной ВЫНОСЛИВОСТИ и по 2 - от уровней ВЫНОСЛИВОСТИ сопровождающих тебя членов экипажа. Когда ты, наконец, приходишь в себя, то понимаешь, что вы лежите на полу какой-то незнакомой комнаты - 187.

30

Приведя в действие портативный мини-экскаватор, офицер приступает к раскопкам. Переговариваясь с тобой посредством коммуникационного устройства, он докладывает, что обнаружил залежи минерального дилибриума, достаточно обширные, чтобы снабдить «Звездный Странник» горючим до самого конца путешествия. Упаковав несколько килограммов руды в заплечный рюкзак, офицер пускается в обратный путь. Брось одну кость. Если выпадет 1, то 190. Если выпадет какое-либо другое число, то 165.



31

Связавшись с кораблем, ты вызываешь нуль-транспортер и, не помня себя от радости, что покидаешь кипящую поверхность адской планеты, возвращаешься на борт «Звездного Странника» - 207.

32

В сопровождении двух членов экипажа ты заходишь в нуль-транспортер и спустя несколько мгновений материализуешься на поверхности планеты. Вы стоите на неком подобии площади, со всех сторон окруженной странными куполообразными постройками. Нигде не видно ни души, но вдруг воздух пронзает рев сирены, и из ближайшего здания к вам навстречу выбегают три похожих на К'тайта чужака. В руках они сжимают оружие! Если дождешься их приближения и постараешься выяснить, чего им от тебя надо, то 111. Если выхватишь бластер и откроешь огонь, то 122.

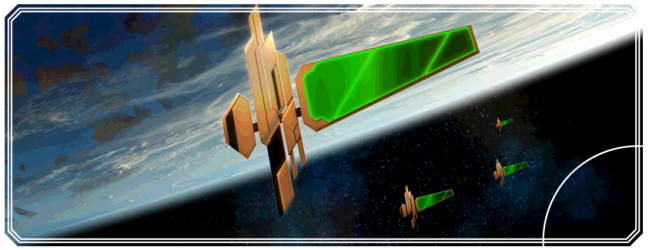


33

Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню МАСТЕРСТВА** твоего Офицера по науке, то 332. Если выпавшее число больше уровня его МАСТЕРСТВА**, то 224.

34

Выйдя из гиперпространства, ты приближаешься к небольшой зелено-голубой планете и выводишь «Звездный Странник» на ее орбиту. Сканирование поверхности обнаруживает несколько очагов разумной жизни. Если хочешь высадиться на планету, взяв с собой трех членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам), то 13. Если решишь сойти с орбиты и продолжить путешествие, то 203.



35

Брось две кости. Если выпавшее число больше уровня МАСТЕРСТВА Офицера по науке, то 24. Если выпавшее число меньше или равно уровню его МАСТЕРСТВА, то 9.

36

Тебя сопровождают Офицер по науке, Начальник службы безопасности и Главный Инженер. Ты можешь приказать одному из них наброситься на ганцигского офицера и обезоружить его, либо же напасть на него сам. Решай, кто именно нападет на чужака, и то 330.

37

Они тут же прекращают огонь и отбирают у твоих людей оружие. По счастью, их бластеры были установлены в режим оглушения, и вскоре ко всем поверженным членам твоего экипажа возвращается сознание. Чужаки проводят вас в темницу и оставляют в одиночестве - 187.



38

Рассчитав курс, ты берешь направление на черную дыру и, не долетая до нее нескольких тысяч километров, выключаешь маршевые двигатели и выходишь из гиперпространства. Тщательно выверив угол входа и коэффициент ускорения, ты начинаешь сближение. Ты чувствуешь, как твой корабль подхватывает мощное гравитационное поле, и приказываешь всем членам экипажа занять свои места. Неожиданно «Звездный Странник» кидает вперед, и он начинает стремительно наращивать скорость. Перегрузка настолько сильна, что ты теряешь сознание - 339.



39

Дилана предупреждает тебя, что в интересах безопасности ты должен спуститься на поверхность планеты в одиночестве, и сообщает координаты переноса. Ты заходишь в нуль-транспортер и мгновение спустя материализуешься в обширном зале с искусно обработанными каменными стенами. Через отворенные парадные двери в зал вступают два облаченных в разноцветные, спадающие до самой земли мантии маккомонца, за ними следует сама Дилана. С помощью специальных детекторных устройств маккомонцы обыскивают тебя на предмет наличия оружия и сообщают Дилане, что у тебя на поясе висит бластер. Отвесив тебе почтительный поклон, она спрашивает, какая информация тебя интересует. Что ты ответишь ей?

Попросишь провести тебя в Управление Астрономии. 169.

Попросишь показать тебе город. 218.

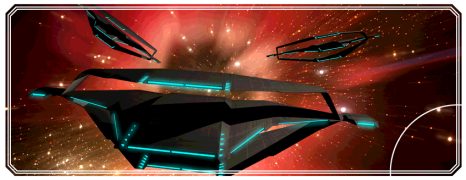


40

Ты велишь навигатору рассчитать курс до двойной звезды и приказываешь включить маршевые двигатели. Разогнавшись до сверхсветовой скорости, «Звездный Странник» выходит в гиперпространство, как вдруг из динамика интеркома доносится взволнованный голос, сообщающий, что в судовой столовой происходит нечто из ряда вон выходящее - тебя просят срочно спуститься вниз - 314.

41

Выведя «Звездный Странник» с орбиты Джелсе-на-3, ты сканируешь окружающее пространство в поисках обитаемых миров. На расстоянии одного светового года сканеры обнаруживают небольшую желтую планету. Если хочешь подлететь к ней, то 89. Если предпочтешь углубиться в открытый космос, то 253.



42

Существо садится на место: судя по всему, оно просто было очень удивлено, когда появление совершенно незнакомых (да еще таких уродливых!) созданий пробудило его ото сна. Оно объясняет, что его зовут Тимол, да и вообще оказывается весьма дружелюбным созданием. Прыгая по комнате, Тимол предлагает вам еду и питье, от которых вы вежливо, но твердо отказываетесь. Он рассказывает, что планета, на которой вы высадились, представляет из себя единое гигантское поселение, в котором нашли приют тысячи самых разнообразных существ, прежде всего тех, которые по тем или иным причинам не смогли ужиться на своих собственных планетах, а также многочисленные искатели приключений. Вскоре после того, как выяснилось, что планета - весьма неплохое место для жизни, с мягким климатом и плодородной почвой, всю галактику мгновенно облетел слух о новой земле обетованной, - о стране свободы, равенства и братства - и поток желающих поселиться на ней многократно умножился. Вся беда заключалась в том, что никому не позволялось взять на себя управление планетой - все были абсолютно равны! В результате через несколько лет после начала массового заселения на планете воцарился абсолютный хаос. Дело дошло даже до того, что ее обитатели до сих пор не решили, как назвать свой новый дом!

Ты в свою очередь рассказываешь Тимолу о собственных злоключениях — как получилось, что ты со своей командой оказался затерянным в параллельной вселенной. Однако существо мало что понимает в астрономии и совсем ничего— в межзвездных перелетах. Впрочем, оно советует тебе отправиться на планету Кулимат, население которой, по слухам, находится на очень высоком уровне развития. Ты благодаришь Тимола за ценную информацию и выходишь на улицу. Теперь ты можешь осмотреть высокое здание в конце улицы (73), или же вернуться на «Звездный Странник» и продолжить путешествие (290).



43

Спустя некоторое время открывается дверь, и в комнату входят три стражника, чтобы забрать дожидающихся начала битвы с Квалками чужаков. Подав сигнал сопровождающим тебя членам экипажа, ты набрасываешься на них. Во время боя стражники могут использовать нервно-паралитические дубинки. Это значит, что каждый раз, когда тот или иной стражник наносит удачный удар какому-нибудь члену твоего экипажа, ты должен будешь бросить одну кость. Если выпадет 4, 5 или 6, удар был нанесен нервно-паралитической дубинкой - отними 4 (а не 2, как обычно) от уровня ВЫНОСЛИВОСТИ этого члена экипажа. Если выпадет какое-либо другое число (1, 2 или 3), удар был нанесен рукой - как обычно, отними 2 от уровня ВЫНОСЛИВОСТИ этого члена экипажа. Запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки.

ПЕРВЫЙ СТРАЖНИК

Мастерство 8 Выносливость 7

ВТОРОЙ СТРАЖНИК

Мастерство 7 Выносливость 7

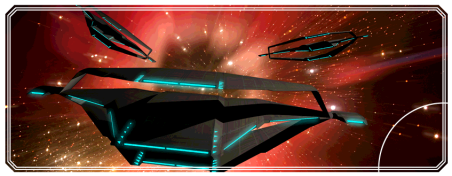
ТРЕТИЙ СТРАЖНИК

Мастерство 8 Выносливость 7

Если тебе удастся победить всех стражников, то 301. Если драка будет оборачиваться не в твою пользу, ты можешь сдаться - то 239.

44

При приближении к пурпурной звезде бортовые сканеры определяют, что ее вторая планета окружена атмосферой, пригодной для дыхания. Ты выводишь «Звездный Странник» на орбиту этой планеты и сканируешь ее поверхность. Все говорит о том, что планета населена разумными существами, более того, уровень их развития во много раз превышает уровень земной цивилизации! Если хочешь высадиться на этой планете, то 171. Если решишь полететь куда-нибудь еще, то 250.



45

Отрегулировав мощность заряда, ты нажимаешь на спусковой крючок и лазерным лучом описываешь вокруг себя круг на земле. К твоему облегчению, растение ослабляет хватку, и тебе, наконец, удается освободиться. Однако, сражаясь с растением, ты истратил всю энергию своего бластера, и теперь не сможешь им воспользоваться до возвращения на корабль. Окинув взглядом кучу нарубленных плодов, ты понимаешь, что собрал достаточное количество растительной пищи, и, вызвав посадочный модуль, велишь перенести ее на борт «Звездного Странника». Теперь ты можешь вернуться на корабль (311), или же продолжить охоту на животных (173).

46

Через несколько часов судовой Врач разрабатывает подходящее противоядие, вводит его себе в предплечье и, сняв защитный скафандр, входит в зараженный сектор. Пристально вглядываясь в экран монитора, ты следишь за его передвижениями. Проходит час, но у Врача не появляется никаких признаков отравления. Разработанное им противоядие действует! Все члены экипажа направляются на вакцинацию - 11.



47

Чем ближе к центру скопления, тем сложнее становится посланному тобой офицеру уворачиваться от беспорядочно летающих кругом астероидов. Периодически астероиды, сталкиваясь друг с другом, раскалываются на несколько частей, и те, разлетаясь в разные стороны, образуют некое подобие цепной реакции. Наконец, благополучно достигнув центра скопления, офицер достает портативный нейтронный анализатор, который обнаруживает наличие минерального дилибриума на четырех сравнительно больших астероидах. Какой именно астероид он выберет?

Первый астероид? 30

Второй астероид? 96

Третий астероид? 217

Четвертый астероид? 295

48

Связавшись со «Звездным Странником», Офицер по науке приказывает активизировать нуль-транспортер и перенести тебя, Командора Домма, его самого и остальных сопровождающих вас членов экипажа на борт. Вернувшись на корабль, он запускает центральный компьютер и пытается проанализировать сложившуюся ситуацию. Вскоре компьютер определяет, что в процессе нуль-транспортировки твое тело материализовалось в точке, в которой в тот самый момент стоял дар-виланец. В результате твое тело оказалось внутри него.

Теперь ты должен решить, каким образом отделить свое тело от тела дар-виланца. Что ты предпримешь?

Поинтересуешься мнением Офицера по науке. 35

Спросишь совета у бортового компьютера. 299

Поинтересуешься, есть ли какие-нибудь соображения у Командора Домма. 221



49

Улучив удобный момент, ты прыгаешь на ближайшего стражника. Чужак наделен чрезвычайной силой, и ты в одиночку не представляешь для него сколько-нибудь серьезного противника. Однако если тебя сопровождают один или двое членов экипажа, вместе вы можете попытаться одолеть его.

Запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки. На каждом этапе битвы чужак наносит вам по два удара (т.е. ты" должен каждый раз дважды определять силу его удара). Каждый его удар направлен на того из вас, чья ВЫНОСЛИВОСТЬ на данном этапе битвы выше (если двое из вас обладают равной ВЫНОСЛИВОСТЬЮ, определи, на кого именно будет направлен удар, бросив одну кость):

СТРАЖНИК

Мастерство 11 Выносливость 14

Если тебе удастся снизить уровень ВЫНОСЛИВОСТИ чужака до 5, значит, ты смог сбить у него с головы шлем и тем самым обездвижить его - то 147. Если сражение будет оборачиваться не в твою пользу, ты можешь сдаться - то 309.

50

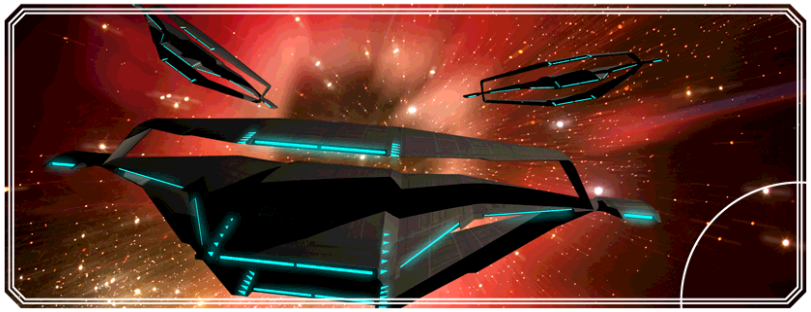
Любой из перечисленных ниже предметов может служить платой за постановку «Звездного Странника» в ремонтный док: желтый минеральный порошок, малинит, зеленый флюоресцирующий металл. Если у тебя есть что-нибудь из этих веществ, можешь входить в порт (157). В противном случае попытайся сторговаться с местным начальством (294).

51

В бортовом компьютере не содержится информации об Имперской Конфедерации Ганциг. Приняв минутное промедление за отказ подчиниться его требованиям, имперский звездолет наносит по вам предупредительный удар. Лазерный заряд поглощен защитной оболочкой «Звездного Странника», однако прямое попадание все-таки наносит твоему кораблю весьма ощутимый ущерб - уменьши уровень его ЗАЩИТЫ на 2. Что ты предпримешь теперь?

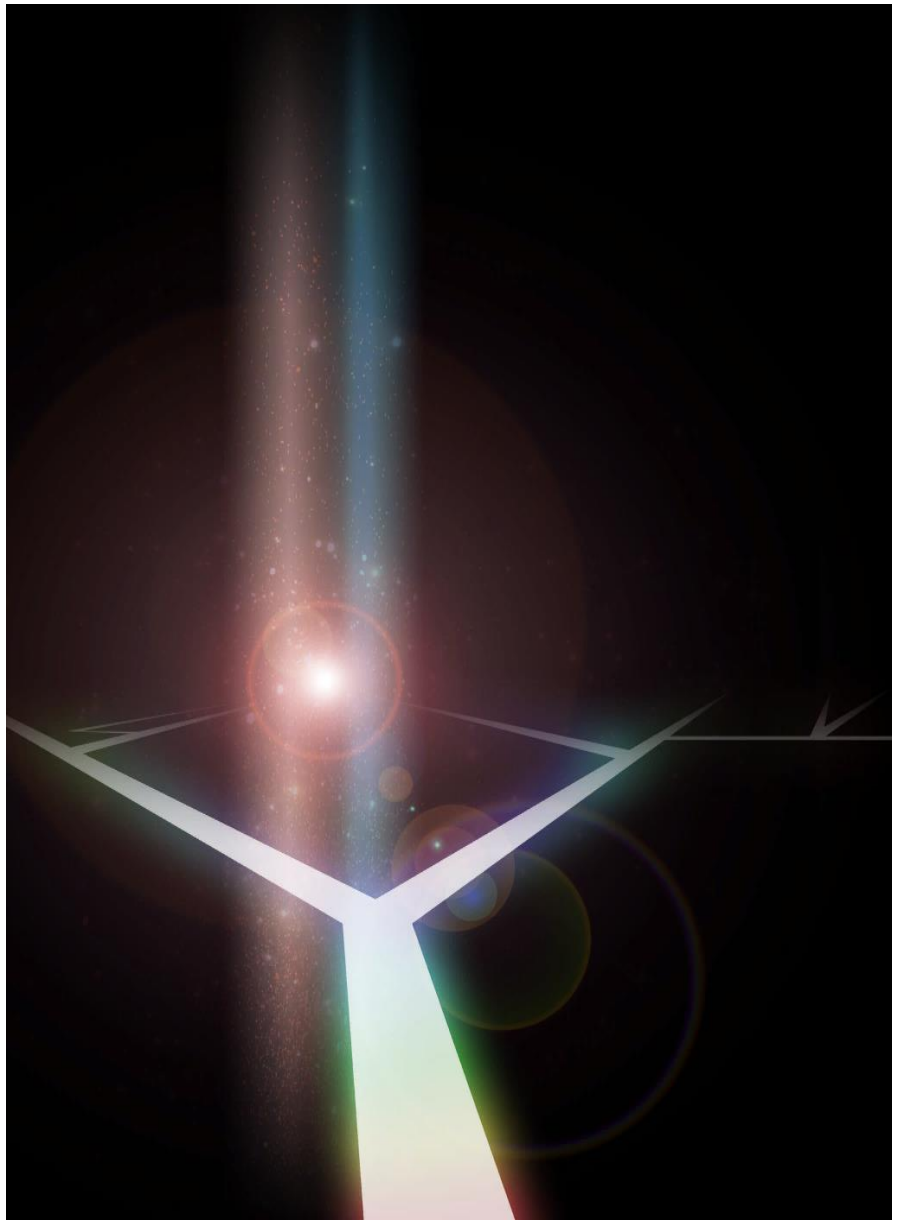
Ответишь на запрос Командора М'к Тела? 281.

Откроешь ответный огонь? 135.



52

Приблизившись к космическому порту, вы получаете обескураживающее послание, категорически запрещающее вводить «Звездный Странник» в док. Ты пытаешься связаться с руководством порта по радио, но не получаешь ответа. Если решишь, невзирая на предупреждение, все-таки ввести свой корабль в док, то 193. Если подчинишься требованию и вернешься на прежний курс, то 109.



53

Пролетев через раму, ты падаешь вперед. Тебя охватывает паника, но вскоре ты понимаешь, что на самом деле не падаешь, а скорее паришь в пустом пространстве. Со временем вокруг становится светлее, и ты начинаешь понимать, что перемещаешься по некоторому подобию туннеля, стены которого образованы непрерывными потоками какой-то нематериальной энергии. Свет становится все ярче, и ты с любопытством озираешься по сторонам - туннель извивается и петляет, разветвляется и вновь сходится, напоминая тебе некое подобие гигантской паутины, свитой в черной пустоте. Похоже, пол туннеля способен выдержать вес твоего тела, но ощущение, что ты со всех сторон окружен бесконечной пустотой, не оставляет тебя. Ты осторожно идешь вперед, чувствуя, как пол слегка пружинит у тебя под ногами. Впереди проход раздваивается. Куда ты повернешь: налево (293), или направо (312)?



54

Ты пытаешься продолжить разговор, но твоя настойчивость лишь вызывает новый приступ совершенно непонятной тебе ярости. Старик громко зовет на помощь, и в комнату вбегают два терриальца. В руках они держат огромные бластеры. «Взять его!» - вопит старик и тоже вытаскивает из под стола взведенный излучатель. Не успеваешь ты моргнуть глазом, как тебе и сопровождающим тебя членам экипажа в грудь уже нацелены три бластера - вам предстоит схватка не на жизнь, а на смерть. Запомни номер этой страницы и иди на 343, где изложены правила стрельбы из бластера.

СТАРИК

Мастерство 6

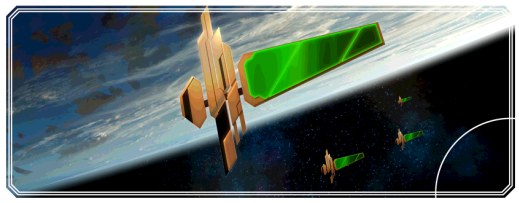
ПЕРВЫЙ ТЕРРИАЛЕЦ

Мастерство 7

ВТОРОЙ ТЕРРИАЛЕЦ

Мастерство 5

Если вам удастся застрелить всех терриальцев, поскорее вызывай нуль-транспортер и вместе с уцелевшими членами экипажа возвращайся на борт «Звездного Странника» - то 120.



55

Вы входите в здание, которое при ближайшем осмотре оказывается чем-то наподобие библиотеки. На стоящем близ входа столе лежит стопка газет -ты прихватываешь с собой одну в надежде найти в ней подсказку, почему весь город выглядит таким заброшенным и пустынным. К счастью, библиотека оборудована мощными поисковыми компьютерами. Ты подходишь к консоли и запрашиваешь данные по местной истории, однако выясняется, что последние поступления на эту тему датированы довольно давним временем, когда еще город был полон жизни.

К тебе подбегает один из членов экипажа и взволнованно говорит: «Капитан, я просмотрел астрономические файлы. Здесь неподалеку, в 288 секторе, есть черная дыра, и местные ученые считали, что в ней находится разрыв в пространственно-временном континууме!». Да, это действительно важные сведения! Не желая терять даром время, ты решаешь вернуться на «Звездный Странник» и вызываешь нуль-транспортер - 130.



56

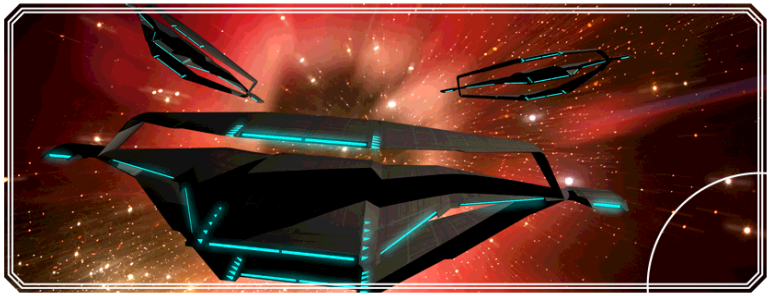
Усеянная обломками скал поверхность черной планеты абсолютно пустынна. Проведя на ней примерно полчаса, ты не находишь ничего интересного и решаешь возвращаться на корабль, тем более, что ваши запасы кислорода подходят к концу. Однако все попытки связаться со «Звездным Странником» и вызвать нуль-транспортер оканчиваются неудачей! Офицер по науке предполагает, что причиной тому может быть мощное магнитное поле, индуцированное металлической корой планеты и экранирующее сигналы вашего радиопередатчика. Он обдумывает решение этой проблемы. Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню МАСТЕРСТВА Офицера по науке, то 117. Если выпавшее число больше уровня его МАСТЕРСТВА, то 313.

57

Вы заходите в нуль-транспортер и спустя несколько мгновений материализуетесь перед поджидающим вас К'тайтом. Он приглашает вас в свой офис и подробно рассказывает о своей планете. Ты объясняешь ему, что, по собранным тобой сведениям, единственный способ вернуться в вашу собственную вселенную - это найти черную дыру и пройти в образованный ею разрыв в пространственно-временном континууме, и интересуешься, не обладает ли он какой-нибудь полезной тебе информацией. Задумавшись на секунду, он отвечает, что, вероятно, сможет помочь тебе. В это время на его столе загорается красная лампочка, и он, извинившись, говорит, что его срочно вызывают «на арену». Вы решаете дождаться его возвращения - 287.

58

Ты пытаешься связаться с приближающимся кораблем на широком спектре радиочастот, как вдруг «Звездный Странник» сотрясает еще один удар.. Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню ЗАЩИТЫ твоего корабля, уменьши его ЗАЩИТУ на 1. Если выпавшее число больше уровня его ЗАЩИТЫ, уменьши его ЗАЩИТУ на 2. Если ты выбросишь две шестерки (дубль), уменьши уровень его ЗАЩИТЫ на 5. Ты отдаешь приказ занять боевую позицию и готовишься к сражению - 235.

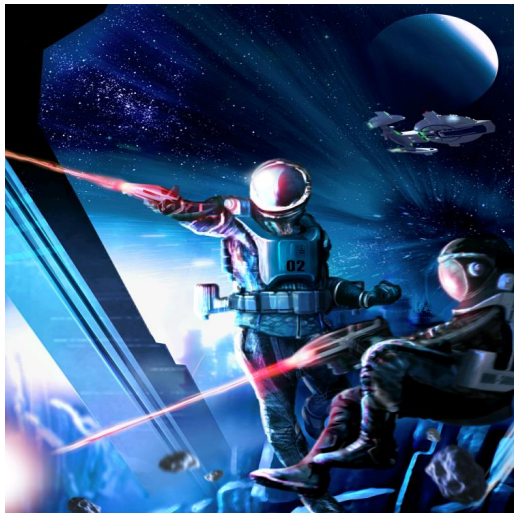


59

Приблизившись к черной дыре, ты выключаешь маршевые двигатели и выходишь из гиперпространства. Офицер по науке с помощью бортового компьютера выверяет оптимальный курс сближения. Ты чувствуешь, как твой корабль подхватывает мощное гравитационное поле, и приказываешь всем членам экипажа занять свои места. Неожиданно «Звездный Странник» бросает вперед, и он начинает стремительно набирать скорость. Перегрузка настолько сильна, что ты теряешь сознание - 339.

60

«Звездный Странник» приближается к небольшому звездному скоплению. Неожиданно по интеркому приходит донесение судового завхоза: «Капитан! Мы только что обнаружили, что один из наших холодильных агрегатов вышел из строя. Мы потеряли довольно много провизии. Того, что осталось, хватит не более чем на сорок восемь часов!». Ты соглашаешься, что необходимо срочно отыскать источник пополнения запасов. Просканировав звездное скопление, ты обнаруживаешь две планеты, состав атмосферы, среднесуточная температура и уровень гравитации на которых способствуют возникновению и развитию органической жизни. Одна из этих планет зеленая, вторая - голубая. Если хочешь высадиться на зеленую планету, то 136. Если хочешь высадиться на голубую планету, то 260.



61

Решай, в какой режим установить бластеры, и открывай огонь (на 343 изложены правила стрельбы из бластера).

Каждый член твоей команды может выстрелить лишь один раз. Если ваши лазеры установлены в режим «Оглушение», каждый раз, когда ты бросаешь кости, увеличивай выпавшее число на 2, потому что стражник облачен в бронированные доспехи (если лазеры установлены в режим «Поражение», не делай этого). Если тебе удастся попасть в стражника, то 244. Если вы все промахнетесь, то 237.

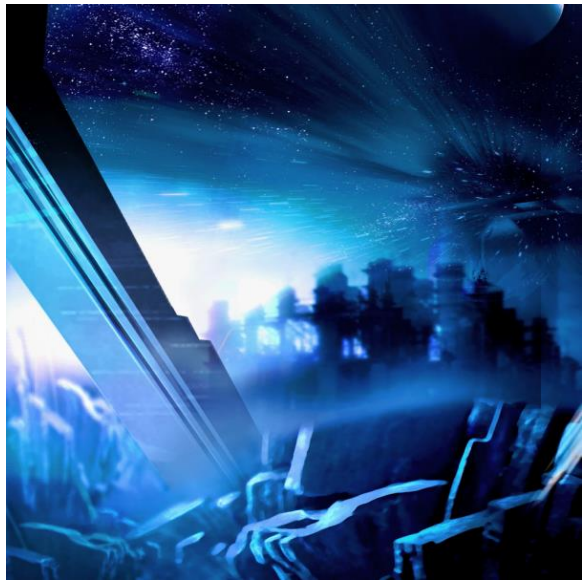


62

Рассчитав курс, ты берешь направление на черную дыру и, не долетая до нее нескольких тысяч километров, выключаешь маршевые двигатели и выходишь из гиперпространства. Тщательно выверив угол входа и коэффициент ускорения, ты начинаешь сближение. Ты чувствуешь, как твой корабль подхватывает мощное гравитационное поле, и приказываешь всем членам экипажа занять свои места. Неожиданно «Звездный Странник» бросает вперед, и он начинает стремительно наращивать скорость. Перегрузка настолько сильна, что ты теряешь сознание - 339.

63

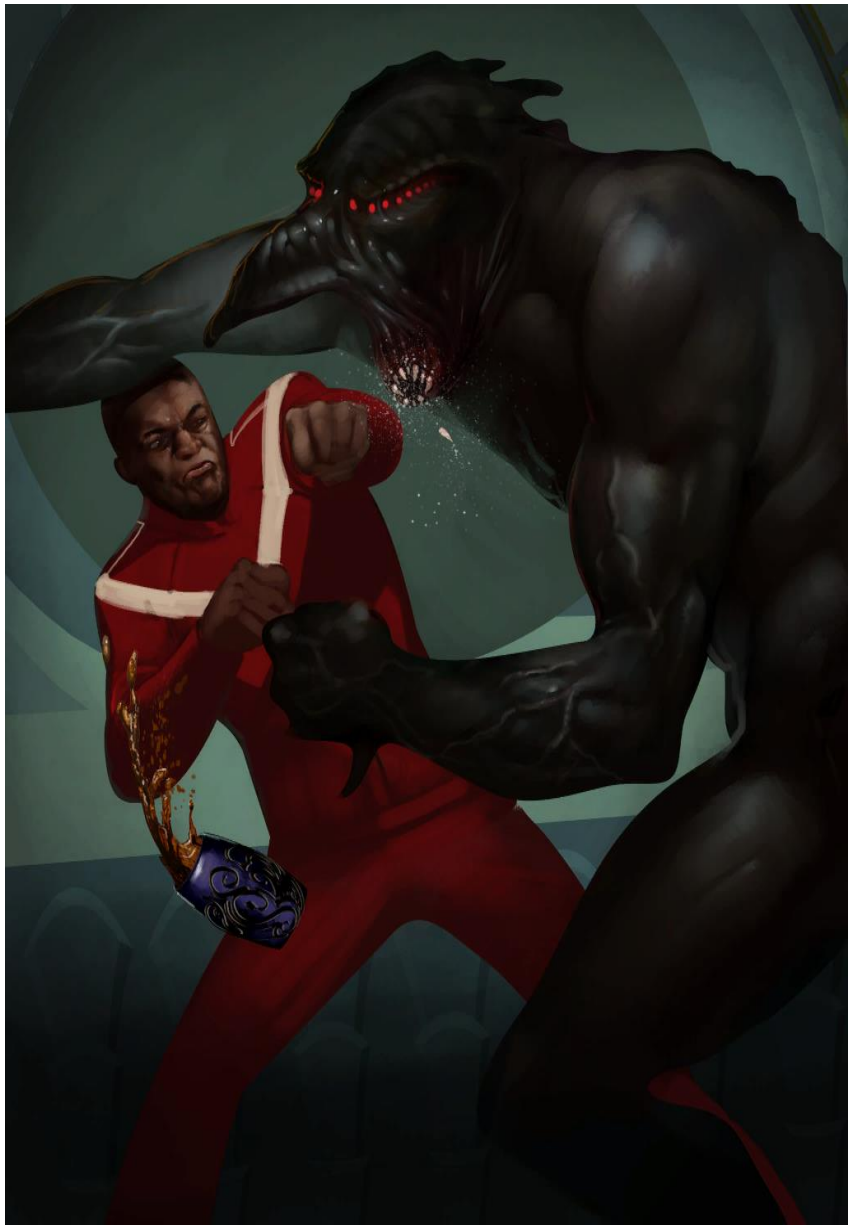
Сломив ваше сопротивление, стражники, держа на изготовку оружие, проводят вас вниз по коридору и вталкивают в лифт. Поднявшись на несколько этажей, вы прибываете в Дознавательный Центр. Тяжелые двери темницы захлопываются у вас за спиной. Тем временем дар-виланцы лихорадочно раздумывают, как с вами поступить. Наконец они приходят к выводу, что самый простой способ решить проблему - это избавиться от нее: через вентиляционную систему в вашу камеру начинает поступать ядовитый газ, вы медленно погружаетесь в небытие, из которого вам уже не суждено вернуться...



64

Из слов сидящих в комнате существ ты выясняешь, что Состязания устраиваются ежегодно для развлечения работающих в малинитовых рудниках шахтеров. Они представляют собой некое подобие земных атлетических соревнований, в которых проверяются сила и выносливость их участников. Чужаки, с которыми ты разговариваешь, участвуют в так называемой «Битве с Квалками». Квалки - это полуразумные чрезвычайно проворные летающие существа, вооруженные острыми как бритва клювами. На Малини они считаются злейшими вредителями. Участвующим в битве чужакам предстоит помериться силами со стаей (от тридцати до сорока штук) Квалков. Для этого им будут выданы бластеры. Если им удастся победить, им не только даруют свободу, но и щедро наградят несколькими килограммами малинита. Теперь ты можешь либо дождаться своей очереди и выяснить, в каком соревновании предстоит участвовать тебе и твоим людям (239), либо же начать разрабатывать план побега (43).





Ты разрешаешь своей команде на два часа выйти в порт и в сопровождении зарегистрированных на Игровой Карте офицеров и солдат направляешься в Рекреационный Центр. Первым делом вы заходите в бар - темное прокуренное помещение, за длинной стойкой которого, потягивая через трубочки разноцветные напитки, сидит множество инопланетян самых разнообразных форм и размеров. При виде вас они как один поворачиваются на своих стульях - судя по всему, ваш внешний вид кажется им чрезвычайно странным и не внушающим доверия. Заказав выпивку, вы усаживаетесь с краю стойки по соседству с большой группой похожих как близнецы темнокожих бородавчатых созданий с устрашающе длинными носами. Один из них грубо толкает тебя в плечо и что-то угрожающе рычит. Офицеры вскакивают на защиту своего капитана. Слово за слово, и не успеваешь ты остановить их, как в баре разгорается жестокая драка.

Каждый офицер и солдат, (в том числе и ты сам) выбирает себе одного чужака и дерется с ним не на жизнь, а на смерть. Каждая схватка оканчивается лишь после того, как один из участвующих в ней противников погибает (правила рукопашной схватки см. раздел 342). Все участвующие в схватке инопланетяне обладают одинаковыми уровнями МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ:

ПОСЕТИТЕЛИ БАРА

Мастерство 7 Выносливость 6

Когда драка, наконец, утихает, ты (естественно, в том случае, если остался жив) отдаешь приказ немедленно возвращаться на корабль - 242.

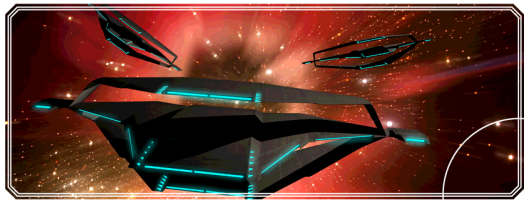
66

Пристав к «Звездному Страннику», участвовавшие в высадке на планету спасатели проходят в зал совещаний, чтобы отрапортовать о выполнении задания. Они рассказывают тебе о своих открытиях, как вдруг их доклад прерывает тревожное сообщение: «Капитан! Мы потеряли троих людей из инженерной службы. Они ставили в док прибывший с планеты посадочный модуль, и теперь они все мертвы!». Какое будет твое первое распоряжение?

Поместить всех участвовавших в высадке на планету людей в карантин. 306.

Герметично закрыть док. 18.

Катапультировать посадочный модуль за борт. 201.

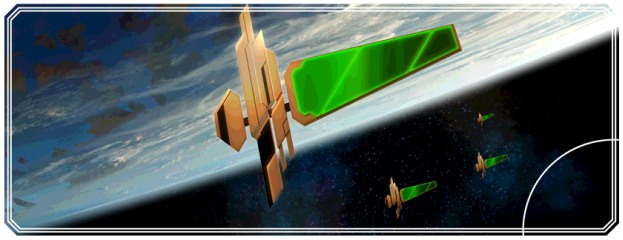


67

Ты пытаешься связаться со «Звездным Странником» и вызвать нуль-транспортер, однако из наушников доносится лишь слабое потрескивание -без сомнения, какое-то электронное устройство глушит твой сигнал. Тем не менее, лихорадочно крутя ручки рации, ты замечаешь одну чрезвычайно любопытную вещь - все чужаки, находящиеся в поле твоего зрения, застывают как вкопанные, буквально превращаются в статуи! Это неожиданное открытие вселяет в тебя новую надежду. Ты выключаешь рацию, и стражники мгновенно возвращаются к жизни - 215.

68

Больные содержатся в чрезвычайно примитивных условиях. Врач замечает, что многих из них мучает жестокая лихорадка и, дав страждущим имеющееся у него с собой лекарство, мигом улучшает их самочувствие. Жители деревни благодарны вам за помощь - 210.



69

Перед тобой стоит весьма серьезная проблема. Ты можешь либо продолжать двигаться со сверхсветовой скоростью в надежде на то, что ваших запасов дилибриума хватит для того, чтобы дотянуть до намеченной цели (10), либо же воспользоваться вспомогательными источниками энергии, тем самым лишив питания некоторые функциональные блоки «Звездного Странника» (328). В любом случае, решить это должен ты сам!

70

Главный Инженер скрывается у себя в лаборатории и принимается за работу. Спустя несколько часов он смущенно докладывает, что, хотя перепробовал несколько типов экранирующих устройств, так и не смог заставить молекулярный фильтр работать должным образом. Теперь тебе придется обратиться за советом к Офицеру по науке (35), либо же поинтересоваться мнением Командора Домма (221).

71

Сжав в руках бластеры, вы настороженно наблюдаете за чудовищем, но оно, издав громогласный рев, скрывается в джунглях. Однако расслабляться рано - быстро приближающийся треск свидетельствует о том, что на смену ему идет еще один монстр - 156.

72

Робот клонится набок и с грохотом падает на землю. Толпа разражается восторженными воплями. На арену выходит глава приисковой администрации и вручает вам заслуженный приз: свободу и изрядное количество минерального малинита. Ты рассказываешь ему о своих злоключениях и спрашиваешь, не обладает ли он какой-нибудь информацией, которая может помочь вам вернуться в вашу собственную вселенную. Он важно кивает и предлагает вам проследовать за ним в Управление Астрономии - 280.



73

Вы поднимаетесь по массивным каменным ступеням и оказываетесь у входа в высокое здание. Надпись на двери дает тебе понять, что это весьма важная постройка. Ты стучишься, но, несмотря на то, что из-за двери доносится шум многочисленных взволнованных голосов, тебе никто не отвечает. Тогда ты толкаешь дверь плечом, она распахивается, и вы вступаете в

обширную прихожую. Вашему изумленному взору предстают инопланетяне самых разнообразных форм и размеров - они парами деловито снуют из комнаты в комнату и о чем-то взволнованно переговариваются. Ваше появление привлекает внимание какого-то таинственного существа, облаченного в потертую бирюзовую мантию. Его лицо скрывает низко надвинутый капюшон, лишь глаза сияют ярким голубоватым светом. Шаркая ногами, оно приближается и обращается к вам с краткой речью, которую электронный переводчик интерпретирует следующим образом: «Вы забавно выглядите! Как считаете, куда перенести новые палаты врачевания?».

Ты несколько смущенно объясняешь ему, что вы новички в этих местах, и хотели бы поговорить с каким-нибудь представителем власти. Чужак разражается смехом: «Нет здесь ни у кого власти, друзья мои, - говорит он. - Мы все здесь равны. Пойдемте, я покажу вам окрестности. Кстати, меня зовут Фьорал». Если хочешь осмотреть «главный совещательный зал», то 161. Если предпочтешь просто пройтись по зданию, то 103.

74

В сопровождении Служебного Робота ты входишь в приемную. Через несколько минут тебя приглашают пройти в роскошный кабинет с покрытыми блестящими металлическими панелями стенами. За широким столом, установленным перед огромным окном, из которого открывается великолепный вид на открытый космос, восседает громадное существо. Его большая голова, посаженная на не менее внушительный торс, венчает тело, странным образом напоминающее тебе старомодную земную яйцеварку. Чужак представляется (его зовут Д'Оузе-Е и он является начальником порта) и интересуется, чем он может быть полезен. Ты рассказываешь ему о своих злоключениях и спрашиваешь, может ли он помочь тебе вернуться в твою родную вселенную. Он просит тебя подождать, пока он свяжется со своим офицером-картографом. Выпрямившись за столом, он застывает, впав в похожее на транс состояние, - судя по всему, он телепатически связывается с кем-то из своих подчиненных. Ты терпеливо ждешь.

Спустя некоторое время Д'Оузе-Е выходит из транса. «Я не уверен, что эта информация действительно поможет тебе, - говорит он, — но мой офицер-картограф проверил по моей просьбе некоторые пространственно-временные проходы между вселенными. Похоже, что две вселенные соприкоснутся в ближайшее время, - на 77 день по звездному календарю - хотя я и не могу с точностью сказать, будет ли одной из них твоя собственная вселенная. Чтобы вернуться домой, тебе придется пройти через черную дыру, но я опять таки не могу сказать, через какую именно». Ты благодаришь его за информацию и возвращаешься к себе на корабль - 242.

75

Находящегося в бессознательном состоянии пленника доставляют в медицинский отсек, и судовой Врач начинает проводить анализы. Брось две кости. Если выпавшее число больше или равно уровню МАСТЕРСТВА судового Врача, то 90. Если выпавшее число меньше уровня его МАСТЕРСТВА, то 213. Если твой судовой Врач погиб в ходе какой-либо предыдущей операции или если это именно он сошел с ума, анализы будет проводить его заместитель: перед тем, как бросить кости, присвой ему уровень МАСТЕРСТВА, на 2 меньший уровня МАСТЕРСТВА судового Врача.

76

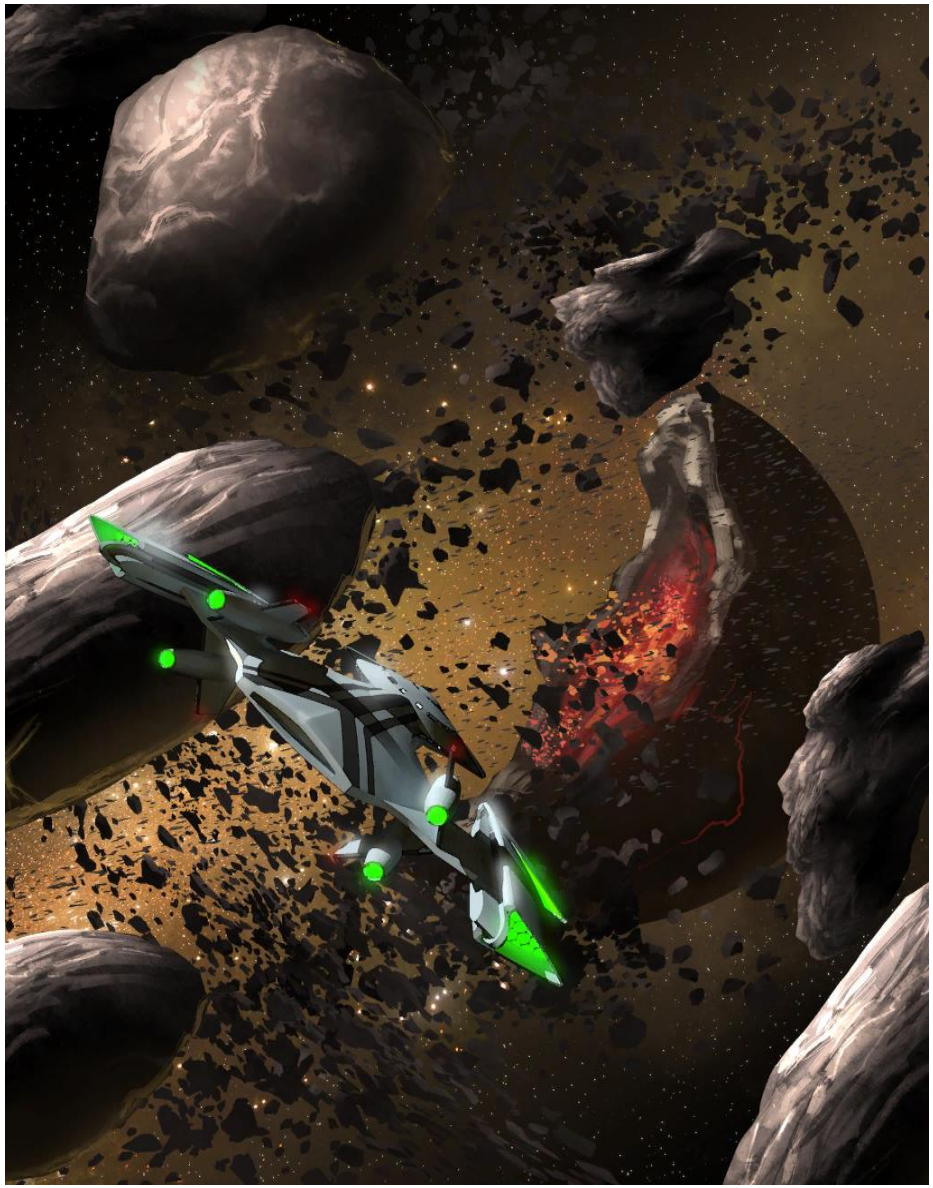
Вы подбираете оброненное стражниками оружие и возвращаетесь в бункер Командора Домма. С бластерами на изготовку вы входите в комнату, и старший офицер предлагает тебе, захватив с собой Командора, вернуться на борт «Звездного Странника», где Офицер по науке сможет без помех проанализировать сложившуюся ситуацию и, возможно, найдет решение проблемы - 48.

77

Спустя некоторое время проход вновь разветвляется. Если хочешь повернуть налево, то 312, если направо - то 192.

78

В сопровождении вооруженной стражи вы проходите в Зал Ожидания, где понуро сидят несколько участвующих в соревновании чужаков. Если попытаешься выяснить у них, что представляет из себя это самое Состязание, то 64. Если спросишь у них, как отсюда можно сбежать, то 94.



79

Выйдя из гиперпространства, ты приказываешь выключить маршевые двигатели и, активировав блок визуальной индикации, видишь на расстоянии нескольких тысяч километров небольшое звездное скопление.

Неожиданно в рубку вбегает судовой навигатор.«Капитан! - взволнованно кричит он. - Прямо по курсу метеоритный шторм! Через несколько минут мы войдем в него!» Что ты будешь делать?

Выполнишь маневр уклонения. 254.

Прикажешь включить защитное поле. 283.



80

Твои офицеры делают все от них зависящее, но волнение экипажа растет с каждой минутой. Тебе докладывают о двух случаях самоубийства и о том, что медицинский отсек переполнен членами команды, страдающими от приступов нервного расстройства.

Ты лихорадочно обдумываешь, что предпринять, как вдруг к тебе на связь выходит офицер-навигатор. «Капитан! - чуть ли не кричит он. - Сенсоры засекли черную дыру на расстоянии 4,2 световых лет!» Ты решаешь рискнуть и, рассчитав курс схождения, приказываешь включить маршевые двигатели - 59.

81

Ты заходишь в нуль-транспортер и спустя мгновение материализуешься в том же самом бункере, что и прежде. Внимательно осмотрев себя, ты понимаешь, что ничего не произошло - эксперимент не сработал! Ты возвращаешься на корабль; теперь ты можешь обратиться за советом к бортовому компьютеру (299), либо же поинтересоваться мнением Командора Домма (221).



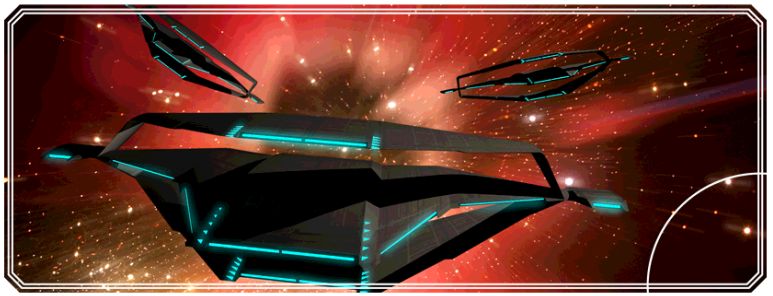
82

Рассчитав курс, ты берешь направление на черную дыру и, не долетая до нее нескольких тысяч километров, выключаешь маршевые двигатели и выходишь из гиперпространства. Тщательно выверив угол входа и коэффициент ускорения, ты начинаешь сближение. Ты чувствуешь, как твой корабль подхватывает мощное гравитационное поле, и приказываешь всем членам экипажа занять свои места. Неожиданно «Звездный Странник» бросает вперед, и он начинает стремительно набирать скорость. Перегрузка настолько сильна, что ты теряешь сознание - 339.

83

Твой Офицер по науке забирает программный блок климатической установки на борт «Звездного Странника» и пытается проанализировать неисправность на центральном компьютере. Управляющая погодой программа написана на странном, неизвестном ему языке, однако мощный бортовой компьютер через несколько часов работы улавливает логику ее построения. Офицер по науке вносит в программу незначительные изменения и запускает ее. Спустя несколько секунд дождь прекращается. Бран-Сел в восторге: он предлагает вам воспользоваться его компьютером и отыскать черную дыру, через которую вы смогли бы вернуться в собственную вселенную. Компьютер выдает информацию о местоположении нескольких черных дыр, однако не может указать, в какой именно находится разрыв в пространственно-временном континууме. Кроме того, он сообщает: чтобы переход в параллельное измерение прошел удачно, вам надо войти в черную дыру на третьем скоростном режиме.

Ты благодаришь Бран-Села за оказанную помощь и возвращаешься на борт «Звездного Странника» - 203.



84

Вернувшись на корабль, ты заносишь отчет о высадке на поверхность планеты в память бортового компьютера и с помощью сканера дальнего действия прощупываешь окружающее пространство (если тебе был нужен кристаллический дилибриум, передай добытую тобой руду для переработки в инженерную секцию). Согласно показаниям сканеров, на расстоянии нескольких световых лет находятся две звезды, вокруг которых обращаются планеты земного типа. Если хочешь направиться к яркой пурпурной звезде, то 270. Если решишь взять курс на двойную звезду, то 40.



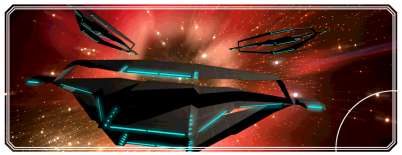
85

Луфф вызывает своего врача, чтобы тот сопровождал тебя на борт «Звездного Странника», однако при условии, что двое членов твоего экипажа останутся на планете. Ты соглашаешься и вместе с врачом, которого зовут Ледо, нуль-трансиортируешься на корабль.

В течение следующего часа Ледо осматривает тех членов твоего экипажа, которым необходима медицинская помощь. Затем вы оба возвращаетесь на планету, где врач оказывает помощь двум дожидающимся тебя офицерам. Ты можешь восстановить уровни МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ всех членов своего экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте, до их начальных значений. Теперь то 229.

86

Ты подлетаешь к небольшой бледно-голубой планете и выводишь «Звездный Странник» на ее орбиту. Сканеры ближнего действия подтверждают твое начальное предположение - планета обитаема! Наиболее густонаселенной областью является город, расположенный в центре большого острова. Ты можешь взять с собой трех членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам), и нуль-транспортироваться в центр этого города (209), или же сойти с орбиты и, оставив планету за кормой, направиться куда-нибудь еще (321).

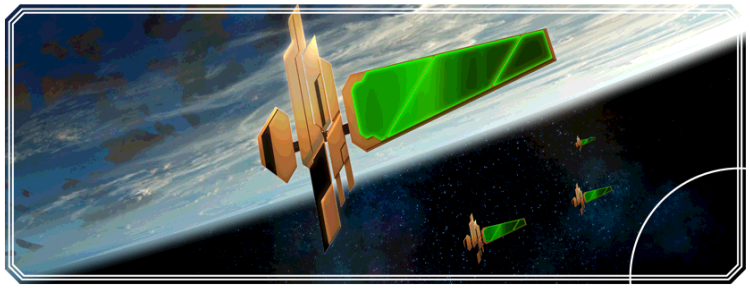


87

Ты собираешься с силами, но этой секундной передышки оказывается вполне достаточно, чтобы переплетшиеся усики туго обвили твое тело и прижали твои руки к туловищу. В панике ты пытаешься вырваться, но все твои лихорадочные попытки ни к чему не приводят - тебе даже не удается связаться со «Звездным Странником» и вызвать нуль-транспортер! Тем временем растение обвивается вокруг твоего горла - широко открытым ртом ты хватаешь воздух, но самых отчаянных усилий оказывается недостаточно, чтобы ослабить смертельную хватку. Ты оканчиваешь свои дни в качестве лакомства для плотоядных растений - тех самых, которые по твоему замыслу должны были снабдить продовольствием твой экипаж! На этом твое приключение окончено!

88

Двойник передает сообщение на «Звездный Странник», предписывающее всей команде в течение двадцати четырех часов нуль-транспортироваться на поверхность планеты, «которая своим гостеприимством не уступает Мальтусу-4». Офицер по науке сразу же распознает подвох. Дело в том, что Мальтус-4 - заброшенная планета, населенная чрезвычайно воинственной расой и используемая Землей в качестве колонии для содержания особо опасных преступников. Офицер по науке отвечает, что может выполнить такой приказ только в том случае, если его отдаст непосредственно капитан корабля, причем не по радио, а лично. Маккомонцы, в свою очередь, не могут позволить твоему двойнику подняться на борт «Звездного Странника», поскольку уверены, что он не выдержит проверки и весь их план пойдет крахом - таким образом, общение по радио продолжается еще некоторое время. Наконец, к великому ужасу окруживших его маккомонцев, двойник, отвечая на прямой вопрос Офицера по науке, рассказывает, что произошло на планете на самом деле. Под угрозой немедленного уничтожения планеты маккомонцы вынуждены отпустить тебя - ты нуль-транспортируешься на борт «Звездного Странника» - 141.



89

Ты выводишь «Звездный Странник» на орбиту крохотной желтой планеты, вращающейся вокруг большого красного солнца. Бортовые биосканеры не обнаруживают на ее покрытой действующими вулканами раскаленной поверхности признаков жизни. Если хочешь высадиться на планету, то 145. Если решишь полететь куда-нибудь еще, то 207.



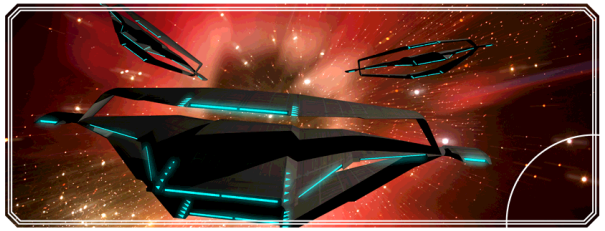
90

Несмотря на многочисленные анализы, судовому Врачу так и не удается установить причину внезапного безумия одного из членов экипажа. Признав свое бессилие помочь несчастному, он предлагает поместить все еще находящегося без сознания офицера в изолятор до тех пор, пока не удастся подыскать подходящего лекарства. Таким образом, этот член команды не будет принимать участие в твоих дальнейших приключениях - можешь вычеркнуть его из списка своего экипажа. Ты возвращаешься на капитанский мостик - 336.



91

Войдя внутрь, ты чувствуешь, как твои глаза лезут на лоб от изумления. Вы попали не в холл, не в прихожую, и даже не в парадный зал, как того можно было ожидать, а в огромный компьютерный комплекс - его стены покрыты сложнейшими контрольными панелями, усеянными разнообразными датчиками, переключателями и мигающими лампочками. В центре комнаты за снабженным несколькими клавиатурами экраном восседает человеческая фигура. Заслышав звук ваших шагов, она начинает медленно поворачиваться в кресле - 164.



92

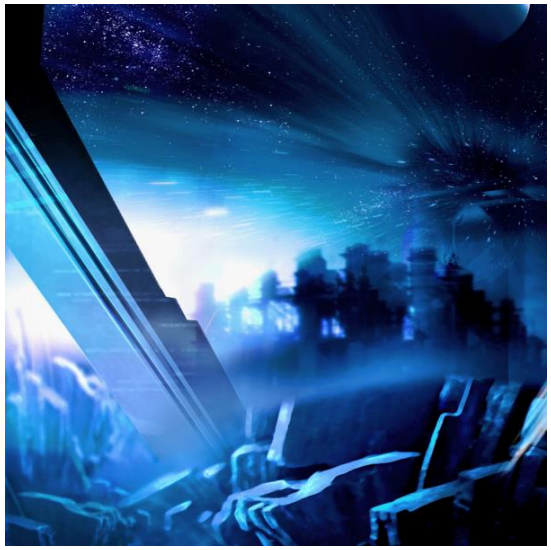
Прощупывая окружающее пространство с помощью бортовых сканеров, ты летишь сквозь открытый космос до тех пор, пока в зону их досягаемости не попадает какой-то небольшой быстро перемещающийся объект. Приблизившись, ты понимаешь, что это инопланетный звездолет неизвестной тебе конструкции. Ты обращаешься к нему на широком диапазоне радиочастот, и вскоре на экране блока визуальной индикации появляется лицо ящерообразного покрытого чешуей чужака, представившегося Командором М'к Малом Имперской Конфедерации Ганциг. Если ты уже встречался с представителями Ганцигской Конфедерации, то 335. Если нет, то 5.

93

Достигнув небольшого звездного скопления, ты выходишь из гиперпространства и решаешь исследовать его - 79.

94

Сидящие в комнате чужаки оказываются весьма неразговорчивыми угрюмыми созданиями. Окончательно выработав свои копи, они надеются быстро разбогатеть, благо награда победителям Состязания представляет собой весьма солидное количество бесценного малинита. По их словам, шансы сбежать ничтожны - соседние помещения бдительно охраняются, а стражники вооружены нервно-паралитическими дубинками, которые причиняют жертвам ужасную боль. Так что тебе придется либо спокойно дожидаться решения своей участи (239), или же все-таки попробовать сбежать, набросившись на вошедших в комнату стражников (48).



95

Вас ведут в Дознавательный Центр. Два сопровождающих вас охранника гораздо бдительней следят за членами твоего экипажа, чем за тобой, и, свернув за угол коридора, тебе предоставляется удобная возможность схватить одного из них. Однако что-то внутри тебя противится этому решению, и тебе приходится собрать всю волю в кулак, чтобы преодолеть это сопротивление. Максимально сконцентрировавшись, ты сзади набрасываешься на одного из стражников. Однако твои силы здорово подорваны происходящей внутри тебя мучительной борьбой:

СТРАЖНИК

Мастерство 7 Выносливость 6

ТЫ

Мастерство 6 Выносливость 7

Видя, что ты кинулся в драку, остальные члены твоего экипажа набрасываются на второго стражника:

ВТОРОЙ СТРАЖНИК

Мастерство 7 Выносливость 7

Запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки. На каждом этапе сражения сперва определяй исход борьбы между тобой и твоим противником, а затем между членами твоего экипажа и вторым стражников. Если твои люди убьют своего стражника, они смогут прийти к тебе на помощь. Если вам удастся справиться со стражниками, то 76. Если дела пойдут худо, ты сможешь прекратить драку и сдаться - то 63.

96

Приведя в действие портативный экскаватор, офицер приступает к раскопкам. Вскоре он обнаруживает залежи минерального дилибриума, достаточно обширные, чтобы снабдить «Звездный Странник* горючим до самого конца путешествия. Офицер упаковывает несколько килограммов руды в заплечный рюкзак и, беспрестанно уворачиваясь от летающих повсюду астероидов, пускается в обратный путь - 190.

97

Дополнительное сканирование поверхности устанавливает, что плотность планеты чрезвычайно велика, а ее кора практически полностью состоит из какого-то металла. В сопровождении двух членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам), ты облачаешься в антигравитационный скафандр, заходишь в нуль-транспортер и спустя несколько мгновений материализуешься на поверхности планеты - 230.

98

Принесенные кушанья имеют странный синтетический привкус, однако неприятными их назвать нельзя. Принявшись за еду, ты рассказываешь Главному офицеру о земной жизни, он же делится с тобой информацией об устройстве Джелсена-3. Спустя некоторое время на тебя нападает непреодолимая дремота, что весьма странно, так как ты отлично выспался перед прибытием на планету. Веки наливаются тяжестью, и, лишь собрав всю волю в кулак, тебе удается сохранить сознание. Слишком поздно ты понимаешь, что принесенная пища содержала мощное снотворное. Проваливаясь в сон, ты слышишь, как И-Абайл говорит своему помощнику: «Теперь давай отнесем нашего гостя в лабораторию» - 127.

99

Ты втягиваешь ганцигского офицера в беседу и, желая выиграть время, проводишь его по внутренним помещениям «Звездного Странника». Ты показываешь ему трюм, посадочные доки, рекреационный отсек, научные лаборатории. В лаборатории изучения поведения животных при виде прикованного к насесту большого орла твой незваный гость вздрагивает и разражается пронзительным визгом - из его реакции ты понимаешь, что в его собственном мире подобные животные считаются злейшими врагами. Что ты предпримешь?

Не обращая внимания на инцидент, проведешь ганцигского офицера в компьютерный зал. 26.

Отпустишь орла. 245.

Воспользуешься замешательством чужака и нападешь на него. 36.

100

Вынырнувший из-за деревьев монстр некоторое время внимательно рассматривает вас, затем поворачивается и, ломая стоящие на его пути деревья, скрывается в чаще. Теперь ты можешь отправиться на поиски растительной пищи (236), или же поохотиться на животных (173).

101

Судовой Врач обходит несколько хижин и осматривает их обитателей в надежде установить причину таинственной болезни. Брось две кости.. Если выпавшее число больше или равно уровню МАСТЕРСТВА судового Врача, то 7. Если выпавшее число меньше уровня его МАСТЕРСТВА, то 68.

102

Держащие сошедшего с ума офицера люди сомневаются в правильности принятого тобой решения, но, убедившись, что он несколько успокоился и перестал сопротивляться, ослабевают хватку. В тот1 же миг, не успевают они моргнуть глазом, безумец вскакивает на ноги и через всю комнату кидается на тебя. Тебе придется драться с членом собственного экипажа! Запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки. Безумие придает твоему противнику нечеловеческую силу — на время драки увеличь уровень его МАСТЕРСТВА на 3. После двух раундов схватки то 240.

103

Фьорал водит вас из комнаты в комнату, одновременно объясняя вам устройство планеты. «Наши боги - свобода и равенство! - говорит он. - Это замечательная планета, на ней очень хорошо живется, и она с радостью встречает пришельцев любого рода. Все абсолютно равны, вне зависимости от того, прожил ты на планете всю свою жизнь или прибыл только вчера. Все могут здесь делать все, что им только заблагорассудится - у нас нет никаких законов!» Он показывает вам «писчую контору», «область планирования» и парадную залу. На обратном пути вы минуете «сторожевую комнату». Ты интересуешься, зачем нужна стража, если на планете нет законов. Фьорал останавливается и поясняет: «Стража не охраняет никаких вещей, ибо нам нет нужды сторожить вещи. Просто некоторым членам нашего общества нравится нападать на других, и, естественно, они имеют на это полное право и свободу. Но, желая быть честными по отношению к остальному населению, они специально одеваются в форму и называют себя стражей. Тем самым они предупреждают остальных, чтобы те были настороже, проходя мимо стражи. Вы понимаете?»

Пока ты размышляешь над его чересчур мудреными словами, трое так называемых стражников выходят из своей комнаты и, тихонько подкравшись сзади, прыгают на твоих офицеров. Хочешь не хочешь, но твоей команде предстоит рукопашная схватка. Фьорал тем временем удаляется прочь.

ПЕРВЫЙ СТРАЖНИК

Мастерство 8 Выносливость 10

ВТОРОЙ СТРАЖНИК

Мастерство 7 Выносливость 9

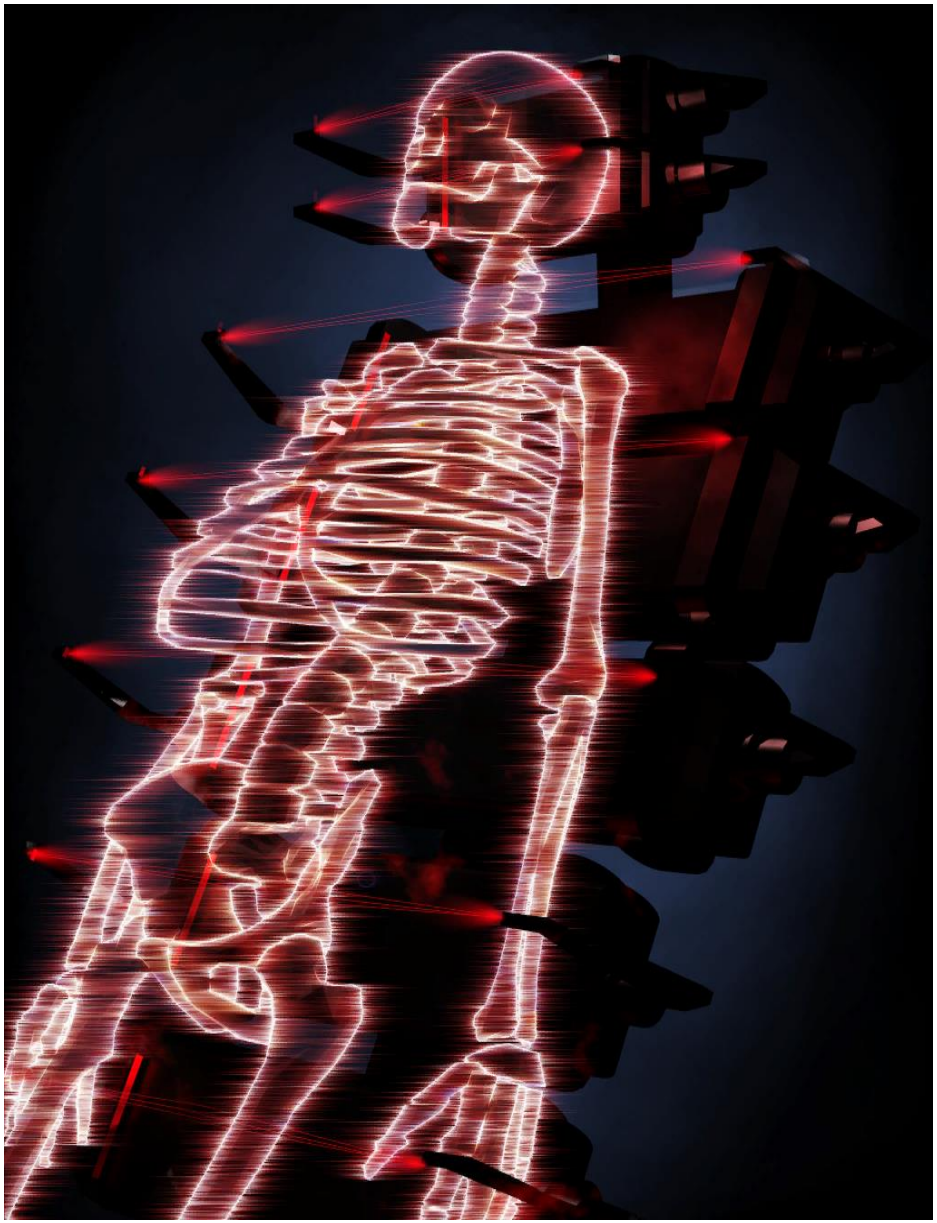
ТРЕТИЙ СТРАЖНИК

Мастерство 7 Выносливость 10

Запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки. Затем, если тебе удалось победить всех стражников, то 150.

104

Приблизившись к серо-зеленой планете, ты выключаешь маршевые двигатели и, снизив скорость, выводишь «Звездный Странник» на ее орбиту. Сканирование поверхности подтверждает наличие на планете жизни, причем, судя по некоторым признакам, не исключено, что жизнь эта представлена какими-то разумными формами. Если хочешь высадиться на планету, то 118. Если решишь сойти с орбиты и продолжить путешествие, то 296.



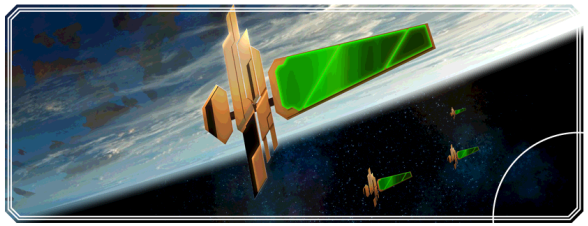
105

Передав свой бластер одному из сопровождающих Дилану маккомонцев, ты, следуя ее пригласительному жесту, проходишь в дверь. Однако не успеваешь ты сделать и десяти шагов по длинному высокому коридору, как что-то тяжелое бьет тебя по затылку, и ты без сознания падаешь на пол. Очнувшись, ты понимаешь, что накрепко привязан к большому металлическому креслу. К твоему телу прикреплено множество датчиков, прямо напротив лица с потолка свисает какое-то сложное сканирующее устройство. Оно присоединено к другому точно такому же креслу, в котором медленно возникают и становятся все более и более четкими очертания человеческой фигуры. Присмотревшись, ты с ужасом понимаешь, что происходит - с какой-то неведомой тебе целью маккомонцы изготавливают твой дубликат!

Тем временем в сопровождении двух других существ женского пола, судя по богатству прикрывающих их тела туник занимающих в маккомонском обществе видное положение, в комнату входит Дилана. «Наш гость проснулся», -говорит она. Ты требуешь объяснить, на каком основании они связали тебя, и что они, собственно, замышляют. «Мы не агрессивная раса, как ты мог бы подумать, - говорит Дилана. - Однако в наше безумное время мы должны прежде всего заботиться о безопасности собственных людей. Дело в том, что гравитационные поля двух солнц, вокруг которых обращается Маккомон, разрывают нашу планету на части. Менее чем через год Маккомон станет непригодным для жизни. У нас, к сожалению, недостает космических кораблей, чтобы эвакуировать население планеты в какой-нибудь другой мир. Так что нам придется воспользоваться твоим звездолетом. А поскольку

ты сам по доброй воле никогда не отдашь нам свой корабль, нам придется хитростью вынудить твою команду покинуть его». Суть ее дьявольского замысла постепенно доходит до тебя - когда твой двойник окончательно обретет человеческие очертания, она велит ему передать на борт «Звездного Странника» приказ о поголовной нуль-транспортировке экипажа на поверхность планеты, где он будет захвачен в плен или истреблен.

Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА, то 303. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, то 247.



106

Служебный Робот проводит тебя в ремонтный отсек. Ты просишь встретивших тебя портовых техников осмотреть «Звездный Странник» - можешь восстановить уровни ЗАЩИТЫ и ВООРУЖЕНИЯ своего корабля до их начальных значений. Покончив с ремонтом, ты поднимаешься на борт и готовишься к выходу из посадочного дока - 242.

107

Вскоре болезненные ощущения проходят, и, отдохнув немного, Врач снова готов к исполнению своих обязанностей. Вы обсуждаете, что делать дальше - 304.

108

Вы перебегаете через дорогу и в сопровождении подозвавшего вас насекомообразного чужака входите в здание. «Как раз вовремя! - восклицает он. - Вы же не хотите, чтобы НК-шники заметили вас на улице?» Ты не понимаешь, о чем идет речь, и объясняешь существу, что вы прилетели с другой планеты. Твои объяснения заставляют его насторожиться, и тебе приходится приложить массу усилий, чтобы убедить его, что вы не намерены причинить ему никакого вреда.

«Вы на планете Кулимат, - говорит он, успокоившись. - НК-шники, от которых я вас только что спас, - из службы Народоконтроля. На нашей планете никто не умирает, но всякий раз, когда численность населения превышает установленные нормы, возникает необходимость уничтожать некоторых из нас, чтобы освободить место остальным. НК-шники имеют право уничтожить любого, кого захотят, но лишь в установленных законом пределах. Они бы наверняка убили вас, если бы застали на улице после начала комендантского часа!»

Неожиданно дверь с грохотом распахивается, и в здание врываются три облаченных в странную униформу существа. «Я же говорил, что видел, как они вбегали в это здание! - говорит один из них, с виду командир. - Марш на улицу!» Ваш хозяин пытается протестовать, крича, что вы пришельцы и ничего не знали о комендантском часе, но предводитель НК-шников вытягивает вперед палец, и ветвистый электрический разряд голубой молнией насквозь пронзает его грудь! Вы решаете, что самым разумным будет подчиниться требованиям НК-шников и выйти на улицу - 140.

109

Ты выводишь «Звездный Странник» на орбиту большой серой планеты и сканируешь ее поверхность. Биодатчики подтверждают наличие на планете разумной жизни, и ты прощупываешь эфир на широком спектре радиочастот. Спустя некоторое время коммуникационное устройство улавливает ответный сигнал, и на мониторе блока визуальной индикации появляется лицо серокожего существа с крошечным округлым ртом и плоским носом. Существо представляется: его зовут К'тайт из сторожевого охранения малинийских приисков. Ты в свою очередь называешь себя и рассказываешь ему о своих злоключениях. Со слов К'тайта ты выясняешь, что Малини - рудниковая планета, на которой добывают малинит - чрезвычайно ценную минеральную руду. Он приглашает тебя спуститься на планету и добавляет, что твоей команде наверняка будет интересно поучаствовать в находящихся в полном разгаре «Состязаниях» - спортивных соревнованиях, регулярно проводящихся для развлечения работающих на рудниках шахтеров. Он сообщает тебе подробные координаты нуль-транспортировки, однако атмосферная интерференция искажает сигнал, и ты не можешь с полной уверенностью сказать, какие координаты он тебе дал: 223-473-85 или 223-473-83. Если решишь не спускаться на планету и продолжишь свое путешествие, то 320. В противном случае бери с собой двух членов экипажа, и решай, по каким координатам фокусировать луч нуль-транспортера: 223-473-85 (32) или 223-473-83 (57).

110

Офицер стремительно оборачивается и при виде приближающегося астероида издает громкий вопль. Он пытается отпрыгнуть в сторону, но... слишком поздно! Астероиды с грохотом сталкиваются, зажимая несчастного офицера между собой и в клочки перемалывая оболочку его скафандра! В ужасе ты смотришь, как лишенный защитного покрытия человек задыхается в безвоздушном пространстве.

Теперь ты должен решить, что будешь делать дальше. Если хочешь рискнуть еще одним офицером, послав его на поиски кристаллического дилибриума, то 327. Если отменишь операцию и продолжишь полет к мерцающей вдалеке планете, то 69.

111

Приблизившись, они окружают тебя и твоих людей и отбирают у вас бластеры. Ты объясняешь, что вас пригласил К'тайт, но, похоже, что они никогда не слышали этого имени. Судя по всему, вы угодили в руки местной службе безопасности. Они проводят вас в темницу и оставляют в одиночестве - 187.

112

Вызвав по радио посадочный модуль, ты заносишь в него бесчувственное тело подстреленного твоим офицером чужака. Если Врач сопровождает тебя в высадке на планету, отправь его вместе с инопланетянином, а на замену вызови какого-нибудь другого офицера или солдата из зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам). Посадочный модуль взмывает вверх, и ты уже собираешься продолжить осмотр города, когда пришедший со «Звездного Странника» радиосигнал сообщает, что в прибывшем посадочном модуле никакого чужака не обнаружено! Ты уверяешь, что собственными руками погрузил его на борт модуля, и, не в силах найти случившемуся сколько-нибудь правдоподобного объяснения, отправляешься вниз по улице - 220.

113

Вскоре ты подходишь еще к одной развилке. Теперь ты можешь повернуть направо (166), или налево (192).

114

Рассчитав курс, ты берешь направление на черную дыру и, не долетая до нее нескольких тысяч километров, выключаешь маршевые двигатели и выходишь из гиперпространства. Тщательно выверив угол входа и коэффициент ускорения, ты начинаешь сближение. Ты чувствуешь, как твой корабль подхватывает мощное гравитационное < поле, и приказываешь всем членам экипажа занять свои места. Неожиданно «Звездный Странник» бросает вперед, и он начинает стремительно набирать скорость. Перегрузка настолько сильна, что ты теряешь сознание - 339.



115

Через электронного переводчика ты объясняешь подошедшим существам, кто вы такие и откуда взялись. Они ведут себя крайне настороженно и стараются держаться от вас на почтительном расстоянии, однако соглашаются провести вас к деревенскому старосте - 170.

116

Понимая, что ты не можешь обойтись без Главного Инженера, Дилана принимает твои объяснения и говорит: «Ну что ж, по крайней мере, может, твоей команде захочется спуститься на нашу планету. Внутри подземных убежищ твои люди будут в полной безопасности, а высокий уровень наших медицинских и рекреационных технологий поможет им восстановить свои силы. Мы всегда рады гостям». Если хочешь, чтобы твоя команда некоторое время отдохнула на Маккомоне, то 286. В противном случае поблагодари Дилану за доброту и возвращайся на борт «Звездного Странника» - то 141.



117

Он предлагает вам сфокусировать лучи ваших бластеров на ближайшей скале. Вскоре ее поверхность раскаляется до белого свечения - Офицер по науке надеется, что свет и возросшая температура будут зафиксированы биодатчиками «Звездного Странника» . Уровень кислорода в ваших защитных скафандрах снижается до критического уровня, но вам не остается ничего другого, как только ждать. И вот, когда воздуха остается на считанные минуты, Офицер по науке начинает медленно дематериализоваться, и ты с облегчением понимаешь, что его план удался, и бортовой нуль-транспортер, определив ваши координаты, начал операцию переноса. Вскоре ты благополучно возвращаешься на борт «Звездного Странника» и, сбросив защитный скафандр, поднимаешься на капитанский мостик - 27.



118

Перед тем, как начать спуск, ты решаешь установить радиоконтакт с обитателями планеты и убедиться в их доброжелательности. Спустя несколько минут ты получаешь ответный радиосигнал, и на экране блока визуальной индикации возникает удлиненное костистое лицо худого белокожего существа. Ты представляешься и, запрашиваешь разрешение на высадку на поверхность планеты. Дав свое согласие на нуль-транспортировку, существо говорит, что вы прибыли на планету Терриал-6, и что его зовут Луфф.

В сопровождении двух членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам), ты заходишь в нуль-транспортер и, сфокусировав луч переноса на запеленгованный вами источник радиосигнала, приступаешь к дематериализации. Спустя несколько мгновений ты оказываешься в заданной точке и, оглядевшись, понимаешь, что попал не совсем туда, куда рассчитывал! Ты стоишь на краю огромной парящей высоко в воздухе конструкции. Слева и справа от тебя возвышается множество высотных зданий, далеко внизу видны небольшие группки напоминающих земные заводы строений, со всех сторон окруженные тщательно возделанными полями. Ты оказался на острове, парящем высоко в небе! Прямо перед тобой стоят трое высоких худощавых терриальцев, возле них копошатся маленькие дети.

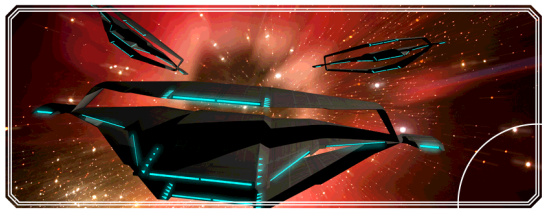
Один ребенок подбегает к тебе и, схватив за руку, тянет в противоположном направлении. Если пойдешь за ребенком, то 4. Если вырвешь руку и направишься к поджидающей тебя группе взрослых, то 21.

119

Жужжание все усиливается, ты чувствуешь, как по твоему телу разливается какое-то неприятное тепло. Внезапно Главный Инженер, пристально наблюдающий за показаниями индикаторов на панели управления устройства, нажимает красную кнопку. Извинившись, он объясняет, что, кажется, перегрелся экранирующий элемент, и теперь он боится пропустить тебя через фильтр. Он говорит, что вернется в лабораторию и смонтирует другой экран - 70.

120

Вернувшись на корабль, ты приказываешь включить маршевые двигатели и поднимаешься на капитанский мостик - 296.



121

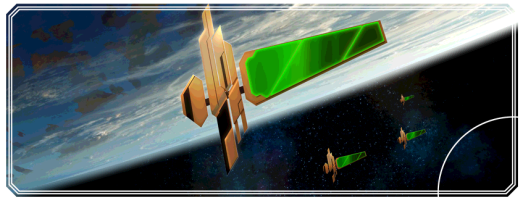
Ты решительно высказываешь свое требование, однако чужак неумолимо подталкивает вас к выходу из темницы. «Это невозможно! - говорит он. - Вы будете доставлены в зал деконструкции!» Теперь ты можешь попробовать напасть на него, воспользовавшись тем, что поблизости нет других стражников (297), или же, подчинившись его приказу, последовать за ним и посмотреть, что будет дальше (215).

122

Запомни номер этого раздела и иди на 343, где изложены правила стрельбы из бластера.

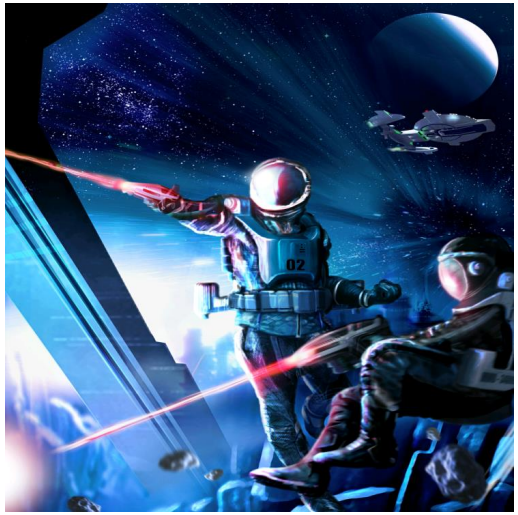
	МАСТЕРСТВО
ПЕРВЫЙ МАЛИНИАНИН	8
ВТОРОЙ МАЛИНИАНИН	7
ТРЕТИЙ МАЛИНИАНИН	9

Поскольку приближающиеся к вам чужаки держали бластеры в руках, а ваши висели на поясе, в этой битве они .стреляют в вас первыми. Во время первого этапа сражения вас с противником разделяет довольно большое расстояние, поэтому бросая кости (как против уровня МАСТЕРСТВА того или иного члена своего экипажа, так и против уровня МАСТЕРСТВА малиниан), прибавляй к полученному числу 3. Во время второго этапа сражения разделяющее вас расстояние сократилось, прибавляй к полученному в результате бросания костей числу 2. Во время третьего этапа сражения прибавляй к полученному числу 1, затем перестрелка продолжается в нормальном режиме. Почувствовав, что сражение оборачивается не в вашу пользу, ты можешь в любой момент сдаться, то 37. Если тебе удастся застрелить всех малиниан, то 225.



123

Несмотря на категорические возражения Главного Инженера, ты приказываешь продолжить полет на сверхсветовой скорости. Аварийные индикаторы на панели управления наливаются красным светом, из динамиков доносится предупредительный сигнал. Если будешь продолжать настаивать на своем решении, то 278. Если прикажешь снизить скорость и перейти на дополнительные источника энергии, то 323.



124

Офицер по науке предлагает вернуться на «Звездный Странник» и, проанализировав создавшуюся ситуацию на бортовом компьютере, попытаться найти выход из положения. Брось две кости. Если выпавшее число больше или равно уровню МАСТЕРСТВА Офицера по науке, то 251. Если выпавшее число меньше уровня его МАСТЕРСТВА, то 48.

125

Вы устанавливаете бластеры в режим «Оглушение» и осторожно спускаетесь вниз по улице. На-1 конец до твоего слуха долетает доносящееся из соседних домов какое-то невнятное приглушенное бормотание, а в одном из окон мелькает странное лицо. Не будучи уверенными в разумности этого существа, вы спорите о том, стоит ли входить в это здание или нет, как вдруг раздавшийся за спиной шум заставляет вас резко обернуться. К вам приближается какое-то высокое тонкое существо. Шесть паучьих лап поддерживают веретенообразное тело, длинная тонкая шея оканчивается уродливой головой, усеянной множеством фасеточных глаз, которые взирают на вас с высоты более трех метров. Существо принимается говорить, и электронный переводчик передает вам его в высшей мере странное обращение: «Приветствую вас, друзья! Чужестранцам нечего делать на Комитетском Проспекте! Немедленно уходите прочь! Могу ли я предложить вам приют и трапезу?». Не зная, как реагировать на его противоречивые слова, вы представляетесь, объясняете, откуда прибыли, и уверяете существо, что не нанесете ему ни малейшего вреда. Однако чужак остается безучастным к вашим заверениям, и все его тело начинает сотрясать мелкая дрожь. Если решишь принять его предложение и последовать за ним, то 177. Если повернешься к нему спиной и направишься к одному из стоящих на улице зданий, то 231.



126

Рассчитав дальнейший курс, ты включаешь маршевые двигатели и разгоняешь «Звездный Странник» до сверхсветовой скорости. Выйдя из гиперпространства, ты приближаешься к небольшой серой планете. Если хочешь высадиться на ее поверхность, то 261. Если решишь продолжить путь к большой красной планете, то 329.

127

Ты приходишь в себя и, собрав все силы, пытаешься пошевелиться, однако какие-то невидимые путы надежно стягивают твои конечности. Оглядевшись, ты понимаешь, что находишься в просторной чистой комнате, по стенам которой на парящих в воздухе столах расставлены многочисленные компьютерные терминалы и неизвестные тебе механизмы. Прямо перед тобой стоит И-Абайл. «Чужестранец, - произносит он. - Тебе выпала великая честь испытать на себе все выдающиеся достижения нашей передовой технологии. Наши инженеры создали пространственно-временной транспортер, который способен приоткрыть двери между нашей вселенной и твоим собственным миром. Мы выбрали тебя для проведения первого эксперимента!» Пальцем он указывает в угол комнаты, в котором установлена некая рама, очертаниями напоминающая обыкновенную земную дверь. За рамой твоему изумленному взору открывается абсолютная пустота! Два ассистента рывком поднимают тебя на ноги и подносят к раме. Третий нажимает кнопку на висящем у него на поясе маленьком приборе, раздается еле слышное жужжание, и ты понимаешь, что твои руки и ноги свободны. Ты пытаешься вырваться от сдерживающих тебя охранников, но они с силой толкают тебя вперед, и, издав вопль ужаса, ты влетаешь в раму - 53.

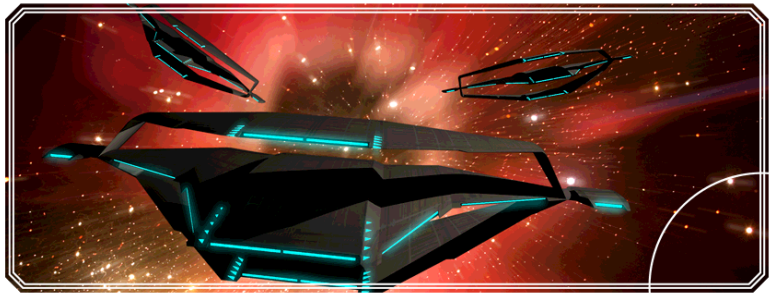
128

Подоспевшие работники медицинского отсека готовятся ввести сошедшему с ума офицеру успокоительное. Как только они приближаются к окруженному сотрудниками охраны пленнику, он издает дикий рев, вырывается и наносит одному из стоящих поблизости членов экипажа ужасающий удар по голове. Брось одну кость. Если выпадет 5 или 6, он ударил одного из сотрудников службы безопасности, зарегистрированного на Игровой Карте, и ты должен уменьшить уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ на 3 (если на Игровой Карте зарегистрировано несколько сотрудников охраны, брось кость и определи, кому именно он нанес ранение). Если выпадет какое-либо другое число (1, 2, 3 или 4), он ударил одного из членов экипажа, не зарегистрированного на Игровой Карте. После этого прискорбного инцидента работникам медицинского отсека наконец удается вколоть безумцу изрядную порцию успокоительного, и спустя мгновение он без чувств опускается на пол - 75.



129

Через несколько часов судовой Врач разрабатывает подходящее противоядие, вводит его себе в руку и, сняв защитный скафандр, входит в зараженный сектор. Пристально вглядываясь в экран монитора, ты следишь за его передвижениями. Вступив в посадочный док, он делает несколько шагов и замертво падает на иол. Разработанное противоядие не действует, - вычеркни Врача из списка своего экипажа – 284.



130

Вернувшись на корабль, ты рассказываешь экипажу о сделанных вами открытиях, и пока навигатор рассчитывает местоположение черной дыры, передаешь захваченную тобой газету для анализа в лингвистическую лабораторию. Куда ты отправишься теперь? Если хочешь полететь к пурпурной звезде, находящейся на пределе досягаемости сканеров дальнего действия, то 233. Если хочешь исследовать небольшую россыпь звезд, что виднеются в двух-трех световых годах по правому борту, то 292.

131

Запомни номер этого раздела и иди на 343, где изложены правила стрельбы из бластера.

	МАСТЕРСТВО
ПЕРВЫЙ СТРАЖНИК	7
ВТОРОЙ СТРАЖНИК	6
ТРЕТИЙ СТРАЖНИК	7

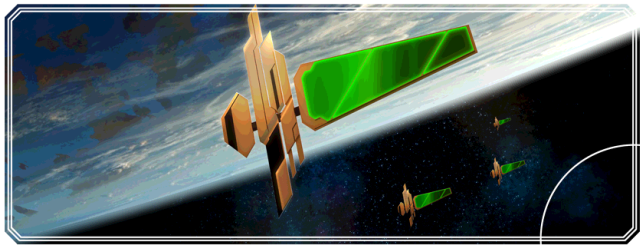
Сопровождающие тебя члены экипажа могут вести огонь по любому из стражников, и на каждом этапе перестрелки ты должен будешь решать, в кого именно они стреляют. Поскольку вас отделяет от стражников значительное расстояние, каждый раз, бросая кубик против уровня МАСТЕРСТВА того или иного члена своего экипажа, прибавляй к полученному числу 1. А поскольку вы находитесь в тени, каждый раз, бросая кубик против уровня МАСТЕРСТВА того или иного стражника, прибавляй к полученному числу 2. Если тебе удастся застрелить всех стражников, ты можешь войти в башню - то 91.





132

Командор Домм указывает вам координаты переноса, и ты, настроив согласно его инструкциям нуль-транспортер, в сопровождении двух членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам), спустя несколько секунд материализуешься на поверхности планеты. Осмотревшись, ты понимаешь, что находишься в некотором подобии военного бункера, двери которого охраняет вооруженная стража. Прямо перед тобой стоит Командор Домм. Сопровождающие тебя члены экипажа также успешно прошли нуль-транспортировку и, материализовавшись в комнате, принимаются с недоумением оглядываться, словно ища кого-то или что-то. Ты обращаешься к окружившим вас дарвиланцам с приветственной речью, но вдруг замечаешь, что все, включая твоих собственных людей, смотрят на тебя с величайшим изумлением. Ты чувствуешь себя несколько странно и непривычно, однако не можешь найти объяснения их странной реакции... до тех пор, пока не опускаешь глаза и не видишь собственного тела - тела стопроцентного дарвиланца, к тому же облаченного в полную военную форму! Каким-то непостижимым образом ты превратился в массивное существо более чем двухметрового роста! Взял ли ты с собой на планету Офицера по науке? Если да, то 289. Если нет, то 189.



133

Вернувшись на орбиту, ты снова сканируешь поверхность планеты. Хотя поступающая в бортовой компьютер информация по-прежнему изобилует странными, непонятными тебе сигналами, ты не обнаруживаешь в ней признаков наличия на планете жизни. Если ты все еще испытываешь потребность в кристаллическом дилибриуме, высаживайся на планету и приступай к поискам месторождений этого минерала (285). В противном случае ты можешь нуль-транспортироваться на планету и осмотреть ее (264), либо же развернуть «Звездный Странник» и продолжить свое путешествие (198).



134

К'тайт смущенно извиняется за произошедшее недоразумение. Он предлагает вам посмотреть Состязание, обещая предоставить самые лучшие зрительские места. Если ты согласишься, то 310. В противном случае вызывай нуль-транспортер и возвращайся на борт «Звездного Странника» (320).

135

Оба звездолета открывают ураганный огонь — твоей команде предстоит сражение не на жизнь, а насмерть. Запомни номер этого раздела и иди на 341, где изложены правила космических боев.

ИНОПЛАНЕТНЫЙ КОРАБЛЬ

Вооружение 9 Защита 12

Если тебе удастся уничтожить имперский звездолет, то 16.

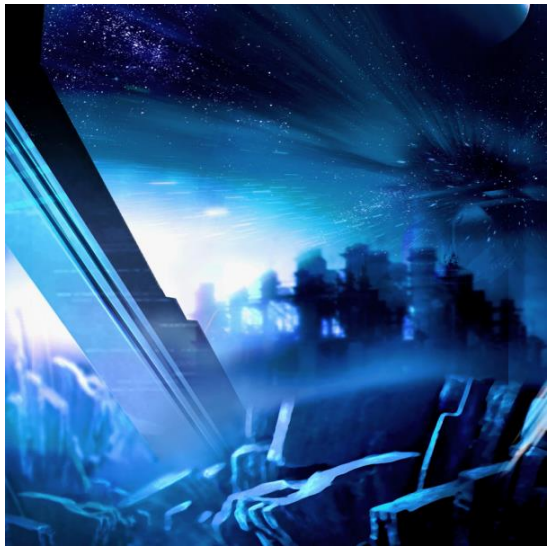


136

Ты выводишь «Звездный Странник» на орбиту зеленой планеты. Сканирование поверхности подтверждает изобилие растительной и животной жизни, однако не обнаруживает ни малейших признаков разумных обитателей. Если хочешь высадиться на планету, то 28. Если нет, сходи с орбиты и направляйся к голубой планете (260).

137

Приблизившись к огромной кольцеобразной конструкции, медленно вращающейся в открытом космосе, ты выключаешь маршевые двигатели и снижаешь скорость. Установив радиоконтакт, ты выясняешь, что прибыл в космический порт Лаур-Джамиль. Начальник порта приглашает тебя поставить «Звездный Странник» в ремонтный док, однако за это придется заплатить валютой, о существовании которой ты до сих пор даже не слышал. Если во время блужданий по вселенной ты нашел что-нибудь, что можешь предложить руководству порта взамен валюты, то 50. В противном случае ты можешь либо постараться сторговаться с ними (294), либо, не желая терять зря время, развернуть «Звездный Странник» и направиться куда-нибудь еще (324).



138

Рассчитав курс, ты берешь направление на черную дыру и, не долетая до нее нескольких тысяч километров, выключаешь маршевые двигатели и выходишь из гиперпространства. Тщательно выверив угол входа и коэффициент ускорения, ты начинаешь сближение. Ты чувствуешь, как твой корабль подхватывает мощное гравитационное поле, и приказываешь всем членам экипажа занять свои места. Неожиданно «Звездный Странник» бросает вперед, и он начинает стремительно набирать скорость. Перегрузка настолько сильна, что ты теряешь сознание - 340.



139

Главный Инженер активно принимается за работу. Ему требуется некоторое время, чтобы собрать молекулярный фильтр. Наконец по прошествии двух часов он докладывает, что устройство готово к испытанию. Ты проходишь в лабораторию, внутри которой видишь машину странной М-образной формы, под которой бок о бок стоят три узкие койки. Ты ложишься на среднюю койку, и Инженер включает фильтр. У тебя над головой загорается красная лампочка, в воздухе начинает расти протяжное мерное жужжание. Брось две кости. Если выпавшее число больше или равно уровню твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 181. Если выпавшее число Меньше уровня твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 119.

140

Вы пытаетесь объяснить существам, что прилетели с другой планеты и понятия не имели о законе комендантского часа. Однако они даже не слушают ваших оправданий. «Находиться на улице после наступления комендантского часа запрещено законом! - говорит их предводитель. - Наказанием служит уничтожение. Залезайте в машину!» Если решишь подчиниться его требованиям, то 317. Если выхватишь бластер и откроешь по ним огонь, то 206. Если притворишься, что подчиняешься, и попробуешь застать их врасплох, то 8.

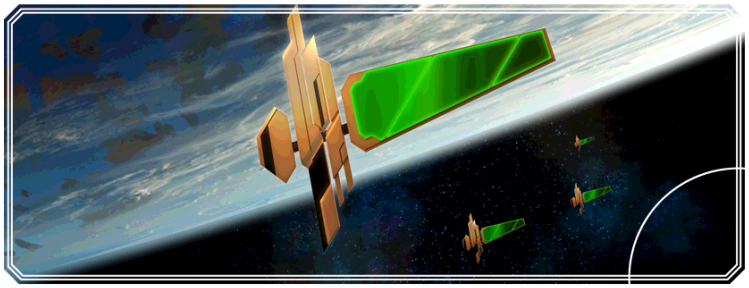


141

Ты готовишься к выходу с орбиты. Теперь ты можешь направиться либо к пурпурной звезде (44), либо в открытый космос по направлению к источнику слабого радиосигнала, исходящего с планеты, находящейся на расстоянии в несколько световых лет (34).

142

Ты увеличиваешь скорость и готовишься к выходу в гиперпространство, как вдруг на панели управления загорается красная лампочка. Ты нажимаешь кнопку коммуникационного устройства и связываешься с инженерной секцией. «Мы вынуждены снизить скорость, капитан! - кричит Главный Инженер. - Реактор поврежден гораздо серьезнее, чем я думал! Я ничего не могу поделать!» Ты спрашиваешь, в чем конкретно заключается проблема, и выясняешь, что ваши запасы кристаллического дилибриума практически подошли к концу. Кристаллический дилибриум представляет собой минерал, широко распространенный в твоей собственной галактике. Обычно на оснащенные специальным перерабатывающим устройством звездолеты загружается минерал-сырец, который впоследствии превращается в ядерное топливо. Ты должен немедленно приступить к поиску дилибриума, поскольку без этого минерала не сможешь продолжить путешествие. Ты можешь продолжить движение выбранным курсом по направлению к необитаемой звездной системе (69), либо же исследовать небольшое скопление астероидов, видимое невдалеке по правому борту (226).



143

М'к Мал предупреждает тебя, что если ты немедленно не выполнишь его требований, он будет вынужден открыть огонь. Если хочешь избежать сражения с имперским звездолетом, скорее сигнализируй М'к Малу, что подчиняешься, и следуй за его кораблем до ближайшей космической базы - то 15. В противном случае отдавай приказ команде занять боевую позицию и, не дожидаясь нападения, первым открывай огонь.

ГАНЦИГСКИЙ КОРАБЛЬ

Вооружение 8 Защита 12

Запомни номер этой страницы и иди на 341, где изложены правила космических боев. Если тебе удастся уничтожить имперский звездолет, то 185.



144

Твой отказ слегка обижает И-Абайла, но он, как ни в чем не бывало, продолжает разговор. Спустя некоторое время он приглашает тебя совершить небольшую экскурсию по городу, и ты с радостью соглашаешься. Для начала он предлагает осмотреть Технологический Центр, заверив, что представленные в нем образцы последних достижений джелсенской науки несомненно заинтересуют тебя. Выйдя из офиса, вы встаете на движущуюся пешеходную ленту и углубляетесь в кажущийся бесконечным лабиринт пересекающихся, разветвляющихся и вновь соединяющихся туннелей и переходов. Наконец вы достигаете дверей Портальной Лаборатории - просторной чистой комнаты, по стенам которой на парящих в воздухе столах расставлены многочисленные компьютерные терминалы и неизвестные тебе механизмы. «В этой лаборатории, - объясняет И-Абайл, - наши специалисты разрабатывают пространственно-временной транспортер, который должен приоткрыть двери между нашей вселенной и твоим собственным миром. К сожалению, он находится лишь на стадии испытания. Мы можем предоставить тебе почетную возможность стать первым живым существом, которое впервые проверит его работу на практике. Если эксперимент пройдет успешно, ты сможешь воспользоваться транспортером, чтобы вернуться в свою собственную вселенную». Пальцем он указывает в угол комнаты, в котором установлена некая рама, очертаниями напоминающая обыкновенную земную дверь. Если примешь его предложение и пройдешь через раму, то 158. Если решишь, что его предложение слишком рискованно, и откажешься, то 178.



145

Ты можешь взять с собой двух членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам). Сфокусировав лучи переноса, ты заходишь в нуль-транспортер и через несколько мгновений материализуешься на поверхности планеты. Вокруг царит ужасающая жара -тебе приходится поставить систему кондиционирования своего защитного скафандра на максимум. Там и тут в залитое зловещим багрянцем небо выбрасывают тучи раскаленной пыли действующие вулканы, через многочисленные трещины на поверхность планеты изливаются бурлящие потоки расплавленной магмы. Что ты предпримешь?

Включив переносной биосканер, отправишься на поиски жизни. 272

Осмотришь ближайший вулкан. 159

Вернешься на корабль. 31



146

Своевременно оказанная медицинская помощь спасает жизнь Врачу — вскоре он приходит в себя, лихорадка идет на убыль. Ты решаешь больше не рисковать здоровьем членов экипажа на этой дикой планете и, вызвав к себе судового навигатора, рассчитываешь маршрут дальнейшего полета - 203.

147

Как только шлем слетает с головы чужака, он застывает как мертвый. Однако шум драки привлекает внимание других стражников, они толпой набрасываются на вас и в мгновение ока повергают на пол. Сопротивляться такому яростному натиску вы не в силах — то 309.

148

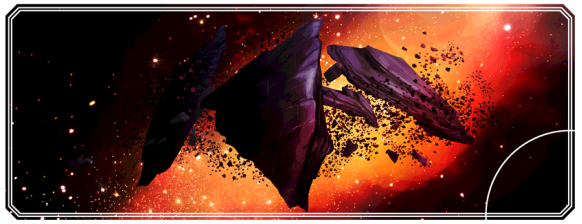
Луфф проводит тебя в обсерваторию и представляет еще одному ребенку, сидящему за огромным телескопом. Ребенок расспрашивает тебя о деталях вашего прибытия в их вселенную. Затем, повернувшись к стоящему на столе компьютеру, он вводит в него запрос, и спустя несколько минут на экране монитора появляются быстро сменяющие друг друга столбцы цифр. Закончив расчеты, ребенок говорит, что не может с абсолютной уверенностью дать тебе координаты нужной черной дыры, однако, по его мнению, соприкосновение двух вселенных и открытие разрыва в пространственно-временном континууме должно произойти на 21-й день по звездному календарю. Ты благодаришь его за помощь и в сопровождении Луффа возвращаешься в зал - 229.

149

Ты собираешь волю в кулак, максимально концентрируешься и, наконец, обретаешь власть над собственным голосом - тебе удается высказать свои пожелания. Посовещавшись с наиболее приближенными офицерами, Командор Домм соглашается сопровождать тебя на борт «Звездного Странника» - 48.

150

Фьорал выступает из скрывающей его тени и, как ни в чем не бывало, подходит к вам. Похоже, он нимало не удивлен происшедшей дракой. Ты спрашиваешь его, почему стражники напали на вас. «О, да просто так! — отвечает он. — Они могут делать все, что им заблагорассудится!» Теперь ты можешь попросить его показать вам «главный совещательный зал» (161), «комнату карт и путешествий» (или на 194), или же покинуть здание и вернуться на «Звездный Странник» (290).



151

Усеянная обломками скал поверхность черной планеты абсолютно пустынна. Проведя на ней примерно полчаса, ты не находишь ничего интересного и решаешь возвращаться на корабль. Однако, все попытки связаться со «Звездным Странником» и вызвать нуль-транспортер оканчиваются неудачей! Судя по всему, мощное магнитное поле, индуцированное металлической корой планеты, экранирует сигналы вашего радиопередатчика. Положение осложняется тем обстоятельством, что кислорода в баллонах ваших защитных скафандров остается не более чем на двадцать минут. Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 14. Если выпавшее число больше уровня твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 313.

152

В поисках затаившихся падальщиков ты осматриваешь соседние развалины, как вдруг из подвала полуразрушенного дома до тебя доносятся какие-то приглушенные звуки. Ты решаешь спуститься вниз. Там, брошенная в самом темном углу, лежит связанная по рукам и ногам женщина-маккомонка. Ты помогаешь ей освободиться.

Она преисполнена благодарности — схватившие ее падальщики должны были вернуться через несколько минут и для собственного развлечения подвергнуть ее мучительным пыткам. Женщина рассказывает, что сама она родом из соборного города и, забредя из любопытства на развалины, подверглась нападению Падальщиков. За то, что ты спас ей жизнь, она готова поступить к тебе на службу, и, если хочешь, можешь записать ее в службу безопасности «Звездного Странника» (не забудь сделать пометку на Игровой Карте).

Она искусный боец (МАСТЕРСТВО 9, ВЫНОСЛИВОСТЬ 12), особенно же хороша в рукопашной схватке. Когда в рукопашной схватке будешь бросать две кости, определяя силу ее удара, у тебя будет возможность бросить кости повторно, если выпавшее в первый раз число не удовлетворит тебя. Однако учти, что в этом случае силу ее удара будет определять именно второй бросок костей, даже если выпавшее второй раз число будет меньше первого.

Теперь ты можешь нуль-транспортироваться обратно на борт «Звездного Странника», взяв с собой нового члена экипажа - 141.

153

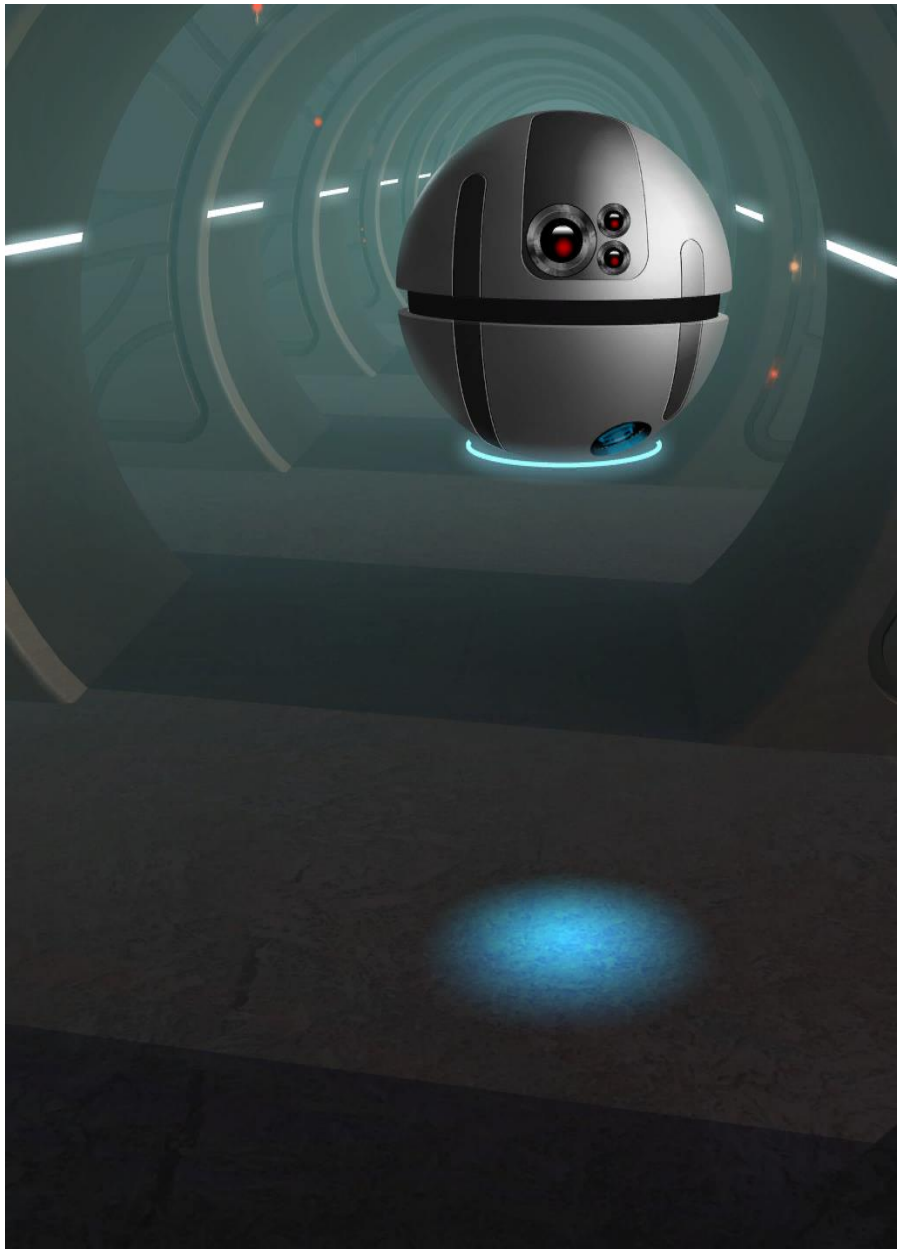
Офицер по науке предлагает герметично закупорить док — он предполагает, что вместе с посадочным модулем на борт «Звездного Странника» было занесено какое-то отравляющее вещество. Без сомнения, участвовавшие в высадке на планету члены спасательной группы не отравились только благодаря защитным скафандрам. Ты соглашаешься с ним и отдаешь соответствующие распоряжения. Кроме дока, в котором стоит посадочный модуль, ты также приказываешь опечатать некоторые участки инженерной секции - 18.

154

По мере того, как расход топлива достигает критической отметки, аварийные индикаторы на панели управления начинают тревожно мигать. Сканеры дальнего действия определяют, что «Звездный Странник» достигнет орбиты планеты через 10 минут 38 секунд. Ты надеешься, что это произойдет до того, как твои маршевые двигатели выйдут из строя - 174.

155

Как ты и предполагал, его познания в астрономии оставляют желать много лучшего. Закончив беседу, ты связываешься со «Звездным Странником» и приказываешь нуль-транспортировать вас обратно на борт. При виде того, как ты медленно растворяешься в воздухе, аборигены в ужасе падают на колени. Ты возвращаешься на «Звездный Странник» и рассчитываешь курс дальнейшего путешествия - 203.



156

Если вы установите ваши бластеры в режим «Оглушение», то 328, если в режим «Поражение» - то 3. Если ты повременишь со стрельбой в надежде, что неведомое чудовище пройдет мимо, то 100.

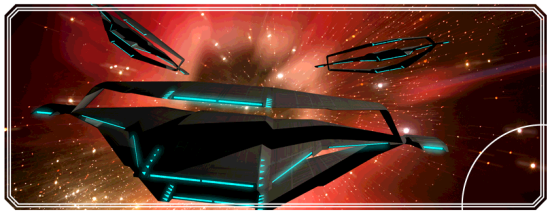
157

Оказавшись на территории порта, ты некоторое время идешь по длинному коридору, как вдруг тебе навстречу попадается парящая в воздухе машина. Громким механическим голосом она заявляет, что является Служебным Роботом, и предлагает тебе свои услуги. О чем ты попросишь робота?

Отвести тебя к представителям власти 74

Указать тебе дорогу в Рекреационный Центр. 308

Помочь тебе отремонтировать корабль. 106.



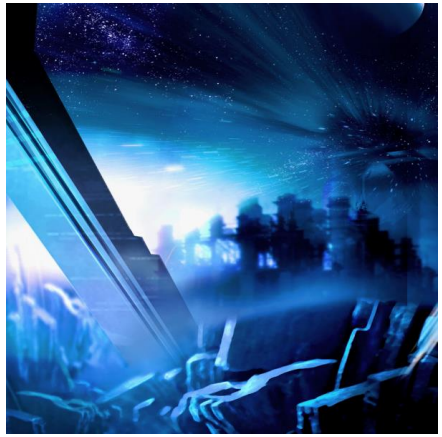
158

Техники вводят команду в компьютер, раздается еле слышное жужжание, и ты понимаешь, что пространственно-временной транспортер готов к работе. Ты заглядываешь в раму, но твоему изумленному взору открывается лишь абсолютная пустота! Если хочешь изменить свое решение и отказаться от эксперимента, то 178. В противном случае делай шаг вперед - то 53.

159

Вы подходите к краю большого кратера и осторожно заглядываете в бурлящее на его дне озеро огнедышащей лавы. Снизу поднимается поток непереносимого жара. Неожиданно поверхность планеты прорезает широкая трещина, скалы у вас под ногами начинают крошиться и обваливаться. Вы отчаянно пытаетесь удержать равновесие на краю огненной бездны.

Брось две кости за каждого члена экипажа, участвующего в высадке на планету (в том числе и за себя самого). Те офицеры, чей уровень МАСТЕРСТВА оказался ниже выпавшего числа, теряют равновесие и с воплем летят на дно пропасти, где, невзирая на огнеупорное покрытие защитных скафандров, их тела тут же пожирает бушующее пламя (вычеркни их из списка своего экипажа). Если ты оказался среди этих несчастных, на этом твое приключение окончено. В противном случае быстрее вызывай нуль-транспортер и покидай поверхность негостеприимной планеты - то 31.



160

Крадясь по коридорам и стараясь не попадаться на глаза стражникам, вы пробираетесь к центру комплекса. Несколько раз ты пытаешься связаться со «Звездным Странником» и вызвать нуль-транспортер, но что-то, судя по всему, блокирует сигнал. Наконец вы входите в комнату, стены которой покрыты сложным электронным оборудованием. Возможно, это центр связи, и именно отсюда исходят помехи, не позволяющие тебе связаться с кораблем. В комнате сидят два неподвижных чужака — сигнал твоего радиопередатчика обратил их в бесчувственные статуи! Войдя в комнату, ты принимаешься нажимать многочисленные кнопки на панели управления до тех пор, пока по чистой случайности не отключаешь защитное поле и не устанавливаешь связь со «Звездным Странником». Ты приказываешь немедленно нуль-транспортировать вас обратно на корабль. На то, чтобы установить ваши координаты, потребуется несколько секунд, и ты, дожидаясь переброса, снимаешь шлем с головы одного из чужаков. Открывшаяся твоему взору голова существа представляет собой переплетение электрических проводов — оказывается, вас захватили в плен человекообразные роботы! Ты решаешь захватить с собой шлем, чтобы позже исследовать его в корабельной лаборатории. Наконец, координаты нуль-транспортировки установлены, ты дематериализуешься и менее чем через минуту оказываешься на борту «Звездного Странника» - 269.



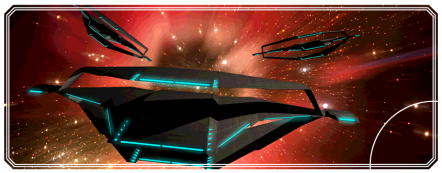
161

Вы входите в «главный совещательный зал» и усаживаетесь в центре возбужденно спорящей толпы, состоящей из инопланетян самых разнообразных форм и размеров. Ты спрашиваешь Фьорала, что здесь происходит, и он объясняет, что в настоящий момент обсуждается вопрос о том, куда перенести новые палаты врачевания - и дебаты эти продолжаются уже без малого год! Так как в зале нет никакого подобия трибуны, ты интересуешься, как именно происходит обсуждение и кто конкретно выступает с предложениями. «Все! - отвечает Фьорал гордо. - Мы верим в равенство, и каждый имеет право слова!» Да, судя по всему, местные дебаты несколько отличаются от тех, к которым ты привык на Земле! Здесь все обитатели поселения собираются вместе и, разбившись на маленькие группки, обсуждают какой-либо вопрос. По мере того, как спорщики переходят из одной группы в другую, новые идеи распространяются по всему залу до тех пор, пока все присутствующие не начинают мыслить в одном и том же направлении. Как только это происходит, принимается окончательное решение, которое тут же претворяется в жизнь. Ты интересуешься, не слишком ли много это занимает времени. Фьорал соглашается, но говорит, что зато это самый честный способ, и благодаря ему какой-нибудь особо красноречивый оратор лишен возможности подчинить себе внимание остальных присутствующих и тем самым провозгласить себя вожаком. Поскольку дебаты и не думают завершаться, ты решаешь покинуть «главный совещательный зал». Фьорал предлагает проводить вас в «комнату карт и путешествий». Если ты согласишься на его предложение, то 194. Если откажешься и решишь возвращаться на корабль, то 290.

162

Выслушав инструкции Командора, ты возвращаешься на поверхность планеты. С помощью радиопередатчика вы фокусируете лучи нуль-транспортеров, установленных на борту «Звездного Странника» и в бункере, и синхронизируете их таймеры. Запустив компьютерную программу, вы настраиваете нуль-транспортеры таким образом, чтобы они включились одновременно. В установленное время лучи переноса фокусируются на твоем теле, и ты дематериализуешься, чтобы мгновение спустя очутиться на борту «Звездного Странника» — в своем собственном теле. Эксперимент удался!

Ты тут же связываешься с Командором Доммом, и он докладывает, что его офицер точно так же вернулся в свое собственное тело. Вы поздравляете друг друга с успешным завершением операции, и ты решаешь покинуть орбиту планеты и продолжить прерванное было путешествие - 316.



163

Вызвав корабельного навигатора, ты определяешь свои координаты и рассчитываешь маршрут дальнейшего полета. Куда ты отправишься теперь? Если хочешь взять курс на пурпурную звезду, вокруг которой обращаются несколько планет земного типа, то 44. Если хочешь исследовать небольшую россыпь звезд, что виднеются в двух-трех световых годах по правому борту, то 79.

164

«А вот и наши незваные гости! - хихикает сидящий за панелью управления маленький человечек. - Может, они помогут мне решить одну маленькую проблему!»

Человечек говорит, что его зовут Бран-Сел. Вы в свою очередь тоже представляетесь и рассказываете ему о своих злоключениях. «Возможно, я смогу вам помочь, - говорит Бран-Сел, - если вы поможете мне». Он рассказывает, что много лет тому назад он, будучи межзвездным торговцем, доставлял груз сложнейших компьютеров по контролю за погодой на Глену III, что находится на другом конце галактики. Однако на полпути маршевые двигатели его звездолета вышли из строя, и он был вынужден выйти на орбиту этой планеты. Ему удалось связаться с Гленой и объяснить, что с ним произошло, однако там не пожелали ничего слушать и тут же расторгли контракт. Таким образом, он остался с дорогим оборудованием и без покупателя. Поняв, что по возвращении домой его ждет финансовый крах, он решил обосноваться на этой планете. Благодаря его выдающимся знаниям местные жители приняли Бран-Села за некое подобие бога и с благоговением построили ему замок, в котором он разместил снятую с корабля аппаратуру и погодные установки. С тех пор его и в самом деле стали почитать за бога и, с его точки зрения, за бога милостивого. Все шло хорошо, пока некоторое время назад не вышла из строя система климатического планирования - е тех пор он утратил контроль за погодой. Поскольку естественный климат на планете был чрезвычайно сырым, за долгие годы работы погодной установки, обеспечивающей аборигенов благоприятными условиями для ведения сельского хозяйства, в верхних слоях атмосферы скопилось очень много влаги, и как только контроль был утрачен, начались непрестанные проливные дожди. «Если вы разбираетесь в климатических установках и поможете мне восстановить контроль за погодой, я позволю вам обратиться к базе данных моего компьютера, — наверняка там содержится информация, которая поможет вам вернуться домой», - обещает Бран-Сел. Ты решаешь обратиться к своему Офицеру по науке (если он не сопровождает тебя в высадке на планету, свяжись со «Звездным Странником» и прикажи срочно нуль-транспортировать его) - то 227. Если твой Офицер по науке погиб, ты не сможешь помочь человечку - возвращайся на корабль и выводи его с орбиты (203).



165

Вернувшись на борт «Звездного Странника», офицер передает добытую им руду Главному Инженеру, который, в свою очередь, относит ее в лабораторию для экспресс-анализа. Менее чем через час он докладывает, что выделил из руды достаточное количество кристаллического дилибриума, и вы можете смело продолжать прерванное было путешествие. Ты возвращаешься на прежний курс -то 248.

166

Ты подходишь к перекрестку, на котором сходятся четыре ведущих в разных направлениях коридора. Куда ты повернешь: налево (293), или направо (338)?

167

Наведя порядок на капитанском мостике, ты запрашиваешь отчет корабельного навигатора. Тот докладывает, что «Звездный Странник» благополучно миновал область метеоритного шторма и приближается к звездному скоплению - 60.



168

Ты спускаешься с капитанского мостика и, подойдя к нуль-транспортеру, ждешь прибытия ганцигского офицера. Спустя несколько минут перед тобой материализуется бурая, с ног до головы покрытая чешуей рептилия. Желая должным образом поприветствовать пришельца, ты делаешь шаг вперед, но существо злобно рычит и вскидывает к плечу оружие. Через электронного переводчика ганцигский Командор приказывает тебе проводить прибывшего офицера в компьютерный зал. Поведение непрошеного гостя вызывает у тебя определенные подозрения. Что ты предпримешь?

Подчинишься требованию Командора и проводишь офицера в компьютерный зал. 26.

Постараешься отвлечь его внимание и проведешь на нижнюю палубу. 99.

Набросишься на него и постараешься отобрать оружие. 36.

169

«Вход в Департамент Астрономии с оружием воспрещен», - отвечает Дилана. Если отдашь свой бластер маккомонцам и в сопровождении Диланы проследуешь в Департамент Астрономии, то 105. Если, не рискуя расставаться с оружием, откажешься от визита в департамент и попросишь Дилану просто показать тебе город, то 218.



170

Как только вы вступаете в деревню, вас тут же окружает толпа сгорающих от любопытства аборигенов. Они проводят вас к стоящей на центральной площади хижине деревенского старейшины, и вы осторожно входите внутрь. В дальнем углу хижины на корточках сидит сморщенный старик. Представившись, ты раздумываешь, о чем его спросить. Если решишь спросить его о планете и ее обитателях, то 291. Если, несмотря на уверенность, что старый дикарь вряд ли сможет помочь вам вернуться домой, ты попробуешь выяснить глубину его познаний в астрономии, то 155.



171

Ты несколько раз вызываешь по радио обитателей планеты, но так и не получаешь ответа. Наконец, оставив надежду связаться с ними и запросить официальное разрешение на посадку, ты в сопровождении одного офицера и одного солдата, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам), нуль-транспортируешься на поверхность.

Вы материализуетесь на пустынной улице. С одной стороны над ней нависают высотные здания, постройки на другой стороне улицы гораздо ниже и похожи на частные апартаменты. Архитектура непривычна твоему глазу, более того, нигде не заметно ни малейших признаков жизни. Издалека до тебя доносится какое-то приглушенное жужжание, и вскоре из-за поворота появляется странная машина на воздушной подушке, медленно направляющаяся в вашу сторону. Вы обсуждаете, что предпринять, как вдруг электронный переводчик разражается истошными криками: «Сюда! Быстрей!». Обернувшись, вы замечаете насекомообразное существо человеческого роста, знаками подзывающее вас из дверей стоящего в нескольких метрах от вас небольшого здания. Если решишь подойти к нему, то 108. Если решишь не обращать внимания на его призывные жесты и дождешься приближения машины, то 263.

172

Офицер по науке говорит, что у него есть предложение. Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню его МАСТЕРСТВА, то 153. Если выпавшее число больше уровня его МАСТЕРСТВА, то 255.

173

Держа перед собой переносной биосканер, ты отправляешься на поиски и вскоре на широкой прогалине обнаруживаешь трех гигантских свинообразных чудовищ, лакающих воду из струящегося меж деревьев ручейка. Если твой бластер находится в рабочем состоянии, то 200. В противном случае ты можешь попробовать справиться с ними голыми руками (22).

174

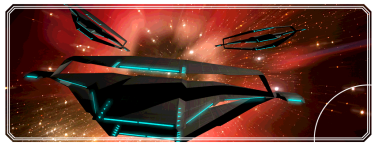
Через две минуты скорость «Звездного Странника» начинает медленно, но неуклонно уменьшаться. Ты связываешься с инженерной секцией — Главный Инженер бьется в истерике! Ваши запасы дилибриума окончательно исчерпаны, а работа звездолета в нормальном скоростном режиме вызвала цепную реакцию в корабельном реакторе. Все источники энергии, за исключением аварийных аккумуляторных батарей, вышли из строя, и восстановить их не представляется возможным! Корабль не может двигаться, а когда разрядятся аккумуляторные батареи, вы лишитесь последнего источника энергии для обогрева и освещения внутренних помещений. Отныне, подобно Летучему Голландцу, вам предстоит дрейфовать в открытом космосе без надежды когда-нибудь вновь вернуться на Землю...

175

Мысленно ты приказываешь себе сказать, что хочешь вернуться на борт «Звездного Странника», однако неподчиняющаяся твоей воле часть сознания голосом настоящего дар-виланца просит Командора Домма арестовать сопровождающих тебя членов экипажа, а самого тебя отправить в Разведывательный Центр - 251.

176

Осмотрев звездолет, спасательная команда не обнаруживает никаких признаков пилота. Возможно, он погиб при крушении. Запеленгованный вами сигнал - некое подобие «SOS» - передается установленной в автоматический режим корабельной рацией. На планете больше нет ничего интересного, поэтому спасательная команда возвращается в посадочный модуль и направляется обратно на «Звездный Странник» - 66.



177

Странное существо поворачивается и знаком приглашает вас следовать за ним. Забавно подпрыгивая на своих тонких паучьих лапах, оно пересекает улицу и направляется к зданию, слепленному из похожего на глину материала. Неожиданно из соседней постройки выскакивает еще один чужак, на этот раз небольшое двенадцатиногое покрытое мехом создание, и принимается что-то оживленно обсуждать с вашим провожатым, то и дело заливаясь смехом, как будто радуясь удачной шутке. Это продолжается несколько минут, как вдруг маленькое существо прыгает на вашего провожатого и, не успеваешь ты моргнуть глазом, откусывает ему ногу. Оглашая воздух душераздирающим ревом, паукообразное существо валится на землю. Ты пребываешь в растерянности, не зная, что предпринять. Если решишь оглушить маленького чужака выстрелом из бластера, то 307. Если решишь броситься на помощь к вашему корчащемуся на земле провожатому, то 19.

178

И-Абайл, видимо, огорчен отказом и изо всех сил старается переубедить тебя, настаивая на том, что риск минимален. Однако ты непоколебим. «Ну что ж, как ты решил, так тому и быть», - говорит он наконец и подает знак трем окружившим тебя техникам. Ни слова не говоря, они набрасываются на тебя. Тебе придется драться с ними по очереди, - запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки.

ПЕРВЫЙ ТЕХНИК

Мастерство 7 Выносливость 7

ВТОРОЙ ТЕХНИК

Мастерство 5 Выносливость 6

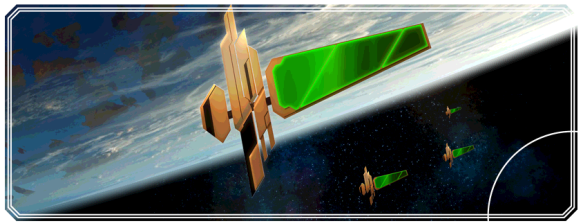
ТРЕТИЙ ТЕХНИК

Мастерство 6 Выносливость 6

Если тебе удастся победить всех троих техников, то 205. Но если уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ будет снижен до 6, то 271.

179

Чужаки вскидывают копья и, не успеваешь ты моргнуть глазом, как из их наконечников с ревом вырываются ракеты. За каждого сопровождающего тебя члена экипажа брось две кости. Тот, у кого выпало самое большое число, находится на линии огня первой ракеты. Тот, у кого выпало следующее по старшинству число, - второй. Теперь брось две кости за каждого члена экипажа, в которого летят ракеты. Если выпавшее число больше уровня его МАСТЕРСТВА, ракета попадает ему в грудь и наносит тяжелое ранение. Если выпавшее число меньше или равно уровню его МАСТЕРСТВА, ракета пролетает мимо. Если в высадке на планету тебя сопровождает Врач, он сможет залечить раны, и пострадавшие члены экипажа останутся в строю. Если Врача с тобой нет, они погибнут. Взвесив в голове сложившуюся ситуацию, ты приходишь к выводу, что наиболее разумным будет поднять руки над головой и дождаться приближения воинственных чужаков - 115.



180

Ты подлетаешь к небольшой звезде, вокруг которой обращаются две планеты. Если хочешь приблизиться к большой красной планете, то 258. Если решишь подойти к бледно-голубой планете, то 86.

181

Жужжание все усиливается, ты чувствуешь, как по твоему телу разливается какое-то неприятное тепло. Лампочка у тебя над головой начинает мигать, и неожиданно ты исчезаешь со своей койки! Сознание покидает тебя с тем, чтобы никогда не вернуться вновь. Молекулярные фильтры только находятся на стадии разработки, и Главный Инженер не справился с возложенным на него заданием! Твое тело - и тело неизвестного тебе дар-ви-ланца превратилось в чистую энергию, и больше тебе не суждено вернуться в материальный мир! На этом твое приключение окончено!



182

Осторожно спускаясь по крутым склонам ущелья, - ты периодически берешь пробы грунта портативным нейтронным анализатором. Глянув вниз, ты видишь, что по дну ущелья, петляя меж устилающих его камней» вьется нечто вроде ручейка. Спустившись вниз, ты берешь анализ жидкости и убеждаешься, что это вода, хотя в показаниях анализатора присутствуют некоторые непонятные тебе детали. Тем временем один из сопровождающих тебя членов экипажа (кто именно, реши сам), измученный жаждой и мучительной болью в пересохшем от пронзительного, насыщенного пылью ветра горле, встает на колени, судя по всему намереваясь напиться из журчащего по камням ручья. Ты окликаешь его и приказываешь подняться на ноги, однако он успевает сделать большой глоток.

Впрочем, ничего страшного не произошло, потому что, по его уверениям, в ручье действительно течет обыкновенная вода. По берегам потока ты замечаешь толстые наносы странного желтоватого порошка. Нейтронный анализатор не может установить его состав. Если хочешь, можешь взять образец этого вещества с собой, чтобы позднее исследовать его а корабельной лаборатории. Внимательно осмотревшись, ты убеждаешься, что твое начальное впечатление совершенно справедливо — планета безжизненна. Если хочешь продолжить ее осмотр, то 23. В противном случае ты можешь нуль-транспортироваться обратно на борт «Звездного Странника» - то 84.

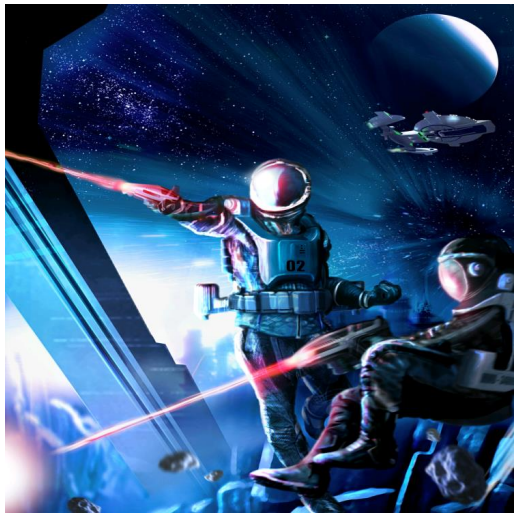
183

Тело Робота-Убийцы покрыто сверхтвердой метал л оп ластиковой броней, способной выдержать удар любой силы. Единственное уязвимое место Робота находится на стыке грудных защитных плит. Каждый раз, когда кому-нибудь из участвующих в схватке членов твоего экипажа удастся нанести Роботу удачный удар, брось одну кость. Если выпадет 5 или 6, удар пришелся в центр груди Робота и ты можешь отнять 1 от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ. Если выпадет любое другое число, значит удар пришелся по броневой пластине и не нанес Роботу ни малейшего вреда.

РОБОТ-УБИЙЦА

Мастерство 10 Выносливость 4

Если вам удастся победить Робота-Убийцу, то 72.

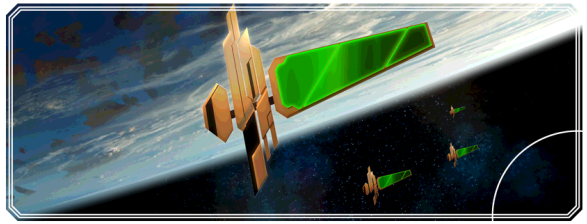


184

Вы трое припадаете к земле и, притаившись в близлежащих зарослях, дожидаетесь появления неведомого чудовища. Треск ломающихся деревьев становится все громче и громче, и спустя мгновение перед вашим изумленным взором предстает поистине гигантское создание. Внешне оно похоже на свинью, однако длинное тонкое рыло придает ему сходство с земным муравьедом. Покрытая грязно-зелеными разводами шкура сливается с окружающей его листвою. Учуяв какой-то запах, оно на секунду останавливается, а затем решительно направляется в вашу сторону. Внезапно ты чувствуешь, что листва вокруг тебя начинает шевелиться. С ужасом ты понимаешь, что притаился в непосредственной близости от второго точно такого же чудовища, чья грязно-зеленая окраска делает его практически невидимым среди бурно цветущих растений. Чудовище кидается вперед, и до твоего слуха доносится исполненный невыразимой муки вопль одного из твоих товарищей — стремительно оглянувшись, ты видишь, как огромная нога монстра, толщиной не уступающая древесному стволу, раздавила его в лепешку (брось одну кость и определи, кого именно из сопровождающих тебя членов экипажа постигла такая страшная участь). Ты видишь, как над тобой нависает вторая нога. Брось одну кость. Если выпадет 1 или 2, чудовище растопчет твоего второго компаньона. Если выпадет 5 или 6, громадная нога обрушится на тебя. Если 3 или 4, и ты, и второй член твоего экипажа останетесь живы. Выжившие при нападении ужасного монстра выхватывают бластеры и готовятся к схватке не на жизнь, а на смерь (71), однако если чудовище растоптало тебя, твое приключение окончено!

185

Теперь ты можешь направиться либо к большой серой планете, находящейся на расстоянии примерно 2,7 световых лет (253), либо же приблизиться к виднеющейся неподалеку маленькой желтой планете (89).

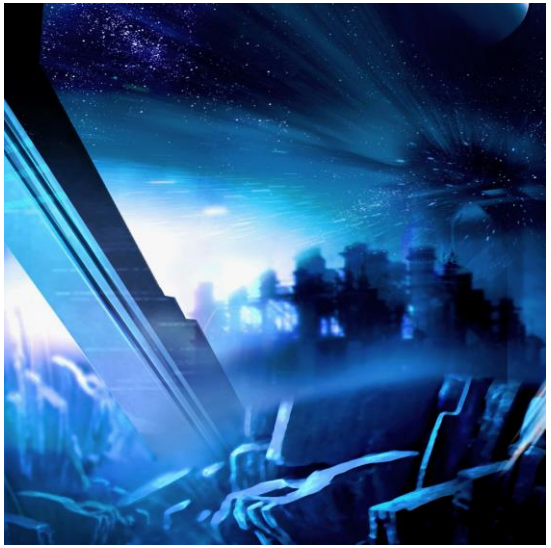


186

Один из сотрудников инженерной секции, проводивший анализ доставленного с поверхности пустынной планеты порошка, делает из него вытяжку и, наполнив шприц, приближается к бешено вращающему глазами безумцу. Несмотря на то, что тот в ярости отбивается от сдерживающих его людей, сотруднику удается впрыснуть некоторое количество вытяжки ему в предплечье. С замиранием сердца ты наблюдаешь за происходящими с несчастным переменами: цвет его лица меняется с багрово-красного на голубой, он внезапно прекращает сопротивление и без сознания падает на пол. Подоспевшие работники медицинской службы поспешно отвозят его в лабораторию и проводят тщательный осмотр. Спустя некоторое время они докладывают тебе, что ничем не могут помочь, -человек скоропостижно скончался. Желтоватый порошок убил его! Проклиная себя за фатальную ошибку, ты понуро возвращаешься на капитанский мостик - 336.

187

Вы находитесь в небольшой комнате с грязными обшарпанными стенами, более того, в широком дверном проеме не видно никакой двери. Однако ботинок, который ты, сняв с ноги, швыряешь в проем, отлетает назад, подтверждая правильность твоего предположения - вы заключены внутри камеры, огороженной невидимым энергетическим щитом! Через некоторое время в комнату входят несколько облаченных в бронированные доспехи стражников. Один из них - судя по внешнему виду, начальник - спрашивает вас, собираетесь ли вы принять участие в Состязании? Если ответишь ему "утвердительно, то 78. Если постараешься заставить его выслушать твой рассказ, то 326.



188

Нанеся яростно кидающемуся на него орлу сильный удар, ганцигский офицер падает на колени и разражается пронзительными воплями — он слезно умоляет, чтобы ты отозвал кружащуюся над ним птицу. Очевидно, в ганцигской культуре орлы считаются священными животными и, нанеся ему вред, офицер тем самым совершил смертный грех. Ты сажаешь орла на место и приказываешь охране препроводить обливающегося слезами офицера в тюрьму.

Вызвав по радио имперский звездолет, ты рассказываешь Командору о произошедшем инциденте и, угрожая убить захваченного в плен офицера, требуешь, чтобы он немедленно освободил твой корабль. Понимая, что он не может стрелять по кораблю, на борту которого находится священное животное, Ганцигский Командор вынужден принять твои условия.

Ты отводишь пленника к нуль-транспортеру и отправляешь его обратно. Теперь ты можешь продолжить свое путешествие — то 16.

189

Ты хочешь вернуться на корабль, где Офицер по науке смог бы проанализировать сложившуюся ситуацию и найти из нее выход. Однако внутри себя ты ощущаешь некую мощную противодействующую силу, которую ты не в состоянии контролировать. Брось две кости. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, то 175. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА, то 149.

190

Внезапно на экране монитора блока визуальной индикации появляется маленький астероид, стремительно приближающийся к посланному тобой на разведку человеку. Желая предупредить, ничего не подозревающего офицера о надвигающейся опасности, ты лихорадочно жмешь кнопку коммуникационного устройства... Однако слишком поздно! Астероид врезается офицеру в спину, насквозь пробивает баллон переносной реактивной установки и вспарывает оболочку его скафандра! В ужасе ты смотришь, как лишенный защитного покрытия человек в страшных конвульсиях задыхается в безвоздушном пространстве. Ты потерял ценного члена экипажа - вычеркни его из списка своей команды. Теперь ты должен решить, что будешь делать дальше. Если хочешь рискнуть еще одним офицером, послав его на поиски кристаллического дилибриума, то 327. Если отменишь операцию и продолжишь полет к мерцающей вдалеке планете, то 69.

191

Связавшись с кораблем, ты нуль-транспортируешь Луффа и присоединившихся к нему сотрудников технической службы на борт «Звездного Странника». Там ты даешь им полный доступ к памяти бортового компьютера, а затем проводишь на экскурсию в Инженерный Отсек. Спустя несколько часов они получают всю нужную им информацию и, распрощавшись с тобой, нуль-транспортируются обратно к себе на планету - 120.

192

Вскоре ты подходишь еще к одной развилке. Теперь ты можешь повернуть налево (113), или направо (293).

193

Ты вводишь «Звездный Странник» в док и, пройдя через воздушный шлюз, направляешься в командный центр — можешь взять с собой трех членов экипажа, зарегистрированных па. Игровой Карте (кого именно, решай сам). По пути вам встречается множество существ самых различных инопланетных рас. С удивлением ты замечаешь, что все эти создания передвигаются с видимым трудом и, в страхе расступаясь при приближении твоих людей, принимаются о чем-то оживленно переговариваться, как будто ваше появление донельзя изумляет и в то же время пугает их. Наконец, добравшись до командного центра, вы находите портового коменданта. Ваше прибытие приводит его в уныние - он объясняет, что порт заражен чрезвычайно быстро размножающейся колонией каких-то неизвестных болезнетворных микроорганизмов. Он соглашается послать своих инженеров осмотреть ваш корабль, но лишь при условии, что вы снабдите их защитными скафандрами, которые потом будет необходимо уничтожить. Ты Соглашаешься. Восстанови уровни ЗАЩИТЫ и ВООРУЖЕНИЯ «Звездного Странника» до их начальных значений и как можно быстрее выводи его из порта - 257.



194

В «комнате карт и путешествий» царит неописуемый кавардак. Книги и рукописи в беспорядке разбросаны по полу, покрытыми пылью грудами возвышаются на многочисленных письменных столах. Ваше появление будит прикорнувшего в углу маленького сморщенного чужака с большой головой, голубой кожей и длинными пальцами. Сперва ты просишь показать тебе карты этой планеты, но не находишь на них ничего достойного внимания. Пока ты размышляешь, какие звездные карты могут оказаться тебе полезными, маленький инопланетянин отыскивает большую карту и предлагает тебе изучить ее. Оказывается, вы находитесь в звездной системе Магнуса. Невдалеке от планеты, на которой ты приземлился, находится еще одна обитаемая планета под названием Траке - она вращается чуть дальше от Магнуса. Траке недавно был опустошен разыгравшейся на нем страшной войной, так что большинство его обитателей покинули свои дома и обосновались в этом поселении. На расстоянии в несколько световых лет находятся еще две обитаемые планеты: одна из них - Кулимат -обращается вокруг пурпурного солнца, другая -Маккомон - вокруг двойной звезды. Ни одной черной дыры на карте не обозначено. Ты благодаришь маленького инопланетянина за помощь и, распрощавшись с Фьоралом, выходишь из здания и возвращаешься на «Звездный Странник» - 290.

195

Следуя за роботом, вы идете по длинным извилистым коридорам. Наконец, он указывает вам на дверь какой-то комнаты, и вы покорно входите внутрь - 187.



196

Следуя за нервно озирающейся по сторонам Диланой, ты пробираешься между устилающими некогда ровную улицу обломками скал, как вдруг лазерный луч опаляет кирпичную стену прямо у тебя над головой. Ты резко оборачиваешься и видишь выглядывающего из пролома в стене оборванного маккомонца — на этот раз мужского пола. В его глазах светится безумие, трясущиеся руки сжимают громоздкий излучатель: по всему видно, что вот-вот раздастся следующий выстрел. Запомни номер этого раздела и иди на 343, где изложены правила стрельбы из бластера.

ПАДАЛЬЩИК

Мастерство 8

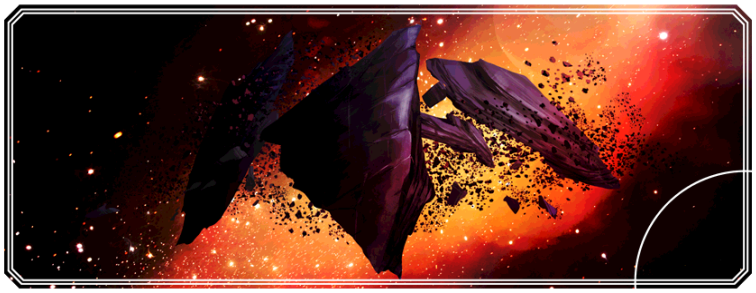
Если, не желая вступать в перестрелку с вооруженным столь грозным оружием существом, ты решишь спастись бегством, поскорее связывайся со «Звездным Странником» и нуль-транспортируйся обратно на борт - то 141, только помни, что твое постыдное бегство подвергнет Дилану смертельной угрозе. Если тебе удастся застрелить Падальщика, то 152.

197

Ты вызываешь руководителей секций в зал совещаний и объясняешь им всю необходимость поддерживать моральный дух экипажа на должном уровне. Хотя в твоем распоряжении до сих пор нет информации, которая помогла бы «Звездному Страннику» вернуться в вашу собственную вселенную, ты уверен, что нужно лишь подождать -очень скоро вам наверняка удастся определить координаты подходящей черной дыры и время открытия разрыва в пространственно-временном континууме - 80.

198

Сойдя с орбиты, ты включаешь сканеры дальнего действия. Согласно их показаниям, на расстоянии нескольких световых лет находятся две звезды, вокруг которых обращаются планеты земного типа. Если хочешь направиться к пурпурной звезде, то 44. Если решишь взять курс на двойную звезду, то 333.

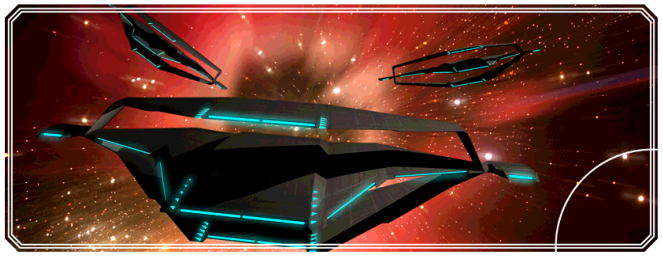


199

Следуя данным тебе указаниям, вы направляетесь в сторону виднеющихся невдалеке холмов, на которых, по словам старейшины, и находится замок Повелителя Дождей. Примерно через пятнадцать минут вы видите в отдалении большое укрепленное здание, а еще через пятнадцать минут достигаете его. Очевидно, чтобы преодолеть путь, который занял у вас не больше получаса, коротконогим обитателям деревни требуется гораздо больше времени. Вы подходите к воротам и видите, что их охраняет облаченный в бронированные доспехи вооруженный стражник. Если вы выхватите бластеры и откроете по нему огонь, то 61. Если приблизитесь и заговорите со стражником, то 237.

200

Ты переключаешь свой бластер на режим «Поражение» и, тщательно прицелившись, нажимаешь курок. Лазерный разряд бесшумен, однако перед смертью пораженное чудовище издает протяжный вой, привлекший внимание двух других монстров, — они в ярости кидаются на тебя. Вторым выстрелом ты повергаешь на землю еще одного гигантского вепря, но третий продолжает стремительно приближаться. Если ты охотишься за животными в одиночестве, то 243. Если тебя все еще сопровождает кто-нибудь из членов экипажа, то 279.



201

Твои люди выводят посадочный модуль из дока и катапультируют его в открытый космос. Он входит в атмосферу планеты, устремляется вниз и разбивается о поверхность. Затаив дыхание, ты ждешь, что будет дальше, как вдруг получаешь еще одно трагическое сообщение: таинственная эпидемия стремительно распространяется по инженерной секции, погибли еще двое членов экипажа, существует вероятность, что один из них — Главный Инженер. Брось два кубика. Если ты выбросишь две единицы или две шестерки, можешь вычеркнуть Главного Инженера из списка своего экипажа - 172.

202

Через несколько часов сверхсветового перехода вы подлетаете к ганцигской базе - огромной кольцеобразной конструкции, медленно вращающейся в открытом космосе. Командор приказывает тебе вывести «Звездный Странник» на ее орбиту и нуль-транспортироваться вниз, чтобы встретиться с Имперским Главнокомандующим. Твои переговоры с Главнокомандующим вселяют в тебя новые надежды. Он понимает, что вы действительно потерялись в космосе, и в интересах собственной безопасности желает, чтобы вы поскорее отыскали дорогу обратно в родную вселенную. Сделать это можно, лишь пройдя через разрыв в пространственно-временном континууме, образованном черной дырой, причем местоположение и время этого прохода должны быть строго определенными. Больше он не владеет никакой ценной для тебя информацией, но уверен, что ты сможешь найти помощь на других планетах. Ты в свою очередь рассказываешь ему о жизни в своей собственной галактике. Его несколько беспокоит мощное вооружение «Звездного Странника» , однако он соглашается отпустить вас при том условии, что в наводящую программу твоего бортового компьютера будут внесены некоторые изменения, не позволяющие тебе вести огонь по кораблям Ганцигской Имперской Конфедерации. Тебе не остается ничего другого, как согласиться - отныне ты не сможешь стрелять из лазеров по ганцигским кораблям (сделай соответствующую пометку на Игровой Карте).

Ты возвращаешься на борт «Звездного Странника» и, помня, что тебе необходимо определить точные координаты и время прохода через разрыв в пространственно-временном континууме, рассчитываешь курс дальнейшего путешествия - 16.

203

Сойдя с орбиты, ты активизируешь сканеры дальнего действия, которые обнаруживают на расстоянии примерно 3,3 световых лет большую красную планету - 126.

204

Припав к монитору блока визуальной индикации, ты с замиранием сердца следишь за передвижениями твоего офицера, как вдруг до тебя доносится его усиленный динамиками встревоженный возглас. Похоже, он обнаружил залежи дилибриума на астероиде, находящемся вдалеке от центра скопления. Включив переносную реактивную установку, он подлетает к привлекшему его внимание астероиду и, приведя в действие портативный экскаватор, принимается за раскопки. Брось одну кость. Если выпадет 4, 5 или 6, он найдет достаточное количество кристаллического дилибриума, чтобы продолжить путешествие, и сможет вернуться на борт «Звездного Странника» (165). Если выпадет 1, 2 или 3, качество найденной на астероиде руды не будет отвечать необходимым требованиям, и офицеру придется продолжить свой путь в центр скопления (47).

205

Оставшись один на один с И-Абайлом, ты выхватываешь бластер и направляешь его ему в грудь. «Ты можешь опустить свое оружие, чужестранец, — говорит он. - Ты же видишь, я не вооружен и не причиню тебе вреда». Однако слова его не внушают тебе доверия - связавшись со «Звездным Странником», ты вызываешь нуль-транспортер и спешно возвращаешься на борт - 41.

206

Брось одну кость. Если выпадет какое-нибудь число от 1 до 5, один из сопровождающих тебя членов команды (по твоему выбору) выхватывает бластер и стреляет в предводителя чужаков. Если выпадет б, стреляешь в него ты сам. Разряд бластера попадает в предводителя... и не наносит ему ни малейшего вреда! Возможно, его бронированная униформа выдерживает прямое попадание бластера, либо же организм этих созданий не восприимчив к лазерным ударам. Медленно повернувшись к стрелявшему, предводитель вытягивает вперед палец, и ветвистый электрический разряд голубой молнией насквозь пронзает грудь его обидчика. Если это ты стрелял из бластера, значит ты мертв, и твое путешествие на этом окончено. Если это был один из твоих офицеров, вычеркни его из списка своей команды. После этого крайне неприятного инцидента ты понимаешь, что у вас не остается иного выбора, кроме как подчиниться приказу и залезть в машину - 317.



207

Ближайшим объектом является большая серая планета, находящаяся на расстоянии примерно 2,3 световых лет. Рассчитав курс, ты разгоняешь «Звездный Странник» до сверхсветовой скорости и, выйдя из гиперпространства, оказываешься в непосредственной близости от заинтересовавшей тебя планеты - 253.

208

Старший офицер подает сигнал к атаке. Стражники вскидывают оружие и открывают огонь, члены твоего экипажа, ловко уворачиваясь от выстрелов, кидаются на них. Каждый выбирает себе одного противника - бросив одну кость, определи, с каким именно охранником дерется тот или иной офицер. Теперь запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки.

ПЕРВЫЙ СТРАЖНИК

Мастерство 6 Выносливость 7

ВТОРОЙ СТРАЖНИК

Мастерство 7 Выносливость 6

Тем временем в тебе разворачивается напряженная внутренняя борьба. Какая-то часть тебя стремится помочь членам твоего экипажа, другая часть рвется на выручку дар-виланской страже. Каждый раз, когда твои офицеры и дарвиланские стражники обменяются ударами, бросай две кости. Если выпадет какое-либо число от 2 до 5, ты не примешь участия в драке. Если выпадет 1, ты нападешь на одного из членов своей собственной команды (по собственному выбору), если выпадет 6, ты набросишься на одного из стражников. Однако ты сможешь уменьшить уровень ВЫНОСЛИВОСТИ своего противника не на 2, как во время обычной битвы, а только на 1. Если твоим людям удастся справиться со стражниками, то 48. Если уровень ВЫНОСЛИВОСТИ хотя бы одного из членов твоего экипажа будет снижен до 3, старший офицер прикажет прекратить сражение и сдаться - то 234.



209

Ты материализуешься на поверхности планеты и, осмотревшись, понимаешь, что стоишь на некоем подобии широкой, абсолютно пустынной улицы, с обеих сторон зажатой рядами разнообразных непривычных твоему глазу построек - все они отличаются друг от друга размерами и формами, но, как одна, выглядят странно незавершенными. Среди них выделается одно особенно высокое здание, в которое, судя по всему, и упирается улица, на которой ты стоишь. Что ты предпримешь?

Пойдешь вниз по дороге в поисках обитателей странного города — 125.

Направишься к возвышающемуся впереди большому зданию. — 73.

Осмотришь одну из стоящих по сторонам улицы небольших построек. — 231.

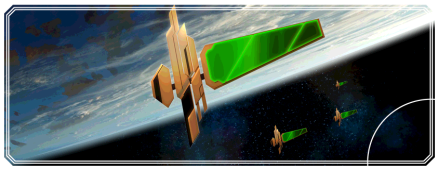


210

Закончив обход, Врач жалуется на плохое самочувствие. Брось две кости. Если выпавшее число больше или равно уровню твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 219. Если выпавшее число меньше уровня твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 107.

211

Рассчитав курс, ты берешь направление на черную дыру и, не долетая до нее нескольких тысяч километров, выключаешь маршевые двигатели и выходишь из гиперпространства. Тщательно выверив угол входа и коэффициент ускорения, ты начинаешь сближение. Ты чувствуешь, как твой корабль подхватывает мощное гравитационное поле, и приказываешь всем членам экипажа занять свои места. Неожиданно «Звездный Странник» бросает вперед, и он начинает стремительно набирать скорость. Перегрузка настолько сильна, что ты теряешь сознание - 339.



212

Ты входишь в бар - темное прокуренное помещение, за длинной стойкой которого, потягивая из трубочек разноцветные напитки, сидит множество инопланетян самых разнообразных форм и размеров. При виде тебя они как один поворачиваются на своих стульях, - судя по всему, твой внешний вид кажется им чрезвычайно странным и не вызывающим доверия. Один из них издает угрожающее рычание. Ты решаешь не связываться с этой разношерстной публикой и, выскользнув из бара, осторожно прикрываешь за собой дверь. Теперь ты можешь отыскать еще какого-нибудь Служебного Робота и либо потребовать, чтобы он отвел тебя к портовому начальству (74), либо попросить, чтобы он помог отремонтировать твой корабль (106).

213

Проведя серию тестов, судовой Врач обнаруживает в кровеносной системе сошедшего с ума офицера неизвестный ему микроорганизм. Испытав различные антибиотики, он, в конце концов, останавливает свой выбор на одном из них и вводит его несчастному страдальцу. Спустя некоторое время пациент приходит в себя - его терзает мучительная головная боль, но все признаки помешательства исчезли. Теперь ты можешь продолжить свое путешествие - 336.

214

Проход вьется и вскоре выводит тебя еще на одну развилку. Куда ты повернешь теперь: налево (318), или направо (305)?



215

Следуя за стражником, вы некоторое время идете вниз по длинному коридору и, в конце концов, оказываетесь в просторном помещении. Многочисленные вооруженные охранники подгоняют толпящихся в комнате гражданских жителей к виднеющейся в ее дальнем конце открытой двери, из которой исходит темно-красное жаркое сияние. Вам приказывают встать в хвост этой очереди. Если в высадке на планету тебя сопровождает Офицер по науке, то 33. Если ты уже пробовал связаться со «Звездным Странником», то 238. В противном случае то 309.

216

Ты вызываешь руководителей секций в зал совещаний и заявляешь им, что знаешь координаты и время открытия черной дыры, через которую «Звездный Странник» сможет вернуться в вашу собственную вселенную. Если имеющиеся у тебя данные верны, тебе удастся провести корабль через разрыв в пространственно-временном континууме. Вернувшись на капитанский мостик, ты делаешь необходимые расчеты — отними время открытия черной дыры от значения ее координат и то получившуюся в результате вычислений страницу.

217

Увернувшись от нескольких небольших астероидов, офицер достигает цели своего путешествия, приводит в действие портативный экскаватор и приступает к раскопкам. Припав к монитору блока визуальной индикации, ты с замиранием сердца следишь за его манипуляциями. Через несколько минут он, проверив показания нейтронного анализатора, докладывает тебе, что добыл всего лишь один килограмм минерального дилибриума, - этого явно недостаточно, чтобы продолжать путешествие. Теперь ему придется испытать удачу на других астероидах скопления. Какой именно астероид он выберет?

Первый астероид. 30.

Второй астероид. 96.

Четвертый астероид. 295.

218

С видимой неохотой маккомонцы соглашаются на твою просьбу и, миновав тяжелые, окованные железом двери, выводят тебя на улицу. Там твоим глазам открывается поистине прискорбное зрелище: вся планета лежит в руинах; на улицах не заметно никакого движения, за исключением парящих высоко в багряно-красном небе нескольких небольших летательных аппаратов. «Все уцелевшее население, - объясняет Дилана, -скрывается в подземных убежищах. Наша планета погибает, постоянные гравитационные бури, вызванные двумя нашими солнцами, разрывают ее на части. В настоящее время мы спешно конструируем звездолеты для эвакуации населения планеты в другие пригодные для жизни миры до того, как наш собственный будет окончательно уничтожен».

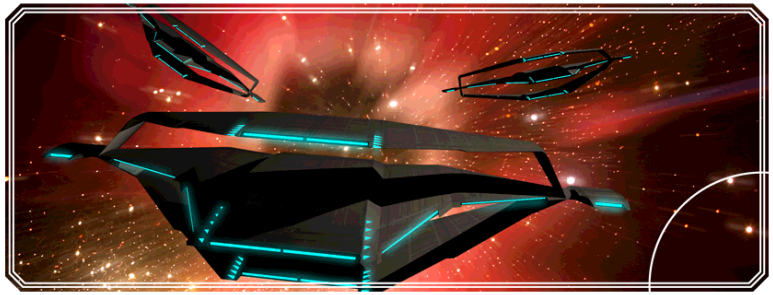
Если хочешь продолжить осмотр города, то 265. В противном случае ты можешь попросить маккомонцев оказать вам содействие в возвращении в собственную вселенную (169), либо же поинтересоваться, может ли экипаж «Звездного Странника» чем-нибудь помочь им (319).

219

Недомогание все усиливается, спустя некоторое время Врача начинает сотрясать сильнейшая лихорадка. Если решишь нуль-транспортировать Врача на борт «Звездного Странника», где ему смогут оказать квалифицированную помощь, то 146. Если хочешь продолжить исследование планеты, то 249.

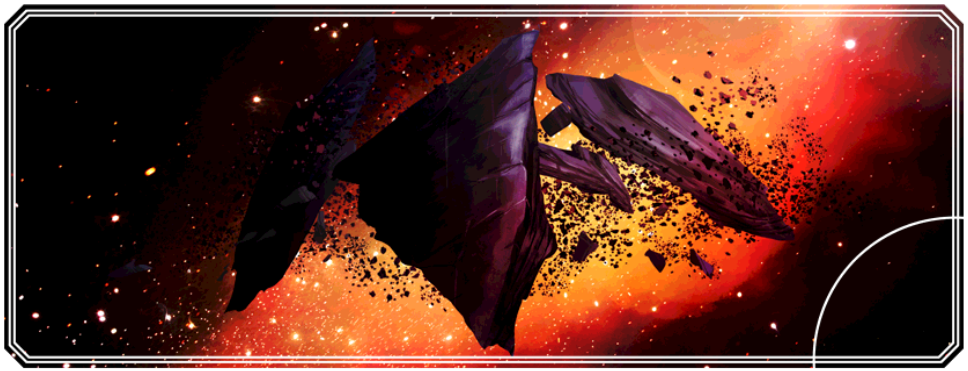
220

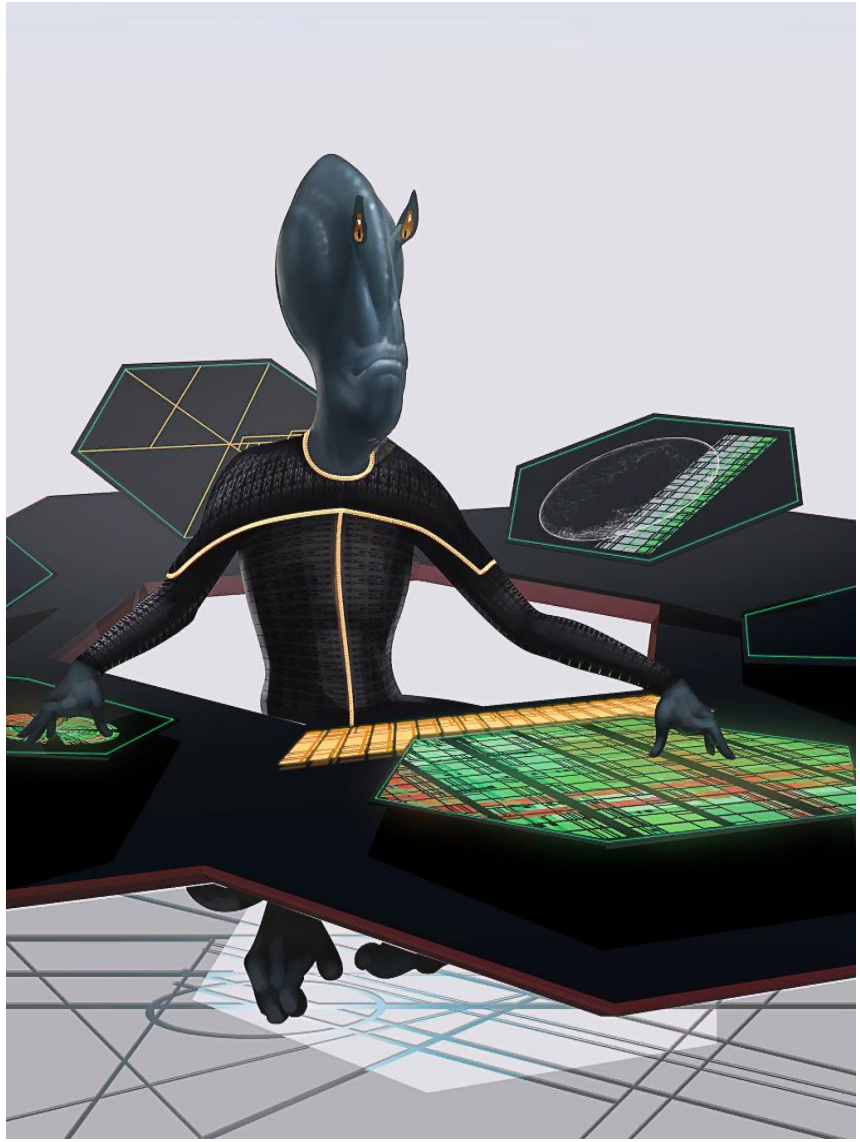
Завернув за угол, вы проходите несколько метров, как вдруг какой-то странный шум заставляет тебя настороженно замереть на месте. Шум все усиливается, и вдруг ты с ужасом понимаешь, что слышишь грохот старинного порохового оружия, бывшего в обиходе еще до изобретения бластеров, - кто-то или что-то стреляет в вас из автомата! Ты плашмя бросаешься на землю, криком велев сопровождающим тебя офицерам последовать твоему примеру. Вы лежите на дороге, вжимаясь в покрывающую ее пыль, пули зловеще свистят у вас над головами, как вдруг ты замечаешь, что офицеры смотрят на тебя с нескрываемым удивлением. «Капитан, а почему, собственно, мы лежим на земле?» - спрашивает один из них и решительно встает на ноги, за ним поднимается и второй. К твоему великому изумлению, они стоят под градом пуль, не причиняющих им ни малейшего вреда! Наконец, автоматные очереди стихают, и ничего не понимающие офицеры помогают тебе подняться с земли, - вы продолжаете осмотр города. Пройдя несколько метров, вы подходите к большому зданию. Если хочешь зайти в него, то 55. Если предпочтешь проследовать дальше по улице, то 325.



221

Используя передатчик, укрепленный у него на запястье, Командор Домм связывается с дар-виланским штабом и в течение нескольких минут совещается с некоторыми членами своей команды. Наконец, одному из них приходит в голову кажущаяся удачной мысль. Командор поворачивается к тебе и говорит: «Поскольку два тела были объединены посредством нуль-транспортировки, логично будет разделить их точно таким же способом». Он предлагает одновременно сфокусировать лучи двух нуль-транспортеров (один из которых должен быть установлен на «Звездном Страннике» , а второй — в бункере) на твоем теле. Это должно разделить твою нынешнюю оболочку на два изначально составляющих ее тела. Если хочешь попробовать, то 162. Если считаешь, что предложение Командора звучит слишком рискованно, можешь поинтересоваться мнением своего Офицера по науке (35) или же спросить совета у бортового компьютера (299).





222

Ты материализуешься в просторном светлом помещении, И-Абайл поднимается тебе навстречу. Окинув взглядом окружающие тебя предметы, ты приходишь к выводу, что его общество действительно находится на чрезвычайно высокой ступени развития, явно превышающей уровень земной цивилизации. Стол И-Абайла свободно парит в воздухе, да и то, на чем он сидит, не видно невооруженным глазом. Он приглашает тебя присаживаться, но в комнате нет ни одного стула. Следуя его примеру, ты осторожно начинаешь опускаться на пол, как вдруг какая-то невидимая, но достаточно надежная сила бережно поддерживает тебя снизу. По стенам комнаты развешаны находящиеся в непрестанном движении голограммы, судя по всему выполняющие ту же роль, что и картины, развешанные по стенам офиса какого-нибудь земного начальника. С одной стороны стола И-Абайла расположен большой экран. Спустя , несколько секунд в комнату входит еще один чужак, неся в руках поднос, уставленный чем-то, напоминающим тебе прохладительные напитки. И-Абайл представляет тебе новоприбывшего и предлагает отведать пищи и питья. Если примешь его предложение, то 98. Если поблагодаришь его за любезность, но вежливо откажешься, то 144.

223

Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню МАСТЕРСТВА судового Врача, то 46. Если выпавшее число больше уровня его МАСТЕРСТВА, то 129.

224

Офицер по науке полагает, что причина нечеловеческой силы пленивших вас существ кроется в каком-то источнике дополнительной энергии. Не похоже, чтобы он скрывался внутри их бронированных доспехов, таким образом, единственное место, где он мог бы быть - это венчающие их головы шлемы. По его мнению, вы можете попробовать обездвижить чужаков, сбив у них с голов шлемы. Если попробуешь сбить шлем с головы ближайшего стражника, то 49. Если не решишься предпринять столь радикальный шаг, то 309.



225

Ты понимаешь, что, по-видимому, сфокусировал луч транспортера по неправильным координатам. Связавшись с кораблем, ты вызываешь нуль-транспортер и приказываешь перенести вас в точку с координатами 223-473-83 - 57.

226

Ты приближаешься к астероидному скоплению, в центре которого, судя по показаниям нейтронных анализаторов, находится месторождение кристаллического дилибриума. Однако с такого расстояния невозможно точно определить, на каком именно астероиде находится нужный тебе минерал. Сделать это можно, лишь послав на разведку облаченного в защитный скафандр и снабженного заплечной реактивной установкой человека, но подобное путешествие сопряжено со значительной опасностью. Дело в том, что центр скопления представляет из себя множество стремительно вращающихся астероидов, каждый из которых достаточно велик, чтобы проломить человеку голову. Если ты все же решишь рискнуть и, выбрав одного человека из своей команды, пошлешь его на разведку, то 327. Если предпочтешь не рисковать и продолжишь путь к расположенной в отдалении планете, то 69.

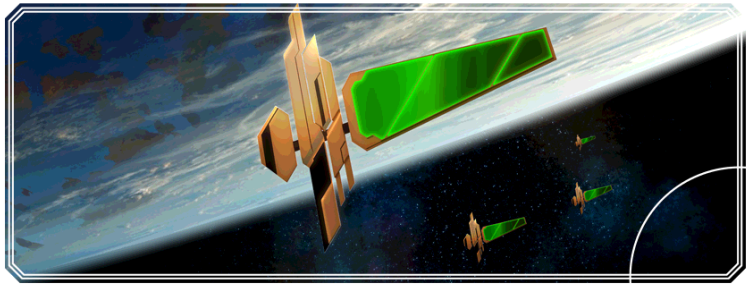


227

Брось две кости. Если выпавшее число больше уровня МАСТЕРСТВА твоего Офицера по науке, то 282. Если выпавшее число меньше или равно уровню его МАСТЕРСТВА, то 83.

228

Заняв свое место, корабельный навигатор срочно рассчитывает новый курс. Ты кладешь корабль на левый борт, однако, по несчастливому стечению обстоятельств, в то же время и в том же направлении перемещается и эпицентр метеоритного шторма - «Звездный Странник» по-прежнему приближается к нему. Быстрее активизируй защитное поле и то 283.



229

Теперь Луфф просит тебя выполнить свою часть договора - провести его на борт «Звездного Странника» и показать устройство вооружения и защитных систем. Если выполнишь свое обещание, то 191. Если откажешься, то 298.

230

Если в высадке на планету тебя сопровождает Офицер по науке, то 56. Если тебя сопровождает Главный Инженер, то 277. Если тебя сопровождают оба офицера, решай сам, на какую страницу идти. Если ни тот, ни другой - то 151.

231

Вы подходите к странному зданию округлой формы. Из его передней стены торчит несколько толстых палок, предназначение которых остается для тебя абсолютной загадкой. Дверь распахнута настежь, и вы осторожно входите внутрь. Там, сгорбившись за большим столом, спит огромное неуклюжее существо. Однако при вашем появлении оно просыпается, поднимает голову, видит вас и вскакивает на.. .ногу! Да-да, вместо обычных в твоем понимании ног из его туловища торчит один единственный толстый обрубок, чем-то похожий на ствол корявого дерева. Существо громко мычит, однако твой электронный переводчик не улавливает в череде издаваемых им звуков ни малейшего смысла. Что ты предпримешь?

Поднимешь вверх руки в знак того, что пришел с миром. 42.

Выхватишь бластер и выстрелишь. 334.



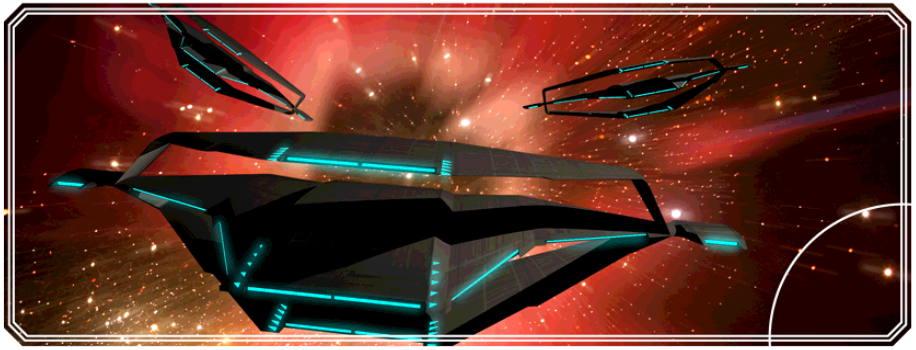
232

Зажмурившись, ты делаешь шаг вперед... и с удивлением понимаешь, что под твоими ногами пульсирует какая-то невидимая, но абсолютно материальная субстанция. Ты делаешь еще один шаг, как вдруг в воздухе нарастает странное электрическое жужжание, и яркая вспышка белого света на долю секунды ослепляет тебя. Когда зрение возвращается к тебе, ты понимаешь, что вновь находишься в джелсенской лаборатории в окружении И-Абайла и его помощников.



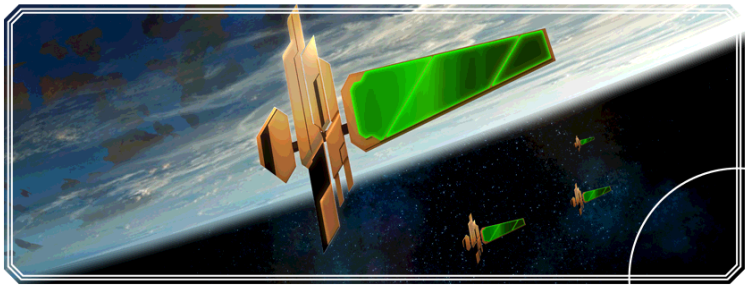
Они подбегают к тебе и рассыпаются в горячих поздравлениях. Эксперимент прошел успешно! С помощью специального монитора им удалось проследить за твоими передвижениями в пространственно-временном коридоре и тем самым найти ответы на некоторые до сих пор неясные вопросы, вставшие перед ними во время проведения предварительных опытов. И-Абайл проводит тебя обратно в свой офис.

Тебя несколько смущает одно обстоятельство: хотя пространственно-временной транспортер может перенести тебя и твою команду в вашу собственную вселенную, без «Звездного Странника» вы окажетесь запертыми в лимбе между двумя вселенными. Чтобы перенести звездолет, понадобится транспортер гораздо большего размера, которым джелсенские ученые в настоящий момент не располагают. Впрочем, они утверждают, что нужный вам разрыв в пространственно-временном континууме вскоре образуется естественным путем в окрестностях черной дыры, расположенной в 159 секторе их собственной вселенной. Пока И-Абайл на звездной карте показывает тебе местоположение 159-го сектора, ты расспрашиваешь его о населении и устройстве близлежащих планет. Он не в состоянии дать тебе исчерпывающей информации, однако советует направиться на Малини - приисковую планету, расположенную в нескольких световых годах от Джелсена-3. Ты связываешься с кораблем и, вызвав нуль-транспортер, возвращаешься на борт «Звездного Странника» - 41.



233

Пока «Звездный Странник» выходит на заданную траекторию, из лингвистической лаборатории приходит отчет о содержании обнаруженной тобой газеты. Оказывается, ты побывал на планете Траке, уровень развития которой достиг небывалых высот. За несколько лет до того, как вышла в свет эта газета, на планете разгорелись дебаты касательно дальнейшего пути ее развития. В результате общество раскололось на два противоборствующих лагеря, исповедующих противоположные точки зрения. «Прогрессисты» уверенно смотрели в будущее, они были за технический прогресс, всеобщую компьютеризацию и более масштабное внедрение науки во все области жизни. «Регрессисты» же осуждали «прогрессистов» за пренебрежение человеческими жизнями и, напротив, предлагали вернуться к основам, освободить население планеты из-под власти машин и запретить компьютеры. Своеобразная холодная война продолжалась до тех пор, пока «регрессисты» не разоблачили тайный заговор «прогрессистов», которые в секрете от общественности разработали мощный галлюциногенный наркотик. «Прогрессисты» намеревались использовать этот наркотик для борьбы с «регрессистами», но когда заговор был раскрыт, были вынуждены загрузить все запасы галлюциногена в ракету и отправить ее за границы исследованной галактики. Однако что-то пошло не так — ракета взорвалась в верхних слоях атмосферы, покрыв всю планету наркотическим облаком. В тот день, когда вышла эта газета, действие галлюциногена только начинало сказываться. Прочитав донесение лингвистической лаборатории, ты размышляешь, куда направиться дальше? Если хочешь взять курс на пурпурную звезду, вокруг которой обращаются несколько планет земного типа, то 44. Если хочешь исследовать небольшую россыпь звезд, что виднеются в двух-трех световых годах по правому борту, то 79.



234

Старший офицер приказывает остальным членам экипажа не сопротивляться аресту. Охрана забирает у вас оружие и уводит прочь. Проходя в дверь, ты внезапно испытываешь неконтролируемое желание закричать и произносишь какую-то странную фразу на неизвестном тебе до сих пор дар-виланском языке. Командор Домм говорит, что вызовет тебя позже - 95.

235

Следующий выстрел не достигает цели - проведя искусный маневр уклонения, ты принимаешь решение ответить огнем на огонь. Запомни номер этого раздела и иди на 341, где изложены правила космических боев.

ИНОПЛАНЕТНЫЙ КОРАБЛЬ

Вооружение 8 Защита 7

Если тебе удастся уничтожить вражеский корабль, то 133.



236

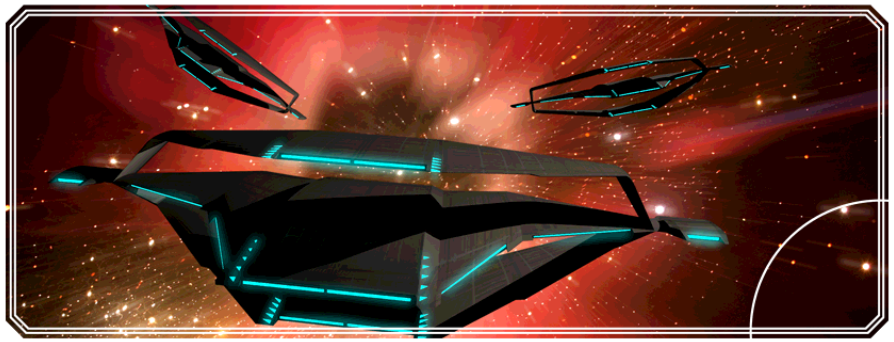
Держа в руках нейтронный анализатор, ты идешь по джунглям в поисках пригодных для пищи растений. Недалеко от места вашего приземления ты обнаруживаешь небольшую группу съедобных кустарников с мясистыми листьями, крупными плодами и клубневидными корнями. Ты принимаешься рубить растения и складывать их в удобную для погрузки в посадочный модуль компактную кучу.

Неожиданно ты чувствуешь, как что-то опутывает твою ногу и, бросив взгляд вниз, видишь длинный толстый побег, все туже и туже обматывающийся вокруг твоей икры. Ты пытаешься вырваться, как вдруг листья соседнего растения склоняются над тобой и смыкаются вокруг твоего тела. Ты яростно сопротивляешься — такое впечатление, что атакующие тебя растения просто пытаются защититься от тебя и твоего ножа! Если хочешь вытащить бластер и лазерным лучом разрезать спутывающие твое тело лианы, то 45. Если, не желая причинять растению вреда, ты попытаешься просто разорвать путы, то 87.



237

Стражник молниеносно реагирует на ваше появление - подняв голову, он разражается долгим пронзительным свистом. Спустя несколько секунд вы уже окружены множеством выбежавших из ворот замка вооруженных чужаков. Ты понимаешь, что в данной ситуации вам лучше всего сдаться - то 315.



238

Припомнив, что случилось в последний раз, когда вы пытались связаться со «Звездным Странником», ты вновь включаешь радиопередатчик. Как и прежде, из головных наушников доносится лишь слабый шум и потрескивание, однако действие передатчика оказывает на чужаков мгновенное и поистине фатальное воздействие - они все застывают как мертвые, превращаясь в некое подобие статуй. Воспользовавшись удобной возможностью, вы поспешно покидаете зловещую комнату - 160.

239

Стражники проводят вас в соседнюю комнату и приказывают облачиться в плотно облегающую тела форму. Затем вам вручают тяжелые массивные шлемы и предлагают на выбор несколько образцов неизвестного тебе, но мощного с виду оружия. Не отвечая на твои настойчивые расспросы о сути соревнования, в котором вам предстоит участвовать, стражники выталкивают вас из комнаты и ведут по длинному темному туннелю. Выйдя из туннеля, ты чувствуешь, как твое сердце начинает учащенно биться, словно стараясь вырваться из груди. Вы стоите на обширной песчаной арене, окруженной толпой восторженно орущих зрителей. Посреди арены возвышается огромный тяжело вооруженный Робот-Убийца. Дверь, через которую вы вышли на арену, с грохотом захлопывается у вас за спиной. Робот начинает медленно приближаться. Так вот в чем состоит суть соревнования, в котором вам предстоит участвовать: вам надо убить Робота до того, как он убьет вас! Робот наделен достаточной силой, чтобы на каждом этапе сражения наносить удар каждому из противостоящих ему членов твоего экипажа (т.е., сколько бы офицеров или солдат ни сопровождало тебя в высадке на планету, на каждом этапе битвы Робот-Убийца будет наносить удар каждому из них). В то же время, благодаря мощному оружию, которое вы сжимаете в руках, ты можешь не уменьшать в этот раз уровень МАСТЕРСТВА не входящих в службу безопасности членов своего экипажа.

РОБОТ-УБИЙЦА

Мастерство 10 Выносливость 4

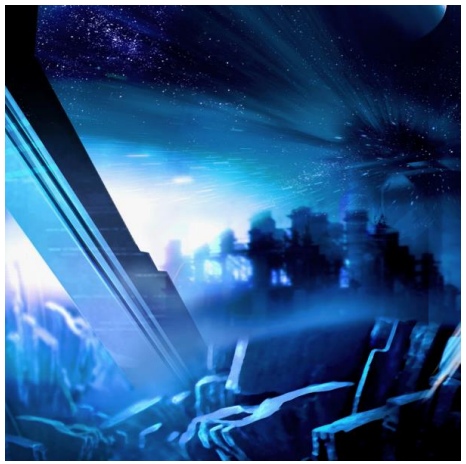
Как только кому-нибудь из участвующих в сражении членов твоего экипажа удастся нанести Роботу удачный удар, то 183.

240

Наконец тебе на помощь подоспевают сотрудники охраны. Брось одну кость. Если выпадет 5 или б, охранникам удастся схватить разбушевавшегося маньяка и оттащить его от тебя. Если выпадет какое-либо другое число (1, 2, 3 или 4), драка будет I продолжаться. После каждого раунда вновь бросай один кубик, чтобы определить, удалось ли стражникам скрутить безумца. Таким образом, драка будет продолжаться до тех пор, пока сотрудники охраны не схватят его. Теперь решай, что будешь делать дальше. Если срочно вызовешь медицинскую команду, то 128. Если потребуешь проанализировать доставленные с планеты образцы породы, то 302.

241

Разряд бластера бьет маленького инопланетянина в спину, и он без чувств падает на землю. Паукообразное существо ворочается на земле и страдальчески прижимает к груди)свою откушенную ногу. «О нет, нет! - ревет оно, - это очень хорошо! Вы не должны были этого делать!». Завидев большую группу чужаков, вышедших из дверей близлежащих зданий, твоя команда занимает позицию для круговой обороны. Хотя все приближающиеся к вам существа, судя по их внешнему виду, относятся к абсолютно разным расам и нисколько не похожи друг на друга, совершенно ясно, что все они настроены крайне враждебно и готовы к самым решительным действиям. Твои офицеры нервно переступают с ноги на ногу. Вдруг лежащее на земле маленькое существо издает слабый стон, поднимает голову и медленно встает на ноги - парализующее действие заряда бластера окончилось. Приближающиеся к вам чужаки останавливаются и принимаются о чем-то переговариваться. Наконец, убедившись, что их товарищ цел и невредим, они расходятся по домам. Ты с облегчением вздыхаешь и подходишь ко все еще лежащему на земле паукообразному созданию - 19.



242

Запустив двигатели, ты выходишь из посадочного дока и, миновав территорию порта, углубляешься в открытый космос - 324.

243

Ты не успеваешь прицелиться в третий раз - огромная тварь нависает над тобой, вот-вот его толстая нога обрушится тебе на голову. Ты пытаешься отпрыгнуть в сторону, но ноги твои увязают в болотистой почве, и в тот момент, когда чудовищный монстр всей своей массой наваливается на тебя, ты издаешь дикий крик боли и теряешь сознание. На этом твое приключение окончено!

244

Ты подходишь к воротам, выстрелом из бластера разбиваешь замок и распахиваешь тяжелые створки. Стараясь держаться в тени, вы проходите внутрь и осторожно направляетесь к центральной башне, в которой, по твоим подозрениям, и следует искать Повелителя Дождей. Вход в башню охраняют трое стражников, вооруженных копьями, похожими на те, что вы видели у обитателей деревни. Если хочешь подойти к стражникам и потребовать, чтобы вас провели к Повелителю Дождей, то 274. Если откроешь по ним огонь, то 131.

245

Орел срывается со своего насеста и яростно бросается на ганцигского офицера. Охваченный диким ужасом чужак в панике отмахивается от нападающей на него птицы. Ты наблюдаешь за их сражением. Запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки.

ОРЕЛ

Мастерство 6 Выносливость 5

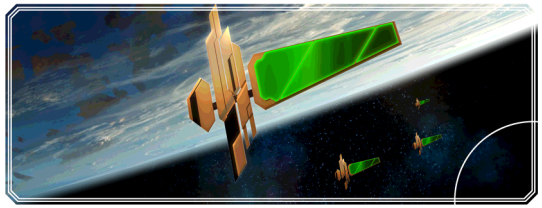
ГАНЦИГСКИЙ ОФИЦЕР

Мастерство 10 Выносливость 10

Поскольку офицер ужасно боится своего крылатого противника, на каждом этапе битвы уменьшай уровень его МАСТЕРСТВА на 2. Как только чужаку удастся нанести удачный удар, то 188.

246

Зажмурившись, ты делаешь шаг вперед... и с криком летишь вниз. Ты несешься сквозь кромешную темноту, и падению этому нет конца! Страшная истина открывается тебе, - пространственно-временной транспортер не сработал, ты навечно заперт в лимбе между двумя вселенными, и твоим надеждам вновь увидеть родной дом не суждено сбыться! На этом твое приключение окончено!



247

Ты не в силах помешать осуществлению дьявольского замысла - не проходит и часа, как перед тобой стоит твой собственный дубликат и говорит твоим собственным голосом! С помощью твоего собственного коммуникационного устройства самозванец связывается со «Звездным Странником» и приказывает всем членам экипажа в течение двадцати четырех часов нуль-транспортироваться на поверхность планеты. Не привыкшие нарушать приказ офицеры спускаются на прверхность, где и попадают в плен к поджидающим их маккомонцам. Таким образом, ты обречен провести весь следующий год в заточении до тех самых пор, пока жизнь твоя не оборвется вместе с гибелью самой планеты. О возвращении на Землю ты можешь благополучно забыть!



248

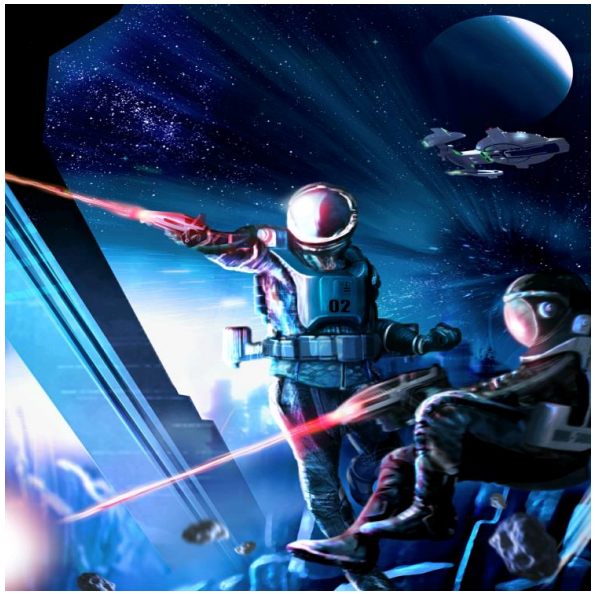
Ты приближаешься к небольшой зеленовато-голубой планете и, выведя «Звездный Странник» на ее орбиту, сканируешь поверхность в поисках признаков жизни. Как ты и предполагал, планета оказывается необитаемой, однако биосканеры выдают какую-то странную информацию, смысл которой ты не можешь уловить. Ты прощупываешь эфир в широком спектре радиочастот, но не получаешь ответа.

Неожиданно сканер ближнего действия фиксирует какой-то сигнал. Судя по всему, его источником является космический корабль, стремительно приближающейся к тебе по орбитальной траектории с другой стороны планеты! Ты включаешь блок визуальной индикации и видишь мчащийся тебе навстречу ракетообразный объект. Ты нажимаешь красную кнопку тревоги и, активизировав защитное поле, ждешь, что будет дальше. Внезапно «Звездный Странник» сотрясает мощный удар — кто-то выстрелил по нему из лазера. Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню ЗАЩИТЫ твоего корабля, уменьши его ЗАЩИТУ на 1. Если выпавшее число больше уровня его ЗАЩИТЫ, уменьши его ЗАЩИТУ на 2. Если ты выбросишь две шестерки (дубль), уменьши уровень его ЗАЩИТЫ на 5. Если постараешься установить контакт с быстро приближающимся объектом, то 58. Если решишь занять боевую позицию и приготовиться к сражению, то 235.



249

Пока ты беседуешь с деревенским старейшиной, состояние здоровья Врача резко ухудшается. Лихорадка сжигает его, конечности сводят мучительные судороги и, наконец, издав тихий стон, он закатывает глаза и испускает дух. Вычеркни Врача из списка своего экипажа и решай, что будешь делать дальше - 304.

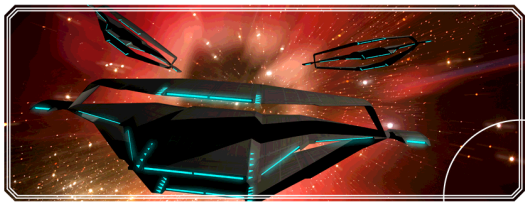


250

Следующая звездная система, по всем признакам пригодная для жизни, находится на расстоянии примерно двух световых лет. Ты велишь включить маршевые двигатели и, разогнав «Звездный Странник» до сверхсветовой скорости, через некоторое время выходишь из гиперпространства на расстоянии прямой видимости от заинтересовавшей тебя планеты - 34.

251

Командор Домм гневно хмурит брови - судя по всему, он считает, что стал жертвой какого-то дьявольского розыгрыша. Он приказывает охране арестовать тебя и твою команду и доставить вас в дознавательный центр. Сопровождающие тебя члены экипажа в ожидании смотрят на тебя, не зная, противодействовать ли аресту, но ты не в состоянии принять какого-либо решения. Выбери старшего офицера из сопровождающих тебя членов экипажа и брось две кости. Если выпавшее число больше уровня его МАСТЕРСТВА, то 234. Если выпавшее число меньше или равно уровню его МАСТЕРСТВА, то 208. Бросая кости, не забудь уменьшить уровень его МАСТЕРСТВА на 3, потому что сейчас он принимает ответственное решение, а его основные достоинства лежат в несколько иных областях.



252

Включив переносную реактивную установку, офицер отлетает в сторону за мгновение до того, как в том месте, где он только что стоял, с оглушительным грохотом сталкиваются два астероида. Вздохнув с облегчением, он взваливает за спину рюкзак с несколькими килограммами минерального дилибриума и пускается в обратный путь на корабль, куда и прибывает благополучно спустя несколько минут - 165.

253

Сканеры определяют, что на некотором расстоянии по правому борту расположен большой космический порт. Если оболочка «Звездного Странника» имеет повреждения, ты можешь завести его в док и попытаться отремонтировать - то 52. В противном случае продолжай полет - то 109.

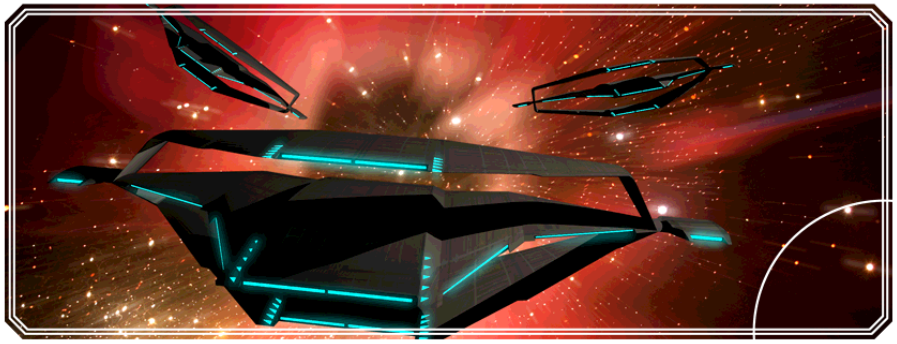


254

Ты резко кладешь корабль на правый борт. Члены экипажа, не ожидавшие такого внезапного маневра, падают с ног. За каждого члена экипажа, зарегистрированного на Игровой Карте, брось одну кость. Если выпадет любое число от 1 до 5, значит, этот человек избежал серьезных повреждений и отделался лишь незначительным ушибами. Если выпадет 6, значит, он серьезно разбился при столкновении с острыми краями перегородок. Всех получивших серьезные повреждения членов экипажа срочно доставляют в Медицинский отсек. За каждого из них брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню МАСТЕРСТВА твоего судового Врача, это значит, что его раны будут залечены. Если выпавшее число больше уровня МАСТЕРСТВА твоего судового Врача, это значит, что полученные раны оказались смертельными - вычеркни этого человека из списка своего экипажа. Теперь брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 167. Если выпавшее число больше уровня твоей УДАЧЛИВОСТИ, то 228.

255

Офицер по науке высказывает предположение, что причиной этих таинственных смертей скорее всего являются какие-то микроорганизмы, проникшие на «Звездный Странник» вместе с посадочным модулем. Он предлагает провести вскрытие погибших членов экипажа и просит судового Врача опылить зараженные секции мощным антибиотиком. Ты соглашаешься. Ты с нетерпением ждешь результатов вскрытия, как вдруг получаешь ещё одно трагическое сообщение. Таинственная эпидемия перекинулась на медицинский отсек. Существует вероятность, что погибли судовой Врач и Главный Инженер. Брось два кубика. Если ты выбросишь любой дубль или семерку, можешь вычеркнуть Главного Инженера из списка своего экипажа. Если выбросишь две единицы или две шестерки, умирает судовой Врач. Ты решаешь, что должен во что бы то ни стало предотвратить распространение смертельного вируса и приказываешь герметично закрыть зараженные секции, несмотря на то, что это может повлечь за собой гибель работающих там людей - 18.



256

Сознание медленно возвращается к тебе. Нажав кнопку коммуникационного устройства, ты запрашиваешь отчет о повреждениях. К твоему облегчению, все системы, похоже, функционируют исправно, однако инженерная служба докладывает, что маршевые двигатели не работают - «Звездный Странник» дрейфует в открытом космосе! Главный Инженер обещает запустить реакторы не раньше чем через полчаса. Навигационная служба в недоумении - ей не удается определить местонахождение корабля, бортовой компьютер докладывает, что вы находитесь в совершенно неизвестном участке космоса. Инженер по науке проводит оперативный анализ произошедших событий и высказывает предположение, что «Звездный Странник», затянутый в черную дыру, прошел через разрыв в пространственно-временном континууме и теперь находится в так называемом параллельном измерении - неизвестной науке вселенной!

По прошествии некоторого времени инженерной службе удается запустить маршевые двигатели. Сканер дальнего действия показывает наличие неподалеку трех звездных систем, две из которых могут оказаться обитаемыми. Что ты предпримешь?

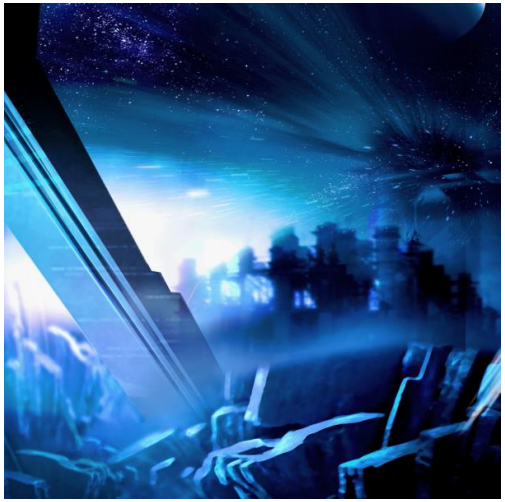
Возьмешь курс на обитаемую звездную систему, что находится прямо по курсу. 86.

Повернешь налево по направлению к другой обитаемой звездной системе. 273.

Ляжешь на правый борт и направишься к необитаемой звездной системе. 142.

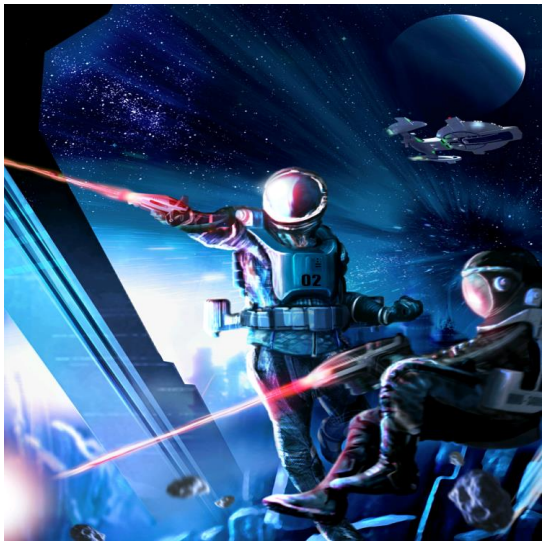
257

Ты берешь курс на большую серую планету, но одна мысль не дает тебе покоя: не подцепили ли вы в порту какой-нибудь инфекции?! Брось одну кость за самого себя и за каждого члена экипажа, сопровождавшего тебя в порту. Если выпадет 5 или 6, значит, этот человек заболел. Судовой Врач лихорадочно пытается найти сыворотку. Брось две кости. Если выпавшее число меньше уровня его МАСТЕРСТВА, лекарство будет найдено, и заболевшие члены экипажа спасены. Если выпавшее число больше или равно уровню его МАСТЕРСТВА, инфицированные члены экипажа начнут слабеть и со временем умрут. Пока что отними 2 от уровня их МАСТЕРСТВА И 4 - ОТ уровня их ВЫНОСЛИВОСТИ. Помни: после того, как ты покинешь следующую планету, на которую совершишь высадку, болезнь начнет быстро прогрессировать и вскоре они умрут. А теперь то 109.



258

На сверхсветовой скорости ты подлетаешь к большой красной планете и, выйдя из гиперпространства, выводишь «Звездный Странник» на ее орбиту. Сканирование поверхности не выявляет признаков жизни, зато обнаруживает многочисленные следы чрезвычайно развитой цивилизации. Рассматривая планету в гиперскоп, ты видишь, что вся ее поверхность покрыта густой разветвленной сетью дорог и каналов, сходящихся в точках, которые, судя по всему, являются обширными населенными пунктами. Ты прощупываешь эфир на широком спектре радиочастот, но не получаешь ответа. Если хочешь высадиться на таинственную планету, то 300. Если решишь сойти с орбиты и продолжить путешествие, то 163.



259

Они проводят тебя внутрь высокого здания, в котором за обшарпанным столом сидит старый покрытый морщинами чужак. Ты приветствуешь его и вновь рассказываешь о пережитых тобой приключениях. Однако он, похоже, плохо понимает, о чем идет речь, и тебе приходится по нескольку раз повторять некоторые пункты своего рассказа. Внезапно он приходит в неописуемую ярость и срывающимся голосом требует, чтобы вы тотчас же убирались с его планеты. Если подчинишься его требованию, то 120. Если все-таки попытаешься выудить из него побольше информации, то 54.



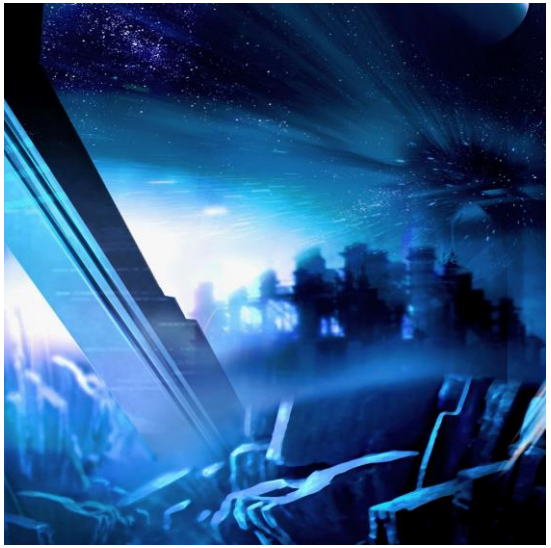
260

Ты выводишь «Звездный Странник» на орбиту голубой планеты. Сканирование показывает, что вся ее поверхность покрыта водой, в которой, похоже, обитают некоторые формы органической жизни. Если хочешь высадиться на планету, взяв с собой двух членов экипажа из зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам), то 288. Если предпочтешь сойти с орбиты и направиться к зеленой планете, то 136.



261

По-видимому, планета необитаема, однако сканирование поверхности обнаруживает некоторые признаки активности, возможно, производимой какими-то механизмами. Ты решаешь исследовать планету и высылаешь на поверхность посадочный модуль со спасательной командой на борту. Они подлетают к источнику непонятного сигнала и приземляются. Поверхность планеты бесплодна и усыпана обломками скал, однако невдалеке от места посадки они обнаруживают остатки потерпевшего аварию разведывательного звездолета неизвестной конструкции. Если прикажешь им осмотреть звездолет, то 176. Если велишь им возвращаться на борт «Звездного Странника», то 66.



262

Теперь тебе придется решить, кого из членов своего экипажа ты оставишь в порту в обмен на разрешение ввести «Звездный Странник» в посадочный док и воспользоваться портовыми ремонтными мастерскими. Для этого брось одну кость за каждого члена экипажа из нижеприведенного списка. Каждый, у кого выпадет шестерка, будет вынужден остаться в порту и не примет участия в дальнейшем путешествии:

Офицер по науке
Судовой повар
Помощник по административным вопросам
Распорядитель
Уборщик
Судовой Врач
Судовой парикмахер
Главный Инженер
Специалист по электронным системам
Руководитель службы безопасности
Навигатор
Кошка

Если ты ни разу не выбросишь шестерки, тебе придется оставить в порту двух членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам). Если ты выбросишь более трех шестерок, ты можешь отказаться от сделки, развернуть корабль и продолжить свое путешествие (324). В противном случае ты подтверждаешь свое решение и вводишь «Звездный Странник» в посадочный док (157).

263

Вы дожидаетесь приближения машины на воздушной подушке. Она останавливается перед вами, и на землю выпрыгивают три существа, облаченные в бронированную униформу. Это насекомообразные создания примерно человеческого роста с тонкими скрученными конечностями и большими глазами. Они издают лающие звуки, которые ваш электронный переводчик интерпретирует следующим образом: «На улице после комендантского часа! Незаконно! Вы странные и уродливые! Откуда вы прибыли? ». Ты стараешься объяснить им, кто вы такие - 140.

264

Ты приземляешься на обрывистом утесе, нависающем над глубоким ущельем. Пронзительный ветер несет по поверхности безжизненной каменистой планеты тучи забивающейся в глаза и нос пыли. С того места, в котором ты приземлился, не видно ничего интересного, и ты решаешь спуститься на дно ущелья хотя бы для того, чтобы укрыться от сбивающего с ног ветра - 182.

265

Дилана пытается отговорить тебя от столь безрассудного шага. Она говорит, что на улицах крайне опасно, кругом рыскают Падальщики - так маккомонцы называют членов ужасной преступной шайки, ведущих полудикое существование в развалинах города и промышляющих мародерством, жестокими грабежами и убийствами. Если ты последуешь ее совету, возвращайся на 218 и решай, что предпринять дальше. Если все-таки будешь настаивать на прогулке по развалинам города, то 196.

266

Начальник стражи терпеливо выслушивает тебя и пытается связаться с К'тайтом. К счастью ему удается сделать это - К'таит подтверждает твой рассказ, и начальник стражи, извинившись, провожает вас к нему - 134.

267

Рассчитав курс, ты берешь направление на черную дыру и, не долетая до нее нескольких тысяч километров, выключаешь маршевые двигатели и выходишь из гиперпространства. Тщательно выверив угол входа и коэффициент ускорения, ты начинаешь сближение. Ты чувствуешь, как твой корабль подхватывает мощное гравитационное поле, и приказываешь всем членам экипажа занять свои места. Неожиданно «Звездный Странник» бросает вперед, и он начинает стремительно набирать скорость. Перегрузка настолько сильна, что ты теряешь сознание - 339.

268

Брось две кости. Если выпавшее число больше или равно уровню МАСТЕРСТВА Главного Инженера, то 139. Если выпавшее число меньше уровня его МАСТЕРСТВА, то 70.

269

Ты выводишь «Звездный Странник» с орбиты и сканируешь окружающее пространство. Согласно полученному через несколько минут отчету, примерно в трех с половиной световых годах от вас находится планета, на которой вполне может быть жизнь. Тем временем электронная лаборатория докладывает, что принесенный тобой шлем представляет собой высокотехнологичное электронное устройство, предназначенное для повышения МАСТЕРСТВА его владельца. Внеся в его схему незначительные изменения, бортовые инженеры смогут приспособить его под строение человеческого организма, - увеличь уровень своего МАСТЕРСТВА на 1 - это, без сомнения, пригодится тебе в дальнейшем путешествии. А пока то 34.



270

Рассчитав курс, ты выводишь «Звездный Странник» с орбиты и, включив маршевые двигатели, направляешься в сторону пурпурной звезды. Неожиданно по интеркому приходит сообщение о возникшей проблеме - тебя просят срочно пройти в судовую столовую - 314.

271

Сильнейший удар в голову сбивает тебя с ног, и, не успеваешь ты подняться, как подбежавший И-Абайл подхватывает тебя под руки, подтаскивает к раме и с силой толкает внутрь - 53.

272

Царящая на поверхности планеты чудовищная жара сбивает настройку твоего биосканера, - выдаваемая им информация носит абсолютно хаотический характер и ничего тебе не говорит. Отчаявшись отыскать признаки живых организмов, ты задумываешься, что делать дальше. Если хочешь направиться к подножию ближайшего действующего вулкана, то 159. Если предпочтешь вернуться на корабль, то 31.



273

Вы летите вперед на сравнительно небольшой скорости, что позволяет бортовым сканерам беспрепятственно просматривать окружающее пространство в поисках космических объектов. Наконец носовой сканер обнаруживает на расстоянии нескольких тысяч километров прямо по курсу небольшой быстро приближающийся объект. Вы осторожно идете ему навстречу. Не долетая до вас примерно ста километров, объект останавливается, и вы тут же следуете его примеру. Сканеры определяют, что перед вами звездолет класса Д, и ты отдаешь приказ активизировать защитное поле. Бортовой радиопередатчик принимает какой-то сигнал и, пропустив его через декодер, ты выводишь его на экран монитора.

На экране возникает одетое в форму ящерообразное существо. Электронный переводчик следующим образом интерпретирует его обращение:

«Я Командор М'к Тел Имперской Конфедерации Ганциг. Вы незарегистрированный корабль, вторгшийся на Имперскую территорию. Немедленно представьтесь и объясните цели вашего прибытия!».

Что ты предпримешь?

Представишься, как того требует существо. 281.

Запросишь у бортового компьютера информацию об Имперской Конфедерации Ганциг 51.

Откроешь огонь. 135.

274

При вашем появлении стражники вскакивают на ноги и выставляют перед собой копья. Один из сопровождающих тебя членов команды, расценив этот жест как сигнал к нападению, хватается за висящий у него на поясе бластер. В тот же миг из острия копья одного из стражников вылетает ракета и врезается ему в центр груди.

Брось одну кость за каждого из сопровождающих тебя членов экипажа - у кого будет самое большое число, в того и попала ракета, нанеся ему серьезную рану. Если в высадке на планету тебя сопровождает Врач, брось две кости. Если выпавшее число меньше уровня его МАСТЕРСТВА, поверженный на землю член экипажа не умрет, но и не сможет принять участие в разворачивающихся событиях до тех пор, пока ты не вернешься на борт «Звездного Странника» и не окажешь ему необходимую медицинскую помощь. Если с тобою нет Врача, или выпавшее число больше или равно уровню его МАСТЕРСТВА, тебе не удастся спасти раненого, и вскоре он умрет.

Стражники окружают вас и проводят в центральную башню - 91.

275

Офицер по науке высказывает предположение, что нуль-транспортер перенес твое тело в точку, в которой в момент материализации стоял один из дар-виланцев. В результате ваше тела слились воедино. Командор Домм соглашается, что необходимо как можно быстрее найти способ их разъединить - 124.

276

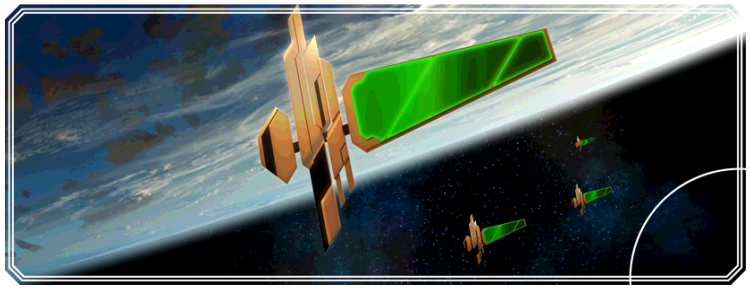
Вызвав по радио «Звездный Странник», ты приказываешь нуль-транспортировать на борт стрелявшего в инопланетянина члена экипажа и прислать ему на замену одного из оставшихся на борту офицеров или солдат (кого именно, решай сам). Провинившийся офицер горячо протестует против твоего, с его точки зрения несправедливого, решения, продолжая утверждать, что, убив чужака, он тем самым спас тебе жизнь. Однако ты не слушаешь его возражений и, дождавшись прибытия замены, переступаешь через обуглившееся тело инопланетянина и продолжаешь осмотр покинутого жителями города - 220.

277

Вы материализуетесь на поверхности планеты. Главный Инженер просматривает показания портативного сканера, - его внимание привлекает большая скала, возвышающаяся в нескольких десятках метров перед вами. Нейтронный анализатор определяет наличие источника какой-то неизвестной энергии, заключенного под поверхностью скалы. Подойдя к скале, Главный Инженер несколькими ударами молотка раскалывает ее внешний слой и обнаруживает внутри залежи зеленоватого флюоресцирующего металла. Отрезав большой кусок металла, инженер кладет его в заплечный мешок, чтобы позже, после возвращения на борт «Звездного Странника», проанализировать его в лаборатории. Теперь, если в высадке на планету тебя сопровождает Офицер по науке, то 56. В противном случае то 151.

278

Корабль начинает сотрясать постепенно усиливающаяся дрожь, однако сканеры показывают, что вы уже приближаетесь к точке назначения — мерцающей на экране монитора небольшой зеленовато-голубой планете. К великому облегчению команды ты приказываешь выключить маршевые двигатели и, снизив скорость, начать маневр выхода на круговую орбиту. Эта планета - твоя последняя надежда пополнить запасы дилибриума - 248.

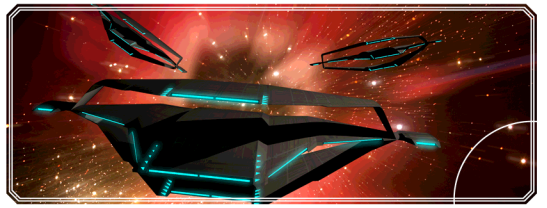


279

Огромная тварь нависает над тобой, вот-вот его толстая нога обрушится тебе на голову. Ты пытаешься отпрыгнуть в сторону, но ноги твои увязают в болотистой почве. В ужасе ты закрываешь глаза и уже готовишься к неминуемой смерти, как вдруг у тебя за спиной раздается резкий щелчок, переходящий в громкое жужжание - это твой спутник разрядил в чудовище свой бластер. Монстр издает душераздирающий вой и, бездыханный, с грохотом падает на землю менее чем в метре от твоих ног. Ты вызываешь по радио корабль и, дождавшись прибытия посадочного модуля, загружаешь в него три огромные туши и возвращаешься на «Звездный Странник» - 311.

280

Глава малинийской администрации проводит вас в Управление Астрономии и представляет Операционному Директору. Выслушав вашу просьбу, он выходит в соседнюю комнату и менее чем через минуту возвращается, держа в руках компьютерную распечатку. Проделанные им расчеты показывают, что нужная вам черная дыра находится в 83-м секторе, однако он так и не смог определить временные координаты разрыва в пространственно-временном континууме. Ты благодаришь его за предоставленную информацию и, вызвав нуль-транспортер, возвращаешься на корабль - 320.



281

Ты объясняешь Командору, кто вы такие и как попали в эти края. Однако он полон подозрений. Он заявляет, что берет вас в плен и препроводит на имперскую космическую базу, где его начальство решит вашу дальнейшую судьбу. Он требует, чтобы вы приготовили нуль-транспортер к приему его старшего офицера, который и будет сопровождать вас в полете на базу.

Что ты предпримешь?

Выполнишь все его требования. 168.

Выключишь экран и прикажешь активизировать бортовые бластеры. 135.

282

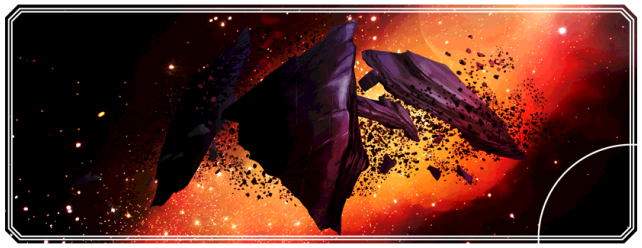
Офицер по науке в течение некоторого времени анализирует программу, управляющую работой климатической установки, но язык, на котором она написана, слишком сложен, и ему не удается понять ее логику. Провозившись с программой несколько часов, он признает, что бессилен наладить работу установки. Поскольку вы не можете помочь человечку, тебе не остается ничего другого, как вернуться на «Звездный Странник» - 203.

283

Столкновения с метеоритным штормом не избежать! Остается лишь надеяться, что корабль быстро минует его. Как только «Звездный Странник» входит в область метеоритного потока, его корпус начинает сотрясать сильнейшая дрожь - это гигантские метеориты врезаются в окружающее его защитное поле. Брось одну кость десять раз подряд. Каждый раз, когда выпадет 6, метеорит пробивает защитное поле и врезается в обшивку «Звездного Странника». При каждом таком попадании брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню ЗАЩИТЫ корабля, это значит, что метеорит нанес незначительное повреждение (отними 1 от уровня ЗАЩИТЫ). Если выпавшее число больше уровня ЗАЩИТЫ «Звездного Странника», отними 2 от уровня его ЗАЩИТЫ. Если же в результате бросания двух костей выпадет две шестерки, это значит, что метеорит задел жизненно-важные части корабля - отними 5 от его ЗАЩИТЫ. Если после десяти бросаний кости «Звездный Странник» все еще не уничтожен (уровень его ЗАЩИТЫ больше нуля), это значит, что ты благополучно миновал область метеоритного шторма и можешь подлететь к звездному скоплению, к которому изначально и держал курс - 60.

284

Ты приказываешь членам экипажа облачиться в защитные скафандры и удаляешь воздух из зараженных отсеков. Спустя полчаса в отсеки закачивается свежий воздух, и проведенный еще через полчаса химический анализ не обнаруживают присутствия отравляющих веществ - 11.



285

Просканировав поверхность планеты, ты, к своему великому облегчению, обнаруживаешь обширное месторождение дилибриума. Ты можешь взять с собой двух членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам) и нуль-транспортироваться, с ними на богатый рудой участок поверхности. Планета камениста и пустынна. Пронзительный ветер с воем мечется меж устилающих ее поверхность обломков скал. Активизировав переносной нейтронный анализатор, ты устанавливаешь местоположение богатых залежей минерального дилибриума и велишь одному из сопровождающих тебя членов экипажа собрать несколько килограммов бесценных кристаллов. Пока он с помощью портативного экскаватора вгрызается в неподатливую почву, ты решаешь повнимательнее осмотреть планету, начиная с глубокого ущелья, виднеющегося в нескольких сотнях метрах впереди - 182.

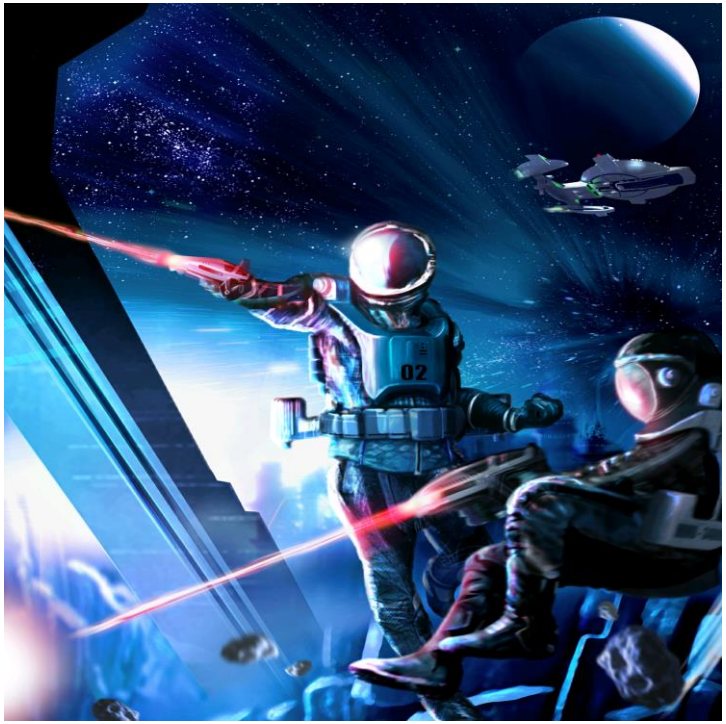
286

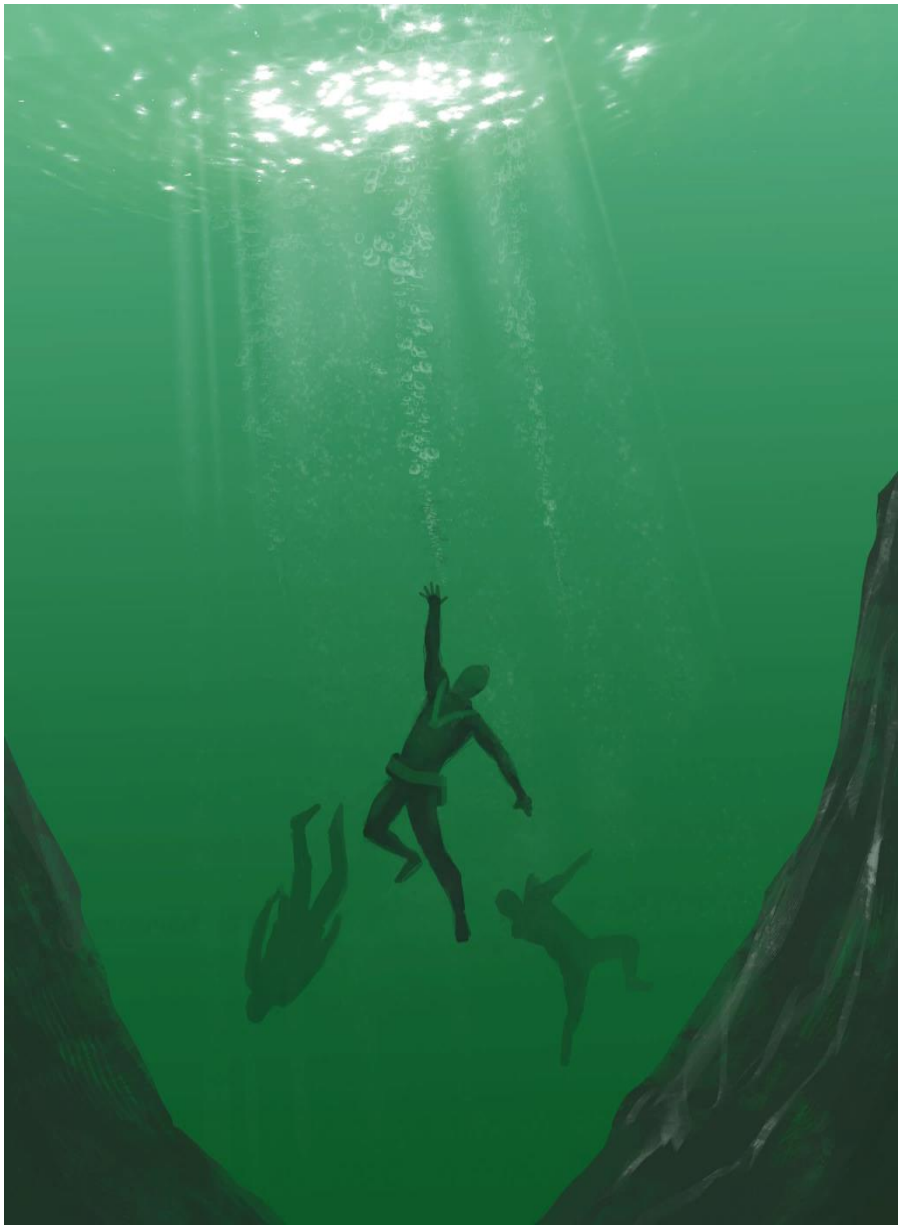
Следуя твоим инструкциям, команда «Звездного Странника», не помня себя от радости, что им предстоит возможность отдохнуть, начинает нуль-транспортироваться на поверхность Макко-мона. Ты встречаешь их в обширном подземном убежище. Наконец, поставив корабль на автопилот, к тебе присоединяются и последние члены экипажа - вся команда «Звездного Странника» в сборе! Дилана выходит из комнаты, чтобы обеспечить прибывших людей транспортом, как вдруг, через несколько минут после ее ухода, ты обнаруживаешь, что тяжелые входные двери накрепко заперты! В следующую секунду кто-то из твоих людей обращает твое внимание на выступающее из высокого свода жерло трубы, из которого в зал струится еле заметный желтоватый дымок. На тебя нападает страшная сонливость, все начинает кружиться у тебя перед глазами. Без сознания ты падаешь на пол.

Очнувшись спустя некоторое время, ты понимаешь, что вас перенесли в другой зал. Вокруг тебя, протирая глаза, поднимаются с пола остальные члены экипажа. Из скрытого в стене динамика до вас доносится голос Диланы: «Простите меня, капитан, но это было действительно неизбежно, — говорит она. - У нас, маккомонцев, осталось меньше года до того, как наша планета будет уничтожена. Мы вынуждены захватить ваш корабль, чтобы спасти нашу цивилизацию. Благодарю вас за самопожертвование!». Ты и вся команда «Звездного Странника» заперты в маккомонской подземной темнице. Таким образом, вы обречены провести весь следующий год в заточении до тех самых пор, пока жизнь ваша не оборвется вместе с гибелью самой планеты. О возвращении на Землю ты можешь забыть!

287

Проходит более часа, но К'тайт все еще не возвращается. Неожиданно дверь открывается, и в комнату входит робот. При виде вас он резко останавливается и, судя по еле слышному жужжанию, связывается со своим центральным процессором. Наконец он обращается к вам, приказывая покинуть комнату и следовать за ним. Если подчинишься его требованию, то 195. Если откажешься и скажешь, что хочешь дождаться возвращения К'тайта, то 29.

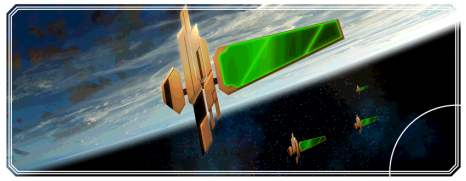




288

Офицер по науке решительно возражает против высадки на голубую планету, но ты не привык менять своих решений. Взяв с собой двух членов экипажа, ты готовишься к нуль-транспортировке.

Ты материализуешься над поверхностью бескрайнего океана и тут же падаешь в воду, которой, как и предсказывали бортовые сканеры, покрыта вся планета. Ты лихорадочно пытаешься связаться с кораблем и снова вызвать нуль-транспортер, но тщетно - вскоре твои легкие наполняются водой, и ты остаешься навсегда погребенным под водной гладью таинственной голубой планеты. На этом твое приключение окончено!



289

Офицер по науке обращается к Командору Домму, а ты тем временем начинаешь осознавать страшный смысл произошедших в тебе перемен. Ты чувствуешь, как внутри тебя что-то начинает двигаться и видоизменяться. Ты спрашиваешь, что случилось, и с ужасом понимаешь, что говоришь голосом настоящего дар-виланца, чувствуешь, как у тебя в душе растет мощное агрессивное чувство, замешенное на ненависти и страхе. Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню МАСТЕРСТВА твоего Офицера по науке, то 275. Если выпавшее число больше уровня его МАСТЕРСТВА, то 251.

290

Вызвав корабельного навигатора, ты определяешь свои координаты и рассчитываешь маршрут дальнейшего полета. Если хочешь высадиться на еще одной обитаемой планете, что в некотором отдалении вращается вокруг этого же самого солнца, то 258. Если же решишь взять курс на пурпурную звезду, что находится на расстоянии в несколько световых лет, то 44.

291

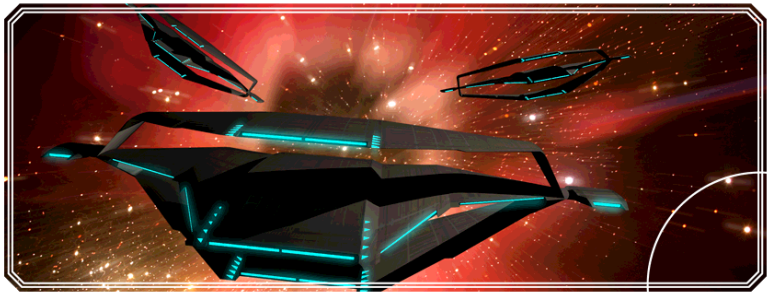
Деревенский старейшина оказывается весьма разговорчивым созданием - он говорит, что вы приземлились на планете Клиба, по поверхности которой разбросано множество деревушек, населенных подобными существами. Их развитие находится на уровне, примерно соответствующем уровню земной цивилизации эпохи средних веков. В основном они занимаются сельским хозяйством - погода на планете обычно как нельзя лучше соответствует этим занятиям, однако вот уже несколько лет непрестанные дожди на корню уничтожают все посевы. Погодой управляет некий «Повелитель Дождей» - он живет в укреп-/ ленном замке, расположенном в нескольких часах ходьбы от их деревни. Старейшина считает, что, наслав плохую погоду, Повелителей Дождей наказывает жителей за какое-то неведомое прегрешение. Поскольку все посевы погибли, обитатели деревни страдают от голода и болезней. Если ты взял с собой судового Врача, то можешь попросить его Оказать обитателям деревни посильную помощь (101). Кроме того, ты можешь спросить старейшину, знает ли он что-нибудь об астрономии (155), или предложить ему свою помощь в переговорах с Повелителем Дождей (199).

292

Идина 233.

293

Пройдя несколько сот метров по левому коридору, ты видишь, что впереди проход снова раздваивается. Куда ты повернешь теперь: налево (322), или направо (338)?



294

Ты объясняешь, что у тебя нет валюты, и интересуешься, не примут ли они что-нибудь взамен. Посовещавшись, они отвечают, что все, что им нужно - это провизия и рабочая сила, и если ты обещаешь, что оставишь кого-нибудь из своего экипажа в порту, они позволят тебе ввести «Звездный Странник» в посадочный док. Сообщив решение портового начальства команде, ты находишь в ней единодушную поддержку: все как один готовы пожертвовать собой и остаться в порту ради спасения корабля и остальной команды, но готов ли ты сам на такой решительный шаг?! Если готов, то 262 и решай, кого из членов. своего экипажа ты оставишь в порту. В противном случае разворачивай «Звездный Странник» и продолжай свое путешествие (324).

295

Приземлившись на астероиде, офицер приводит в действие укрепленный на поясном ремне портативный экскаватор и приступает к раскопкам. Вырубая куски горной породы, он бережно складывает их в заплечный рюкзак. Припав к монитору блока визуальной индикации, ты с замиранием сердца следишь за его манипуляциями. Внезапно на экране появляется большой астероид, стремительно приближающийся к поглощенному работой человеку. Желая предупредить ничего не подозревающего офицера о надвигающейся опасности, ты лихорадочно жмешь кнопку коммуникационного устройства... Но не опоздал ли ты? Брось одну кость. Если выпадет 1 или 2, то 110. Если выпадет 3,4,5 или 6 - то 252.



296

Просканировав окружающее пространство, ты не обнаруживаешь поблизости ни одной обитаемой планеты. Ты решаешь совершить гиперпространственный прыжок в другой сектор космоса - 324.

297

Пройдя несколько метров за облаченным в бронированные доспехи стражником, ты делаешь знак своим офицерам и прыгаешь ему на спину. Чужак наделен чрезвычайной силой, но численное пре-' имущество может принести вам победу. Запомни номер этого раздела и иди на 342, где изложены правила рукопашной схватки. На каждом этапе битвы чужак наносит по два удара. Таким образом, если вы нападаете на него втроем, ты должен решить (бросив кость), кто именно из сопровождающих тебя членом экипажа не подвергается нападению (наносит дополнительный удар). Если вы нападаете на него вдвоем, он на каждом этапе битвы наносит по одному удару каждому из вас. Если ты атакуешь его в одиночку, в каждом раунде он наносит тебе по два удара (есть ты один раз бросаешь кости, определяя силу своего удара, он же бросает кости дважды). Если оба раза сила его удара оказывается больше твоей, значит, он наносит тебе две раны).

СТРАЖНИК

Мастерство 11 Выносливость 14

Если тебе удастся справиться со стражником, то 160. Если сражение будет оборачиваться не в твою пользу, ты можешь сдаться, однако не ранее, чем уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ или уровень ВЫНОСЛИВОСТИ одного из твоих спутников окажется меньше четырех. Если ты сдаешься, то 215.

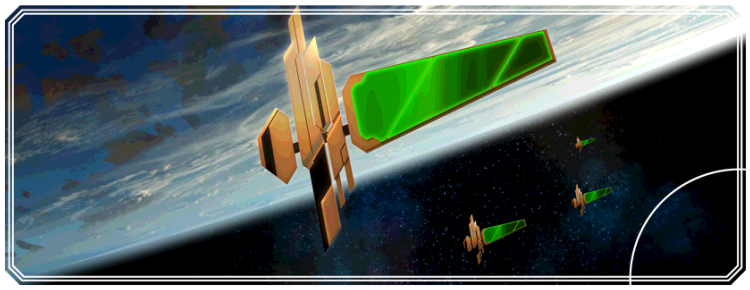


298

К Луффу присоединяются три сотрудника технического отдела - они должны сопровождать его на борт «Звездного Странника». Поняв, что ты не собираешься выполнять свою часть договора, они приходят в бешенство. Не успеваешь ты моргнуть глазом, как тебе и сопровождающим тебя членам экипажа в грудь уже нацелены четыре бластера -вам предстоит схватка не на жизнь, а на смерть. Запомни номер этого раздела и иди на 343, где изложены правила стрельбы из бластера.

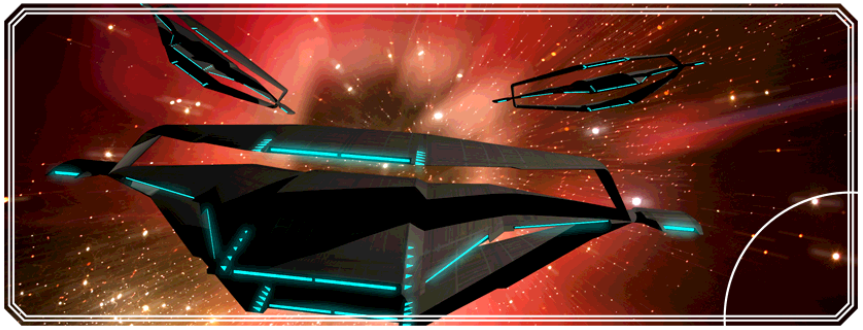
	МАСТЕРСТВО
ЛУФФ	8
ПЕРВЫЙ ТЕХНИК	7
ВТОРОЙ ТЕХНИК	6
ТРЕТИЙ ТЕХНИК	7

Если вам удастся застрелить всех терриальцев, поскорее вызывай нуль-транспортер и возвращайся на борт «Звездного Странника» - то 120.



299

Компьютер предлагает твоему Главному Инженеру оснастить нуль-транспортер молекулярным фильтром, подобным тому, что широко используются в экспериментальной генетике. Когда ученые хотят объединить свойства двух или более животных или растений, чтобы посмотреть, что будет представлять из себя получившийся в результате гибрид, они часто используют обычный нуль-транспортер. Если они вновь хотят разъединить получившийся в результате опыта гибрид на составляющие его компоненты, они применяют молекулярный фильтр, который анализирует клеточную структуру проходящего нуль-транспортировку организма и разъединяют гибрид на составные части. Проблема состоит в том, что молекулярные фильтры находятся лишь на стадии разработки и отладки, и последствия их использования часто являются абсолютно непредсказуемыми. Если ты решишь испробовать это возможность, то 268. Если не хочешь рисковать, можешь обратиться за советом к Офицеру по науке (35), или же поинтересоваться мнением Командора Домма (221).





300

Для посадки ты выбираешь местность, являющуюся, судя по обилию дорог и каналов, одним из основных населенных пунктов планеты. Ты берешь с собой двух членов экипажа, зарегистрированных на Игровой Карте (кого именно, решай сам), и вы втроем нуль-транспортируетесь на поверхность. Материализовавшись, ты оглядываешься и понимаешь, что находишься на пустынной улице. Вокруг царит призрачная тишина, что-то недоброе витает в воздухе, вызывая у тебя самые нехорошие предчувствия. Архитектура окружающих улицу зданий, форма и конструкция лежащих повсюду брошенных транспортных средств - все говорит о том, что перед вами следы чрезвычайно развитой цивилизации, однако толстый слой покрывающей все пыли и атмосфера общего запустения подсказывают тебе, что место это было оставлено его обитателями уже много лет назад. Взяв на изготовку бластеры, вы медленно и осторожно идете вниз по улице. В нескольких метрах от перекрестка ты останавливаешься, заслышав какой-то шум. Следующие за тобой офицеры недоуменно переглядываются - они ничего не слышат! Ты подкрадываешься к углу стоящего на перекрестке здания, осторожно выглядываешь из-за него и, завидев приближающуюся фигуру, быстро отскакиваешь назад.

«Гости!» - произносит чей-то голос, и из-за угла выступает странное существо примерно человеческого роста, облаченное в развивающийся белый плащ. «Давненько у нас не было гостей!» — говорит оно. Ты объясняешь ему, что вы прилетели с другой планеты, и чужак в знак понимания кивает своей густо заросшей

волосами головой. Ты спрашиваешь его, можешь ли ты встретиться с представителями местной власти, и инопланетянин задумывается.

Неожиданно у тебя за спиной раздается резкий щелчок, переходящий в громкое жужжание - сраженный выстрелом одного из сопровождающих тебя офицеров чужак падает на землю. Ты стремительно оборачиваешься, - стрелявший офицер с нескрываемой гордостью глядит на поверженного инопланетянина. Ты велишь своему второму компаньону схватить его, отбираешь у него бластер и спрашиваешь, зачем он стрелял в чужака. «Зачем? - с недоумеваем переспрашивает он. – Да ведь если бы я не выстрелил, он бы непременно убил вас. Разве вы не видели, как он направлял на вас оружие?!» Ты можешь поклясться, что никто не целился в тебя, да и второй офицер не видел у чужака никакого оружия. Что ты будешь делать?

Отправишь своего чересчур горячего спутника обратно на корабль. 276

Нуль-транспортируешь поверженного чужака на борт «Звездного Странника» и попытаешься оказать ему хоть какую-нибудь помощь. 112

Сделаешь офицеру строгое предупреждение и продолжишь осмотр города. 220

301

Связавшись с кораблем, ты вызываешь нуль-транспортер и поспешно возвращаешься на борт «Звездного Странника». Теперь ты можешь продолжить прерванное было путешествие - 320.

302

Проведенный анализ данных, собранных во время высадки на пустынную планету, не выявляет причин сумасшествия члена твоего экипажа. Сданный в лабораторию желтый порошок представляет собой некое органическое образование, состав которого неизвестен земной науке. Если хочешь, можешь рискнуть и ввести в вену обезумевшему офицеру вытяжку из этого порошка (186). В противном случае тебе придется обратиться за помощью к медицинской службе (128).

303

Хотя ты и не в состоянии помешать созданию своего двойника, но все-таки можешь попытаться сорвать дьявольский замысел маккомонцев. Сконцентрировавшись, ты пытаешься создать у себя в голове мыслительную схему, которая даст твоему экипажу ключ к разгадке происходящих событий. Ты фокусируешь свое сознание на двух объектах: правде - твой двойник не сможет солгать, если ему зададут прямой вопрос, - и планете Мальтус 4.

Спустя час с небольшим процесс дублирования завершен - окончательно обретшее человеческий облик существо встает с кресла и направляется в коммуникационный центр, где должно будет передать роковое сообщение на твой корабль - 88.

304

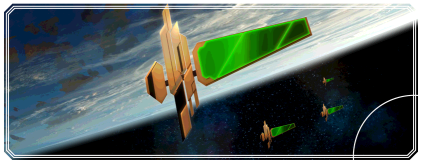
Теперь вы можете либо вернуться на корабль и продолжить путешествие (203), либо же попробовать установить контакт с Повелителем Дождей и выяснить, действительно ли он является причиной непогоды (199).

305

Ты некоторое время идешь по туннелю, как вдруг он внезапно обрывается в абсолютную пустоту. Если хочешь сделать шаг вперед, то 246. В противном случае возвращайся к последнему разветвлению и поворачивай направо (113).

306

Участвовавших в высадке на планету членов спасательной команды срочно доставляют в медицинскую секцию, однако самый тщательный осмотр не выявляет у них никаких признаков заболевания. Тем временем ты получаешь новое трагическое сообщение - еще трое членов инженерной службы обнаружены мертвыми. Существует вероятность, что один из них - Главный Инженер. Брось два кубика за каждого из умерших членов экипажа. Если хотя бы раз выпадет две единицы или две шестерки (дубль), вычеркни из списка экипажа Главного Инженера. Теперь то 172.



307

Запомни номер этой страницы и иди на 343, где изложены правила стрельбы из бластера. Ты можешь выстрелить в существо три раза до того, как оно скроется в здании. Так как чужак очень маленький и верткий, при каждом выстреле увеличивай выпавшее на костях число на 2. Если тебе удастся попасть в него, то 241. Если ты промахнешься, то 19.

308

Служебный Робот показывает тебе дорогу в Рекреационный Центр, состоящий из игровой комнаты, бара и сенсорамы. Ты можешь отправиться туда один (212), или же вернуться на корабль и пригласить с собой команду «Звездного Странника» (65).

309

Охранники выстраивают вас в шеренгу и подталкивают в сторону открытой двери, из которой исходит тусклое темно-красное сияние. Ты дожидаешься удобного случая, чтобы спастись бегством. Очередь движется быстро, и вскоре ты со своими людьми оказываешься в нескольких метрах от открытой двери. Ты не можешь рассмотреть, что находится за ней, так как все внутри окутано плотным туманом. Тебе ничего не остается делать, как только ступить через порог... и войти в комнату уничтожения - быстрый и практически безболезненный метод контроля за численностью населения зловещей планеты Кулимат. На этом твое приключение окончено!

310

В комнату входят два тяжело вооруженных стражника - они должны проводить вас на ваши места. Проходя в дверь, ты оборачиваешься и с удивлением замечаешь, что лицо К'тайта искажает коварная ухмылка. В твою душу закрадывается неясное подозрение, ты пытаешься заговорить с сопровождающими вас стражниками, но те хранят гробовое молчание. Преисполненный самых недобрых предчувствий, ты следуешь за ними по извилистой цепи коридоров - 239.

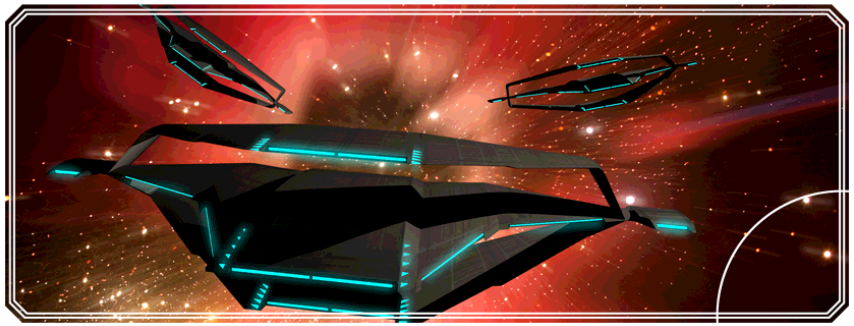
311

Вернувшись на корабль, ты передаешь добытую пищу на анализ в бортовую лабораторию, а сам тем временем поднимаешься на капитанский мостик и делаешь необходимые приготовления для выхода с орбиты. Пришедший через несколько минут лабораторный отчет подтверждает, что доставленные вами припасы безусловно пригодны для питания - проблема с продовольствием решена!

Сканер дальнего действия показывает наличие на расстояние 3,7 световых лет еще одной планетарной системы. Рассчитав курс, ты включаешь маршевые двигатели и, достигнув сверхсветовой скорости, выводишь «Звездный Странник» в гиперпространство - 34.

312

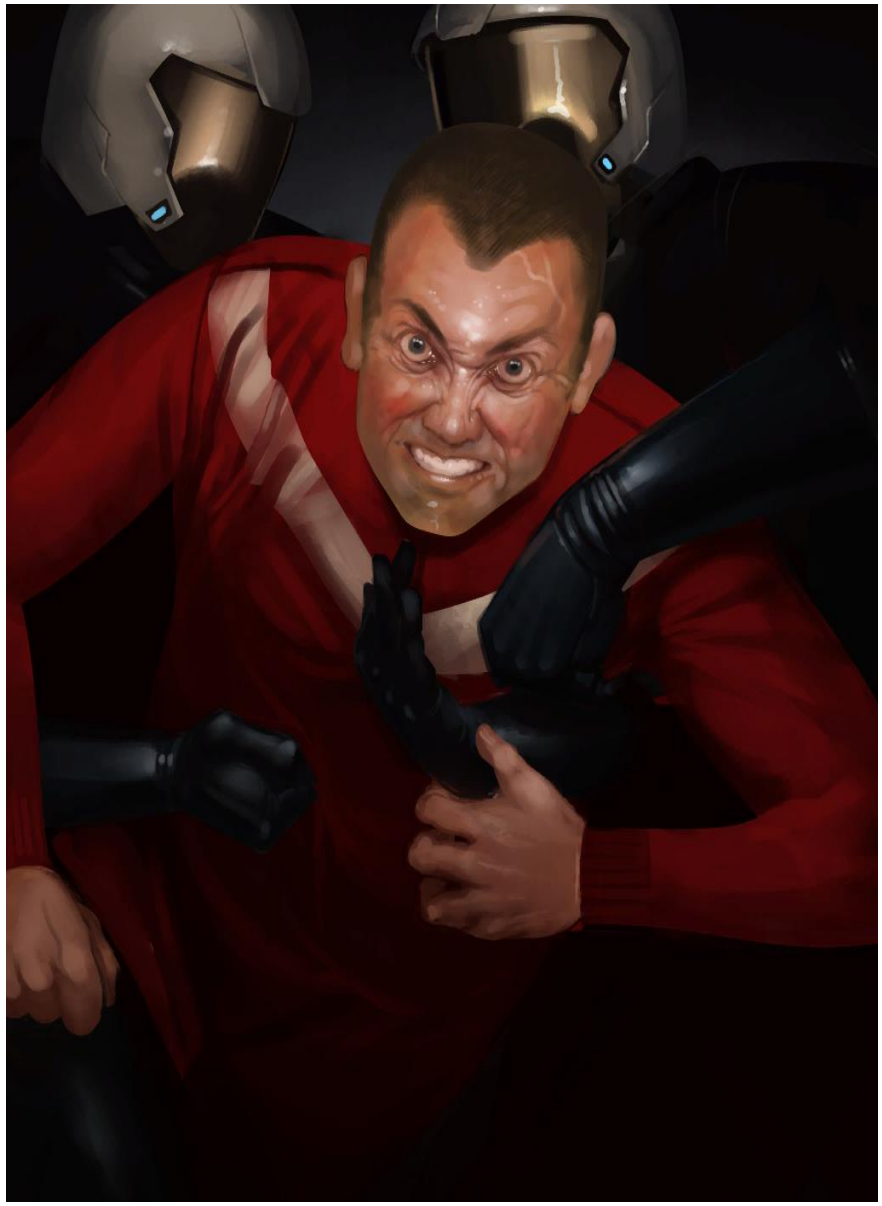
Пройдя по проходу несколько сот метров, ты упираешься еще в одну развилку. Куда ты повернешь теперь: налево (20), или направо (77)?



313

Теперь ваша судьба зависит от сообразительности и расторопности оставшихся на борту «Звездного Странника» людей - не исключено, что вскоре на корабле поймут, что вы попали в беду, и попытаются нуль-транспортировать вас «слепым» методом, наудачу фокусируя луч переноса на поверхности планеты. Вскоре вам становится трудно дышать, как вдруг скала, стоящая в нескольких метрах слева от вас, исчезает, за ней следует еще одна скала, возвышающаяся спереди. Ты понимаешь, что на корабле пытаются спасти вас, и новая надежда вселяется в твое сердце. Через несколько минут вы начинаете задыхаться, однако вам не остается ничего другого, как только ждать. Но тщетно! На корабле не могут определить ваших точных координат, и, когда остатки кислорода покидают ваши защитные скафандры, вы в конвульсиях падаете на землю. На этом твое приключение окончено!





314

У дверей столовой тебя окружает встревоженная команда. Хотя они говорят все разом и постоянно перебивают друг друга, тебе удается уловить суть происшедшего - один из твоих офицеров, похоже, сошел с ума! По словам очевидцев, он внезапно принялся раскидывать подносы с едой и драться с соседями по столу. Ты осторожно приоткрываешь дверь и видишь, что трое сотрудников службы безопасности с великим трудом сдерживают яростно отбивающегося смутьяна. Ты сразу же узнаешь его и нехорошее подозрение закрадывается тебе в душу - это тот самый человек, что сопровождал тебя в высадке на пустынную планету и напился из протекающего по дну ущелья ручейка. Теперь он превратился в дико рычащего зверя с налитым кровью лицом, с трудом удерживаемого тремя дюжими сотрудниками охраны. Впрочем, при виде тебя безумец тут же успокаивается и без сил оседает на пол. Что ты предпримешь?

Прикажешь отпустить его и заговоришь с ним. 102.

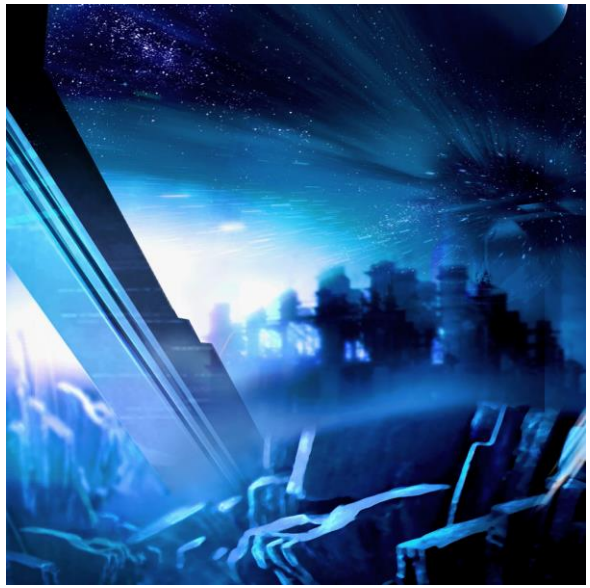
Попросишь принести из медицинской секции мощное успокоительное. 128.

Потребуешь срочно обработать твой рапорт о посещении пустынной планеты и провести анализ добытых тобою образцов. 302.



315

Вас проводят в ворота, и вскоре вы оказываетесь перед входом в центральную башню замка, в которой, судя по всему, и сосредоточены все жизненно важные службы. Вы объясняете, что хотели бы повидать Повелителя Дождей. Один из сопровождающих вас стражников скрывается в башне. Вернувшись через несколько минут, он говорит, что Повелитель согласен принять вас. Под бдительным надзором не спускающих с вас глаз охранников вы входите в башню - 91.



316

Ты выводишь «Звездный Странник» с орбиты красной планеты и включаешь маршевые двигатели. Если хочешь подлететь к большой серой планете, то 253. Если решишь отправиться куда-нибудь еще, то 92.

317

Как только вы залезаете в машину, ее начинает раскачивать из стороны в сторону. Рассевшиеся по своим местам существа запускают двигатель, разворачивают машину в воздухе и отправляются в обратный путь. Примерно через полчаса вы останавливаетесь вблизи большого круглого здания. На площадке перед входом стоит несколько похожих на вашу машин. Облаченные в униформу существа заводят внутрь множество понуро бредущих насекомообразных созданий. Вас также загоняют в здание и запирают в некоем подобии камеры, где уже ждут своей участи трое ранее доставленных сюда чужаков. Такое впечатление, что заключение сломило их волю и они уже смирились со 'скорым и неизбежным уничтожением. Ты просто не понимаешь, как они могут быть такими безучастными перед лицом надвигающейся смерти.

Один из облаченных в униформу чужаков велит тебе и сопровождающим тебя членам экипажа выйти из камеры. Ты понимаешь, что необходимо действовать как можно быстрее - от этого, возможно, зависит ваша жизнь. Если попробуешь с боем вырваться на свободу, то 297. Если попытаешься связаться со «Звездным Странником» и вызвать нуль-транспортер, то 67. Если потребуешь, чтобы стражник проводил вас к своему начальству, то 121.

318

Проход беспорядочно вьется и внезапно обрывается в абсолютную пустоту. Если хочешь сделать шаг вперед, то 232. В противном случае возвращайся к последнему разветвлению и поворачивай направо (305).

319

«Все что нам нужно, - говорит Дилана, - это космические корабли и инженеры, чтобы их строить».

По понятным причинам ты не можешь отдать ей свой корабль, но, если хочешь, можешь предложить ей воспользоваться услугами твоего Главного Инженера. Она обещает, что если ты оставишь на Маккомоне своего Инженера, она, в свою очередь, предоставит тебе крайне важную информацию, необходимую для успешного возвращения на Землю. Если вызовешь своего Главного Инженера и передашь его в распоряжение Диланы, то 17. Если скажешь ей, что не в твоих правилах оставлять членов своего экипажа на. чужих планетах, то 116.

320

Теперь ты можешь подлететь к огромной кольцеобразной конструкции, свободно вращающейся в открытом космосе (137), или же, выйдя в гиперпространство, направиться к небольшой черной планете, находящейся на расстоянии нескольких световых лет (331).

321

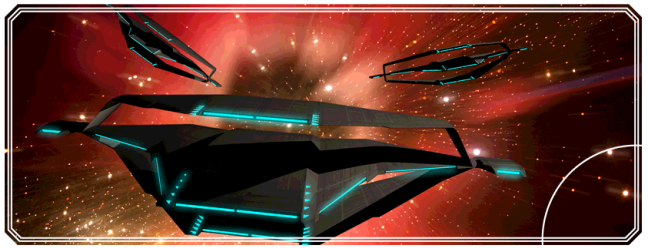
Сканеры дальнего действия показывают невдалеке наличие еще одной планеты, вращающейся вокруг того же самого солнца. Если хочешь подлететь и осмотреть ее, то 258. Если решишь проложить курс в обход этой планеты, то 44.

322

Коридор резко поворачивает направо и через некоторое время вновь разветвляется. Куда ты повернешь теперь: налево (113), или направо (214)?

323

Ты проводишь совещание с Главным Инженером и Офицером по науке. Они считают, что наиболее эффективным и простым способом высвобождения дополнительной энергии будет выключение лазерной установки или защитного поля. Ты должен решить, каким именно источником энергии ты воспользуешься и отдать команду к началу соответствующих действий. Однако учти, что тем самым ты повышаешь уязвимость «Звездного Странника» - до тех пор, пока ты не найдешь месторождения дилибриума, уменьши уровень ЗАЩИТЫ или уровень ВООРУЖЕНИЯ (в зависимости от того, какую цепь ты хочешь деактивировать) своего корабля на 3. Теперь ты можешь продолжить свое путешествие - то 248.



324

Членов твоей команды охватывает волнение: не суждено ли им до скончания веков скитаться в этой чужой враждебной вселенной, разыскивая разрыв в пространственно-временном континууме, да и существует ли он вообще?! Ты вынужден сделать официальной заявление и разрядить накалившуюся обстановку. Если ты знаешь координаты и время открытия черной дыры, через которую можно вернуться в вашу собственную вселенную, то 216. Если вы до сих пор не определили их, то 197.

325

Вы идете по дороге и вскоре оказываетесь в квартале, в котором, судя по внешнему виду окружающих вас зданий, сосредоточивалось все городское управление. Вы проходите мимо сломанного автоматического разносчика газет, и ты, разбив его стеклянный колпак ударом кулака, берешь себе одну газету. Тебе не удается разобрать язык, на котором она написана, но ты решаешь прихватить газету с собой, чтобы позже проанализировать ее в лингвистической лаборатории «Звездного Странника». Твое внимание привлекает одно особо величественное здание, и вы решаете зайти внутрь.

В открывшемся за дверями холле царит мертвенная тишина, но вдруг раздавшийся из-за приемной стойки голос спрашивает о цели вашего визита. От неожиданности вы подпрыгиваете на месте, но скоро понимаете, что это лишь голос электронного секретаря. Предположив, что кабинеты наиболее важных чиновников должны находиться на верхних этажах здания, вы решаете начать осмотр с самого верха и постепенно двигаться вниз. На четвертом этаже вы входите в комнату, в центре которой за столом лицом к компьютерному терминалу сидит какая-то сгорбленная фигура. Вы осторожно подходите к ней и понимаете, что существо уже давно мертво, - кожа его сгнила и теперь распространяет вокруг весьма неприятный запах. Осматривая компьютерный терминал, один из сопровождающих тебя членов экипажа неосторожно задевает сидящую в кресле фигуру, и внезапно она открывает глаза! Выхватив бластеры, вы в страхе отпрыгиваете назад. Существо улыбается, и если бы не его плачевное состояние, улыбку эту можно было бы назвать почти дружелюбной. Вы вежливо представляетесь. Существо еле заметно кивает головой, экран стоящего на столе компьютера загорается и по нему начинают пробегать состоящие из неизвестных тебе символов строки. Ты недоуменно всматриваешься в них, как вдруг понимаешь, что существо пытается помочь тебе выбрать тему, по которой оно могло бы тебе дать справку. Ты тут же спрашиваешь, может ли оно помочь вам вернуться домой. После минутного размышления мерный электронный голос сообщает, что на 45-й звездный день благодаря разнице в атомных частотах в черной дыре откроется разрыв в пространственно-временном континууме. Поблагодарив существо за предоставленную информацию, ты устанавливаешь координаты нуль-транспортировки и, не желая терять зря времени, возвращаешься на «Звездного Странника» - 130.



326

Брось две кости. Если выпавшее число больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, то 12. Если выпавшее число меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА, то 266.



327

Выбрав одного офицера, зарегистрированного на Игровой Карте (кого именно, решай сам), ты отправляешь его в воздушный шлюз. Там он надевает защитный скафандр, который позволит ему нормально работать в безвоздушном пространстве, и закидывает за спину переносную реактивную установку, предназначенную для автономного перемещения в космосе.

Все идет хорошо, пока облаченный в защитный скафандр офицер пробирается по краю скопления, где астероиды летят медленно и их приближение видно издалека. Однако чем ближе он продвигается к центру скопления, тем рискованнее становится его задача. Брось одну кость. Если выпадет 1, то 204. Если выпадет 6, то 190. Если выпадет какое-либо другое число, то 47.



328

Лазерные разряды с треском бьют в вынырнувшего из непроходимых зарослей монстра. Он поднимается на задние лапы, издает дикий вой и всем своим весом обрушивается на вас! Парализующие заряды лишь разозлили его - вот последнее, о чем ты успеваешь подумать перед тем, как зловонное грязно-зеленое брюхо всей своей тяжестью расплющивает тебя о землю. На этом твое приключение окончено!

329

Ты выводишь «Звездный Странник» на орбиту большой красной планеты. Биосканеры показывают, что ее поверхность населена разумными существами, и ты пытаешься связаться с ними по радио. Спустя некоторое время тебе удается установить радиоконтакт с существом, представившимся Командором Доммом - главнокомандующим объединенными военно-космическими силами планеты Дар-Вил. Вскоре на экране монитора появляется его изображение. Это создание с ярко выраженной гуманоидной внешностью, однако по земным меркам в его облике есть нечто странное. Ты определяешь, что ростом он превышает два метра, а его грубое лицо создает впечатление, что он является типичным представителем довольно агрессивной расы. Тем не менее он вполне дружелюбно приглашает тебя в сопровождении двух членов экипажа спуститься на поверхность планеты и встретиться с ним. Если примешь его предложение, то 132. Если решишь полететь в какое-нибудь другое место, то 316.



330

Реакция ганцигского офицера молниеносна - не успевает выбранный тобой член экипажа схватить его, как он нажимает кнопку у себя на поясе, и мгновенно активизировавшееся невидимое защитное поле отбрасывает нападающего на несколько шагов назад. Сильно ударившись о перегородку, он безчувств сползает на пол - отними 1 от уровня его МАСТЕРСТВА и 2 - от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ. Чужак предупреждает тебя впредь не предпринимать таких безумных попыток и требует провести его на капитанский мостик. Скрепя сердцем, ты вынужден подчиниться и в сопровождении ощетинившегося лазерами звездолета берешь курс на ганцигскую базу - то 202.



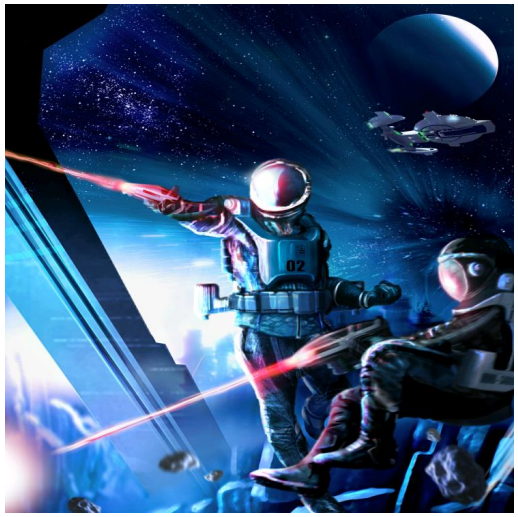
331

Выйдя из гиперпространства, ты выводишь «Звездный Странник» на орбиту маленькой темной планеты. Сканирование поверхности не обнаруживает признаков жизни. Если хочешь высадиться на планету и исследовать ее поверхность, то 97. Если решишь продолжить полет, то 104.

332

Твой Офицер по науке, уже довольно долгое время пристально наблюдающий за окружившими вас охранниками, замечает в их поведении нечто странное и неестественное. Он высказывает предположение, что эти существа - всего лишь андроиды, искусственно созданные роботы, внешне напоминающие живых существ! Он предлагает тебе настроить ваш переносной передатчик на частоту глушения, и ты немедленно следуешь его совету.

Результат превосходит все ожидания - столпившиеся в комнате чужаки немедленно теряют подвижность и замирают на месте, обратившись в некое подобие статуй! Воспользовавшись беспомощностью охраны, вы выбегаете из зловещей комнаты - 160.



333

Приблизившись к двойной звезде, ты выходишь из гиперпространства и включаешь биосканеры, которые определяют, что состав атмосферы, среднесуточная температура и уровень гравитации третьей планеты системы способствуют возникновению и развитию на ней органической жизни. Ты выводишь «Звездный Странник» на орбиту этой планеты и, вторично просканировав ее поверхность, убеждаешься в правильности своего предварительного вывода: планета населена разумными существами! Прощупав эфир в широком спектре радиочастот, ты через некоторое время получаешь ответный сигнал. Ты поворачиваешься к монитору блока визуальной индикации, на экране которого появляется странное существо. Безволосый коричневокожий чужак облачен в переливающуюся всеми цветами солнечного спектра тунику. Он представляется, и ты понимаешь, что перед тобой существо женского пола - зовут ее Дилана, и она является сотрудником центра межпланетных сообщений планеты Маккомон. Ее в высшей степени музыкальный голос полон неизъяснимого очарования. Ты объясняешь ей, что разыскиваешь путь в свою собственную вселенную, и спрашиваешь, не может ли она помочь вам. Посовещавшись с кем-то, находящимся вне поля досягаемости экрана монитора, она отвечает: «Думаю, мы сможем оказать вам помощь. Добро пожаловать на нашу планету». Если примешь ее любезное приглашение, то 39. Если предпочтешь вывести «Звездный Странник» с орбиты Макоммона и продолжить путешествие, то 141.

334

С такого расстояния невозможно промахнуться -заряд бластера с треском бьет существо в грудь, и оно, бездыханное, падает на пол. В тот же миг из-за дверей раздается чье-то взволнованное бормотание, а последовавший за ним топот ног подсказывает тебе, что за вашими действиями наблюдал какой-то неизвестный соглядатай, и теперь он стремглав бежит вниз по дороге. Ты внимательно осматриваешь комнату убитого тобой создания, как вдруг с улицы раздается какой-то шум. Выглянув из дверей, ты видишь толпу приближающихся инопланетян: судя по всему, они в ярости от того, что ты напал на их сородича. Ты понимаешь, что сейчас самое благоразумное - как можно скорее покинуть эту планету и вернуться на «Звездный Странник» - 290.

335

Ты рассказываешь ему о своей встрече с Командором М'к Телом, однако чужак, похоже, не верит тебе и приказывает следовать за его кораблем до ближайшей космической базы. Если решишь подчиниться его требованию, то 15. В противном случае ты будешь вынужден напасть на него (только помни об ограничениях, которые наложила на тебя предыдущая встреча с представителями ганцигской цивилизации).

ГАНЦИГСКИЙ КОРАБЛЬ

Вооружение 8 Защита 12

Запомни номер этого раздела и иди на 341, где изложены правила космических боев. Если тебе удастся уничтожить имперский звездолет, то 185.

336

Ты продолжаешь прерванный неожиданным происшествием полет. Куда ты направишься: к пурпурной звезде (44) или к двойной звезде (333)?

337

Надев защитный скафандр, судовой Врач осматривает тела погибших членов экипажа и приходит к выводу, что они были отравлены. Судя по всему, в атмосфере планеты, на которую совершила высадку спасательная группа, содержится какое-то ядовитое вещество, и вместе с посадочным модулем оно проникло на борт «Звездного Странника». Что ты предпримешь?

Поручишь корабельному Врачу разработать противоядие и вакцинировать всех, членов команды. 223.

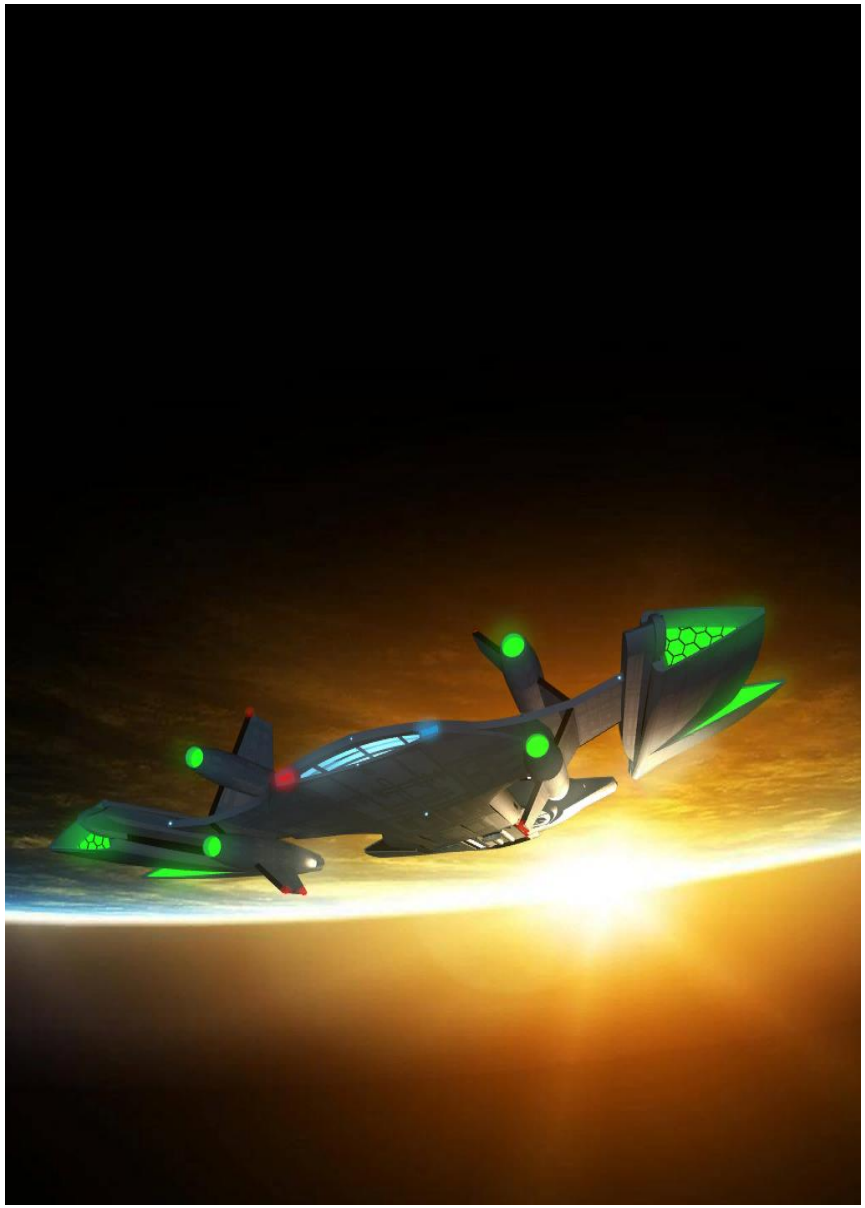
Прикажешь выкачать из зараженных секций воздух. 284.

338

Некоторое время туннель беспорядочно петляет, а затем приводит тебя к новой развилке. Куда ты повернешь теперь: направо (20), или налево (166)?

339

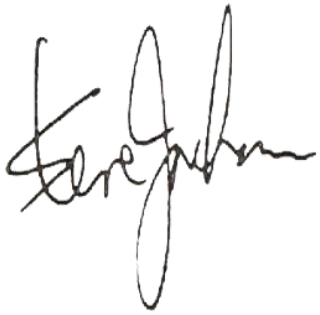
Тебе не суждено узнать, в чем состояла твоя ошибка... То ли угол схождения был выбран неправильно, то ли ускорение превысило допустимые нормы, а может имеющаяся у тебя в распоряжении информация не соответствовала действительности... Да это уже и не важно, ибо «Звездному Страннику» так и не удалось вырваться из поглотившей его черной дыры! Твое приключение на этом окончено!



340

Ты приходишь в себя и, оглядевшись, видишь членов своего экипажа, с трудом расстегивающих привязные ремни и вылезающих из своих кресел. Ты велишь навигатору определить ваше местоположение и включаешь монитор блока визуальной индикации. На экране возникает привычная тебе картина открытого космоса. Неужели это ваша собственная вселенная!?

На некотором расстоянии ты видишь кажущуюся знакомой огромную конструкцию. Внезапно к тебе подбегает офицер по связи. «Капитан! – кричит он взволнованно. - Я только что засек сигнал, передаваемый каким-то объектом прямо перед нами. Это позывные подстанции «Эйнштейн»! Похоже, у нас получилось!». Переключив принятый сигнал на экран блока визуальной индикации, ты убеждаешься, что он действительно пришел с одной из земных подстанций. Ты прошел через черную дыру и вернулся в свою собственную вселенную! Окружившие тебя члены экипажа бурно выражают свой восторг. Ты благополучно вернул «Звездный Странник» со всей командой обратно на Землю!



341

ВНИМАНИЕ! Перед тем, как начнешь читать правила космического боя, запомни или запиши на Игровой Карте номер раздела, с которого ты пришел - прочитав правила, ты должен будешь вернуться обратно на тот же номер. .Космический бой между двумя звездолетами происходит следующим образом:

1. Космические бои состоят из серии раундов, вот время которых корабли противников наносят друг другу мощные лазерные удары. Если в тексте страницы, с которой ты пришел, ничего не говорится об этом особо, «Звездный Странник» наносит удар первым.

2. Брось две кости и сравни полученное число с уровнем ВООРУЖЕНИЯ своего корабля.

3. Если выпавшее число больше или равно уровню ВООРУЖЕНИЯ «Звездного Странника», это значит, что ты промахнулся - п. 7.

4. Если выпавшее число меньше уровня ВООРУЖЕНИЯ «Звездного Странника», это значит, что твой выстрел достиг цели - п. 5.

5. Чтобы определить, какой ущерб нанесло прямое попадание вражескому кораблю, снова брось две кости, но на этот раз сравни выпавшее число с уровнем ЗАЩИТЫ звездолета противника: Если выпавшее число меньше или равно уровню его ЗАЩИТЫ, прямое попадание нанесло ему ущерб, равный 2.

Если выпавшее число больше уровня его ЗАЩИТЫ, прямое попадание нанесло ему ущерб, равный 4. Если на костях выпали две шестерки (дубль), то вне зависимости от уровня ЗАЩИТЫ вражеского звездолета ему наносится ущерб, равный 6.

6. Отними нанесенный твоим выстрелом ущерб от уровня ЗАЩИТЫ вражеского звездолета.

7. Теперь настала очередь инопланетному кораблю атаковать тебя. Это будет происходить точно таким же образом, как и во время твоего выстрела. Брось две кости. Сравни выпавшее число с уровнем ВООРУЖЕНИЯ вражеского звездолета. Если оно меньше, его удар достиг цели. Чтобы определить, какой ущерб он нанес «Звездному Страннику», снова брось две кости, сравни полученное число с уровнем ЗАЩИТЫ своего корабля и соответствующим образом уменьши свою ЗАЩИТУ, как это указано в п. 5. 8. Теперь возвращайся в п.2 и продолжай бой до тех пор, пока уровень ЗАЩИТЫ одного из противоборствующих звездолетов не окажется равным нулю. Как только это произойдет, любое дополнительное повреждение приведет к тому, что корабль взорвется.

По завершении битвы в защитной оболочке твоего корабля будет зиять множество пробоин (уровень его ЗАЩИТЫ будет значительно снижен). Единственный способ отремонтировать корабль и восстановить уровень его ЗАЩИТЫ надо зайти в какой-либо космический порт. Однако учти, что далеко не все порты позволят тебе поставить «Звездного Странника» в их доки на ремонт. Таким образом, восстановить уровень ЗАЩИТЫ «Звездный Странник» ты сможешь лишь в тех случаях, когда это будет специально указано в тексте соответствующего раздела.

Теперь возвращайся на номер, с которого пришел, и бросайся в драку!

342

ВНИМАНИЕ! Перед тем, как начнешь читать правила рукопашной схватки, запомни или запиши на Игровой Карте номер раздела, с которого ты пришел - прочитав правила, ты должен будешь вернуться обратно на тот же номер. Рукопашная схватка происходит следующим образом:

1. Рукопашные схватки состоят из серии раундов, во время которых противоборствующие стороны наносят друг другу удары. Ниже под термином «чужак» будет пониматься любое существо, сражающееся с тобой или с кем-нибудь из твоих офицеров. В свою очередь, «ты» будет означать либо самого тебя, если ты лично участвуешь в рукопашной схватке, либо же того члена твоего экипажа, которого ты выбрал для этого сражения.

2. Брось две кости. Прибавь выпавшее число к уровню МАСТЕРСТВА чужака. Полученное число определяет силу его удара.

3. Брось две кости. Прибавь выпавшее число к уровню своего МАСТЕРСТВА. Полученное число определяет силу твоего удара.

4. Если сила удара чужака больше силы твоего удара, то его удар достиг цели - отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ.

5. Если сила твоего удара больше сила удара чужака, ты ранил его. Отними 2 от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ.

6. Если силы ударов равны, то это значит, что вы оба отразили удары - следующий этап рукопашной схватки начинается с п.2.

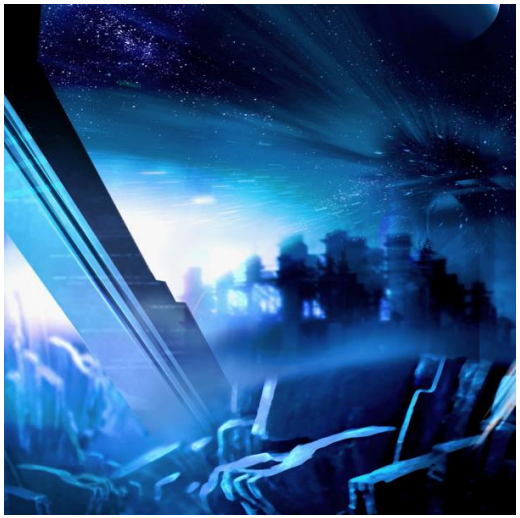
7. Следующие этапы рукопашной схватки (пп. 2-6) происходят в той же последовательности до тех пор, пока либо твоя ВЫНОСЛИВОСТЬ, либо ВЫНОСЛИВОСТЬ чужака не окажется равной нулю, что означает СМЕРТЬ.

8. Если в тексте предусмотрена возможность капитуляции, ты можешь воспользоваться ею и остановить схватку, если дела твои будут складываться не лучшим образом.

Если тебе и твоей команде противостоит более одного чужака, ты должен решить, с каким именно чужаком дерется тот или иной офицер. Это можно сделать следующим образом: присвой каждому члену своего экипажа, участвующему в схватке, порядковый номер между единицей и шестью. Затем, выбрав определенного чужака, брось одну кость. Выпавшее число покажет, с каким именно офицером дерется этот чужак. Если в схватке участвует меньше шести членов твоего экипажа, а в результате бросания кости выпало число, не присвоенное ни одному из офицеров, брось кость повторно. Если в рукопашной схватке участвуют неравные силы, ты должен определить, с каким именно чужаком дерется тот или иной офицер. Например, если трем членам твоего экипажа противостоят четверо чужаков, один чужак останется без пары, и ты должен будешь решить, кого именно будет атаковать этот «лишний» чужак. Это можно сделать следующим образом: брось одну кость по очереди за каждого члена твоей команды. Самое большое выпавшее число укажет того офицера, которого, в дополнение к его «нормальному» противнику, будет атаковать этот «лишний» чужак. Если же, наоборот, четырем членам твоего экипажа противостоят трое чужаков, ты сам можешь решить, с каким именно чужаком будет сражаться «лишний» член твоего экипажа. Если двое (или более) членов твоего экипажа или чужаков дерутся с одним противником, происходит так называемое

«нормальное сражение с дополнительным ударом». Сперва реши, между кем будет происходить «нормальное сражение» - результаты этого раунда битвы определяются обычным путем. Затем брось одну кость и определи силу удара «дополнительного нападающего». Сравни силу его удара с силой удара его противника. Если сила удара «дополнительного нападающего» больше силы удара его противника, это значит, что он нанес ему ранение. Если сила удара «дополнительного нападающего» меньше силы удара его противника, ничего не происходит, - это лишь означает, что противник смог отразить удар («дополнительный нападающий» не может получить ранение!). Один раз поучаствовав в «нормальном сражении с дополнительным ударом», ты поймешь, что это вовсе не так сложно, как кажется с первого взгляда.

Теперь возвращайся на номер, с которого пришел, и бросайся в драку!



343

ВНИМАНИЕ! Перед тем, как начнешь читать правила стрельбы из бластера, запомни или запиши на Игровой Карте номер раздела, с которого ты пришел - прочитав правила, ты должен будешь вернуться обратно на тот же номер.

Сражение на бластерах происходит следующим образом:

1. Прежде всего установи свой бластер (бластеры) либо в режим «Оглушение», либо в режим «Поражение». С одной стороны, ты рискуешь настроить против себя жителей планеты, если случайно убьешь нескольких их сородичей, однако, с другой стороны, некоторые чужаки настолько сильны и выносливы, что выстрел из бластера, установленного в режим «Оглушение», не окажет на них сколько-нибудь серьезного воздействия.

2. Реши, кто именно из членов твоего экипажа будет принимать участие в перестрелке (ты сам или кто-нибудь из твоих офицеров).

3. Если необходимо, откорректируй уровень МАСТЕРСТВА того офицера, который будет участвовать в перестрелке (например, если из бластера стреляет офицер, не входящий в службу безопасности, уменьши уровень его МАСТЕРСТВА на 3).

4. Брось две кости. В тексте раздела, с которого ты пришел, тебе могут быть даны специальные инструкции, согласно которым ты должен будешь увеличить, или, наоборот, уменьшить выпавшее на костях число в зависимости от размеров и степени подвижности чужака, по которому ведется огонь. Получившееся в результате число сравни с уровнем своего МАСТЕРСТВА, либо с уровнем МАСТЕРСТВА того офицера, который ведет огонь.

5.Если получившееся число больше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА (уровню МАСТЕРСТВА офицера, который ведет огонь), это значит, что ты промахнулся.

6. Если получившееся число меньше уровня твоего МАСТЕРСТВА (уровня МАСТЕРСТВА офицера, который ведет огонь), это значит, что ты оглушил или убил чужака (в зависимости от того, на какой режим установлен твой бластер).

7. Если огонь ведется по вооруженному бластером или каким-нибудь другим дальнобойным оружием чужаку, и если ты не попал в него, он тут же выстрелит в тебя в ответ. Вновь проделай шаги 3-6, чтобы определить, достиг ли ответный выстрел цели. Учти, что бластеры чужаков всегда установлены в режим «Поражение», если только в тексте страницы, с которой ты пришел, это не оговорено особо.

8. Если ни твой выстрел, ни ответный выстрел чужака не достигли цели, повторяй шаги 3-6 до тех пор, пока кто-нибудь из вас не будет оглушен или убит.

9. Если тебе и твоей команде противостоит более одного чужака, ты должен решить (до того, как откроешь огонь), в какого именно инопланетянина стреляет тот или иной офицер. Кроме того, ты должен определить, в какого именно члена твоего экипажа стреляет тот или иной чужак. Это можно сделать следующим образом: присвой каждому члену своего экипажа, участвующему в перестрелке, порядковый номер между единицей и шестью. Затем, выбрав определенного чужака, брось одну кость. Выпавшее число покажет, по какому именно офицеру он будет стрелять из своего оружия. Если в перестрелке участвует меньше шести членов твоего экипажа, а в результате бросания кости выпало число, не присвоенное ни одному из офицеров, брось кость повторно.

Запомни, меткий выстрел из бластера, установленного в режим «Поражение», всегда смертелен! Если, сраженный выстрелом из вражеского оружия, ты погибаешь, это значит, что твое приключение окончено! Перестрелки из бластеров смертельны и быстротечны, так что будь крайне осторожен, если не до конца уверен в собственных силах и мастерстве.

Теперь возвращайся на номер, с которого пришел, и открывай огонь.

