Андрей Рулин

# Проект особой важности.

книга-игра




*Версия текста: 1*
*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*
https://quest-book.ru

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

**Ключевые слова**

☐ Астроном
☐ Королева Мяу

**Клетки удачи**

☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5
☐ 6

**Вспомогательные**

Six: _6_
A: ____

**Топливо**

Топливо: ____

# 1

Хотя сейчас много молодёжи интересовались политикой, вы были не из таких. Именно поэтому и не разделили судьбу многих одноклассников, участвующих в силовых акциях оппозиции два года назад. Да и новые законы вас пока особо не касались – всё-таки вы представитель титульной нации, родители тоже ни в чём таком не замешаны, к тому же не из бедной семьи. И плевать на то, что на улицах всё больше стали выкрикивать ура-патриотические лозунги! Покричат, да и перестанут.

Так вы считали до марта этого года, когда был подписан закон о резком расширении армии. Тут и стало понятно, что от криков дело может перейти к войнушке, а вы как раз были хорошим кандидатом на то, чтобы «отдавать долг Родине» в качестве пушечного мяса. Обычному парню, конечно, пришлось бы поохать, но в итоге пойти служить, как призовут. Но для вас был вариант и получше – временно свалить из этой страны. Предлог был благовидный – пойти учиться в Кембридж. Техническое образование там на высоком уровне, а государству сейчас специалисты очень нужны.

И вот вы уже стоите в крупном северном портовом городе с чемоданами и билетами на ближайший пароход в руках. До прибытия судна ещё два часа. Как их провести?

✎ ƒ(×) «Установить клетку с броском кубика», ƒ(×) «Установить клетку с броском кубика»

◯ **Прогуляетесь по городу** — (49)

◯ **Подождёте в порту** — (4)

# 2

Вы подходите к небольшому покосившемуся деревянному домику. Он совершенно не похож на обычные дома в сельской местности. Вроде так уже двести лет не строят? Да и строили ли раньше? Всё же входите внутрь и, к своему удивлению, видите там кое-какую мебель, обои, посуду и даже ... хозяина. Конечно, если на дне карьера поселился некий «рыцарь», почему бы не быть ещё кому-то? Тем более, этот на вид кажется совершенно нормальным. Что же он здесь забыл? Надо бы с ним поговорить и выяснить это.

◯ **Далее...** — (13)

# 3

На этот раз перед вами целых три звезды. В центре – крупный бело-голубой гигант, от которого исходит холодное, но ослепительное сияние. Рядом с ним, почти вплотную, кружит жёлто-белый карлик, а где-то далеко на заднем плане едва заметна маленькая оранжевая точка.

Хельга бодро вещает, что температура главной звезды 10 500 Кельвинов, второй 7300 К, а о температуре оранжевого карлика умалчивает. Возможно, она в неё не заложена.

Из доступных маршрутов вам на выбор предлагают две довольно различающиеся по положению точки.

◯ **Менкерт в Центавре (50 единиц)** — (93)

◯ **Звезда в Лире (15 единиц)**, 🖉 «Топливо» −15 — (66)

## 4

К назначенному времени вместо парохода прибывает достаточно маленькая посудина, на которую вам и говорят грузиться. Якобы уровень воды в этом году сильно упал, поэтому большой пароход сюда не зайдёт. Делать нечего, всходите по трапу и проходите в кормовое помещение, где на диванчиках уже сидят другие пассажиры первого класса. Когда судно трогается, всем подают вино средней паршивости, после чего оставляют знакомиться друг с другом или иным способом коротать пребывание в этой дыре. Попытаетесь познакомиться с соседями или займётесь чем-то другим?

◯ **Познакомиться** — (37)

◯ **Не знакомиться** — (42)

## 5

Изображение гаснет, и каюта наполняется знакомым гулом и лязгом. На этот раз механизм, как кажется, работает мягко, без надрыва. А может всё дело в том, что вы уже привыкли к такой манере перемещения космического корабля.

Наконец в окне появляются две звезды: крупный оранжевый гигант, от которого, кажется, веет теплом даже через окно, и рядом с ним – небольшая, но ослепительно яркая голубая звезда.

Неутомимая Хельга предлагает на выбор два маршрута. Конечная звезда из первого по-прежнему находится в созвездии Лебедя. Согласно второму маршруту, вы должны перескочить на созвездие Лиры. В этот раз конечные точки маршрутов визуально расположены довольно далеко друг от друга.

◯ **Лебедь (70 единиц)**, 🖉 «Топливо» −70 — (3)

◯ **Лира (50 единиц)**, 🖉 «Топливо» −50 — (12)

## 6

К сожалению, вы уклонились не туда, и удар приходится прямо в грудь. Вы со всего размаху падаете прямо в чавкающее болото...

# 7

В последний момент видите стоящее неподалёку дерево и бросаетесь к нему. И только «спрятавшись» за ним понимаете – такой тонкий ствол не скроет даже ребёнка. Однако «рыцарь», кажется, всё равно не замечает ничего вокруг себя и смотрит исключительно вперёд, бормоча при этом бессвязный бред типа: «...ая нить взорожала, надо было на всё поку...» и « ...ок мятный скоро введут, может туда...», как будто разговаривая с невидимым собеседником. При этом его руки совершали периодически странные движения пальцами, как у игрока на фортепиано. Хорошо, что вы не стали с ним разговаривать!

◯ **Далее...** — (77)

# 8

В какое строение надумали пойти первым?

◯ **В «красное»** — (35)

◯ **В «жёлтое»** — (2)

◯ **В «синее»** — (56)

◯ **В «белое»** — (80)

◯ **В «чёрное»** — (40)

# 9

Сначала «рыцарь», кажется, не замечает вас, и двигается, глядя вперёд невидящим взглядом. Когда дистанция сокращается до нескольких метров, он неожиданно останавливается и через некоторое время фиксирует свой взгляд строго на вашем лице.

– С возвращением в наши ряды, герой! – неожиданно восклицает он голосом, полным неизвестно откуда взявшейся радости и оживления. Должно быть, произошла ошибка, и вас приняли не за того. Впрочем, не очень-то хочется его расстраивать и разубеждать. Он ведь с мечом, а вы – нет. Лучше кивнуть ему и закруглить разговор, пока он добрый и пойти дальше. Но можно и попытаться узнать что-то ценное о данной местности.

◯ **Спросить, как пройти к его командиру** — (53)

◯ **Спросить, есть ли чего поесть** — (50)

◯ **Пойти дальше** — (77)

# 10

На какую палубу теперь?

◯ **На первую** — (17)

◯ **На вторую** — (36)

## 11

На этот раз вы оказываетесь рядом с аж четверной звездой. Все её компоненты белые и сгруппированы по двое. Куда дальше?

◯ **Альфа Лиры (40 ед.)**, 🖉 «Топливо» −40 — (45)

◯ **Кума, в созвездии Дракона (20 ед.)** — (b6b896c5-e2d3-11f1-a01f-ac1f6bb14c96)

## 12

Перед окном – большая белая звезда. По словам ассистента, она образовалась аж 200 миллионов лет назад. Интересно, она старше Солнца или нет? Тем временем вам предлагают на выбор ещё два маршрута.

◯ **Следующая звезда Лиры (25 ед.)**, 🖉 «Топливо» −25 — (11)

◯ **Регул, созвездие Льва (80 ед.)** — (93)

## 13

Оказывается, он вообще не коренной немец, а эмигрант из далёкой России! Из его ломаной речи вскоре становится ясно, что после распада белого движения в 1920 году он не стал прорываться в Крым, а прибился к немногочисленному формированию «Российская воля», контролировавшему несколько деревень на Кубани. По мере того, как командование разбегалось, главой движения вскоре стал он сам, после чего похитил казну и убежал в Германию. Здесь он купил домик и стал фермером.

Всё у него на ферме хорошо и славно, только вот иногда прибегают какие-то дураки и кричат: «Жёлтый замок опять взят». А какой у него «жёлтый замок»? Это он же просто жёлтое пугало в огороде поставил. Вы смотрите в огород – и правда, там стоит жёлтое пугало. Возможно, вам действительно показалось, что на здании был флаг?

Разговор меж тем перешёл на настоящее. Хозяин дома уже стареет, за домом и фермой ухаживать не может, как раньше. Вот если бы у него был работник... Не хотите, кстати, наняться к нему? Здесь вас вряд ли будет кто-то искать и пытаться призвать в армию. Согласитесь или наотрез откажитесь и попросите вывести отсюда?

◯ **Согласиться** — (23)

◯ **Отказаться** — (16)

## 14

По пути вы видите несколько обшарпанных дверей, очевидно в каюты, но все они закрыты. Судя по следам, кое-кто из ваших предшественников даже пытался туда ломиться, но неудачно. Через минуту такого движения появляется следующая развилка. На этот раз проход направо полностью тёмный, видны только огоньки из соседнего коридора. Также из переходика доносится весьма противный туалетный запах.

◯ **Продолжить идти прямо** — (58)

◯ **Пройти через тёмный проход** — (79)

## 15

Ещё несколько рядов запертых дверей, и появляется новый проход направо. Прогулка по кораблю-лабиринту начинает явно надоедать. А после пристального всматривания в проход начинают ещё и терзать смутные сомнения, что по нему вы придёте туда, где уже были. Но если пойти прямо, то, кажется, тоже пойдёте пройденным путём.

Мистика какая-то. Вроде небольшой корабль каким-то образом стал сложным лабиринтом. Впрочем, сейчас мистическим размышлениям нельзя предаваться. Время поджимает! Ещё пять-шесть поворотов и вас определённо постигнет незавидная судьба. Поэтому решаете немного освежить в памяти, как выходят из лабиринтов. Точно же в книжке какой-то было про это! Кажется, надо постоянно идти вдоль левой стены. Или же вдоль правой?

◯ **Пойти прямо** — (62)

◯ **Пойти направо** — (19)

## 16

Повздыхав, фермер соглашается проводить до города, попросив перед этим о небольшой услуге: попугать немого местных хулиганов и пройтись по карьеру с жёлтым флажочком, покричав «ваш замок взят». А то, по его словам, они уже достали!

Просьба странная, но вы соглашаетесь и идёте к ближайшему зданию, где гордо реет чёрная тряпка. Однако, не успев дойти до неё, встречаетесь с всё тем же «рыцарем».

– Как ты посмел предать королеву! – В гневе кричит он. – Да ещё и стал этим слизняком-жёлтым!

Пока вы думаете, что ответить, он яростно отрубает вам голову одним ударом меча.

# 17

Вы попадаете в трюм, разделённый на несколько отсеков. В каждом из них в изобилии наложен разнообразный груз. Предназначается ли он для «особого объекта», неизвестно. Может, после того как разберутся с вами, он будет выгружен в обычном порту. Кое-где на ящиках помещён значок, предупреждающий о хрупкости груза. Из каждого отсека ведут две двери: та, через которую вы входите, и другая – в стене слева от неё. Выхода наружу, к сожалению, нет нигде.

Так проходите из отсека в отсек, пока не замечаете, что они определённо начинают повторяться. Значит, в трюме искать нечего, надо выбираться вверх по лестнице. Но постойте, где же она? Ещё раз проходите полный круг, а её всё нет. Проходите в обратном направлении с тем же результатом. Да что же это творится?

◯ **Далее...** — (63)

# 18

Так вы идёте ещё минуту мимо дверей в каюты, виднеющиеся справа. Ни одна из них не открывается ни при осторожном толкании, ни при дёргании. Пытаться открыть со всей силы не решаетесь, так как уже поняли, что поднимать лишний шум чревато. Вот и новая развилка: слева тёмный коридорчик, в конце которого, правда, виден свет.

◯ **Пойти по нему** — (22)

◯ **Продолжить путь прямо** — (59)

# 19

Вы пытаетесь уговорить себя, что избрали правильное направление, но на душе всё равно тревожно. Сколько вам разрешат ещё сделать выборов? Вряд ли много! А пока такая возможность ещё есть, прибавьте шаг и решите, куда пойти на следующей развилке.

◯ **Налево** — (67)

◯ **Направо** — (14)

# 20

Ещё раз смотрите в обе стороны. Очень уж смущает этот солдат. На судне всем было ясно сказано не попадаться на глаза, а часовой ведь наверняка вас заметил. После увиденного ранее не очень хочется проверять его реакцию на себе. Может, безопаснее пойти в другую сторону? Там, правда, дороги почти нет, но всё же... Итак, куда держать путь?

◯ **По дороге к часовому** — (68)

◯ **По осыпавшейся дороге** — (**91**)

## 21

Дальше ничего интересного не происходит. «Съев» дорогу, болото принимается за вас. Слишком поздно приходит осознание, что это не уровень воды поднимался, а именно дорога опускалась. «Неужели под дорогой какой-то подъёмный механизм?» – было вашей последней мыслью...

## 22

Без приключений вы достигаете конца прохода. Если ещё не заплутали, то уже должны примерно понимать, куда надо идти.

◯ **Налево** — (**41**)

◯ **Направо** — (**58**)

## 23

Вы становитесь работником на ферме мигранта. Первым делом приводите в порядок строения, срываете с них эти глупые флаги, копаете грядки под огород. Так день за днём приводите ферму в порядок, пока однажды не обнаруживаете, что давно уже живёте в доме один, а к вам периодически приходят гости и задают дурацкие вопросы, как, например, не здесь ли живёт королева-кошка....

# 24

Прошло несколько лет работы на секретном объекте. Шаг за шагом вы с коллегами методично решали встающие перед проектом задачи. На проект работали лучшие производства Рейха, присылая самые совершенные образцы радиоламп. А если и они не годились, то за дело брался соседний отдел, разрабатывающий компоненты для вычислительной машины.

И вот к началу войны был готов первый образец, заменивший труд многих расчётчиков и дававший самые точные артиллерийские таблицы в мире. Отдел стал разрабатывать и портативные вычислители, которые можно было доставить на грузовиках в штаб каждого фронта.

Ваши личные знания и умения тоже возрастали. Изучая техническую литературу и даже иногда сдавая экзамены местным профессорам, вы проделали путь от простого лаборанта до опытного инженера, подававшего новые идеи и принимавшего активное участие в их внедрении.

Во время войны отдел разработал ещё несколько моделей вычислительных машин, но ни его работа, ни работа проекта «Аненербе» в целом не предотвратили поражение Рейха. Он был повержен, а территория была разделена между победителями.

Вы оказались в западной зоне. Оккупировавшие её американцы были рады обнаружить такую важную лабораторию, и вскоре весь отдел был вывезен в США. Выяснилось, что американские учёные тоже давно пытались сделать электронно-вычислительную машину, но дальше обещаний дело не пошло.

Команде же из Германии потребовалось всего несколько недель на запуск вывезенных образцов и обучение американцев основным принципам работы. И вот уже осенью 1945 года вся страна знала о новом чуде американской техники...

получено достижение «Мечта хитреца»

# 25

Приходите в себя уже в более-менее нормальном здании, похожем на больничную палату. Над вами склонился офицер со странными знаками различия в виде меча, овитого лентой с надписью «Аненербе».

Видя, как вы очнулись, он рассказывает, почему столько людей временно лишили свободы и заставили пройти через все эти «приключения» с кораблём, болотом, домами разного цвета и звёздами. По его уверению, Германия сейчас окружена врагами, которые не хотят возрождения былой мощи страны. Если не предпринять решительных усилий, то в самое ближайшее время на неё нападут и задавят числом. Только разработка новых технологий способна спасти немецкий народ.

Одной такой технологией является «напиток мудрости». Он резко повышает интеллектуальные способности человека, но у многих к нему, скажем так, аллергия, приводящая к полному безумию. Было установлено, что лучше всего напиток усваивают люди умные или образованные. Поэтому и было решено устроить данное испытание – человек пил напиток и проверял свою способность к его усвоению. Ну а кто прошёл испытание без употребления напитка всё равно очень умный и тоже пригодится. О количестве выживших они не говорят, упоминая только, что больше глотка в день, напиток мало кто мог выдержать.

Ну а далее, в добровольно-принудительном порядке вас помещают работать в отдел, разрабатывающий вычислительную машину на радиолампах. Подобной машины не было ни у кого в мире. На эту идею организацию натолкнул инженер-любитель по фамилии Цузе, который, впрочем, не ушёл дальше поделок на механических реле. Но организации это было выгодно – пусть враги думают, что в Германии разработки ведут только энтузиасты-одиночки.

Осталось только решить, как теперь быть вам самому. С одной стороны, простым солдатом теперь служить не пошлют, и вы станете заниматься действительно важным делом. С другой стороны, если эта «Аненербе» так поступает со своими, немцами, то что она готовит для всего мира? Не лучше ли будет при случае сбежать и помогать человечеству, а не этим? Да и просто отомстить порою хотелось, за то, что они делали с вами, устраивая это испытание. Как в итоге поступить?

- ◯ **Станете искренне поддерживать организацию** — (24)
- ◯ **При случае попытаетесь сбежать** — (38)

# 26

Часовой действительно настроен миролюбиво и говорит, что вас, как и многих других с судна, давно уже ждут на особом объекте. Затем он надевает на вашу грудь особый знак в виде жёлтой звезды и разрешает пройти дальше.

Уже через несколько часов вы не раз и не два пожалели, что пришли сюда. Ещё бы: стать чернорабочим в положении фактически раба – вещь незавидная даже на секретном объекте особой важности. Вскоре вы примерно узнаете, чем на этом объекте занимаются, и зачем понадобилось сгонять сюда толпы людей, но легче от этого не становится...

## 27

– Увы, – раздаётся печальный голос, понемногу переходящий в яростный, – ты не был во вражеских замках. Ты струсил и отсиделся в кустах. Такой позор карается смертью!

Вы чувствуете, как чьи-то крепкие железные руки обхватывают плечи. Обернувшись, видите того самого «рыцаря», который совсем недавно повстречался на пути...

## 28

Без приключений вы добираетесь до противоположного берега.

◯ **Далее...** — (46)

## 29

С левого борта судна открывается вид на каменистый берег. К берегу от пароходика идёт трап то ли от первой, то ли от второй палубы. Во всяком случае, там, где вас держали, спуститься на берег точно нельзя, так что возвращаться не имеет смысла. Впереди, ближе к корме, имеется выступ. Если выглянуть с него, то можно точно увидеть, откуда идёт трап. Только стоит ли терять время, ведь можно быстро пробежаться сначала по одной, потом по другой палубе?

◯ **Всё-же пойдёте вперёд, к корме судна** — (82)

◯ **Посмотрите вид с другого борта** — (31)

◯ **Вернётесь к лестнице** — (10)

## 30

Зал опять погрузился в состояние молчаливого шока от происходящего. Оглядываетесь вокруг. Постепенно стала возникать смутная догадка – рядом находятся исключительно мужчины. Причём молодые! Почему вы заметили это только сейчас?! Впрочем, сейчас было не время заниматься самобичеванием. Главный в этой компании, вероятно унтер-офицер, вышел в центр зала, чтобы обратиться к сидящим.

◯ **Далее...** — (44)

# 31

Вы подходите к краю палубы и начинаете подробно рассматривать окрестности. Впереди – море. Справа видны корабли, выходящие из порта. Слева же ... это уже не удаётся увидеть. Чья-то заботливая рука с силой сталкивает вас через невысокий бортик прямо в море. А вы, на свою беду, за свою короткую жизнь так и не научились плавать...

# 32

Коридор заканчивается дверью в кормовое помещение. Может быть, там и есть выход?

◯ **Открыть дверь** — (54)

◯ **Идти в правый коридор** — (72)

# 33

Вы вышли на открытую палубу. Наконец-то свежий воздух после стольких часов взаперти! Как хочется побыстрее рассмотреть, куда же пристал этот проклятый корабль! С какого борта посмотрите сначала?

◯ **С левого** — (29)

◯ **С правого** — (31)

# 34

– Ну, что же, молодец, бравый воин, – продолжает говорить голос, в то время как вы отчаянно пытаетесь понять, откуда он всё-таки исходит. – Тогда тебе несложно будет разгадать загадку. Итак, воин, без чего сталь не получить, меча не сделать? Ваш ответ будет:

◯ **Железо** — (27)

◯ **Уголь** — (94)

◯ **Доменная печь** — (27)

# 35

Это здание только снаружи выглядит презентабельным и с целой крышей. Внутри же у него нет полов, и повсюду оно залито водой. Лишь на небольшом сухом пятачке сиротливо моется рыжая кошка. Вдруг слышится голос пожилой женщины.

– Привет, я девушка-кошка, королева нашего величественного красного замка. Сходил ли ты, славный воин, на другие замки с победой?

Если отсутствует «Ключевые слова/Королева Мяу»: Вы онемели от неожиданности, но потом на всякий случай решили дать ответ.

◯ **Да** — (34)

◯ `Если отсутствует «Ключевые слова/Королева Мяу»`**: Нет** — (48)

# 36

Вторая палуба по своему виду напоминает третью. На ней два коридора и несколько проходиков между ними. Вы уже начинаете немного разбираться в строении судна: зачем постоянно поворачивать то налево, то направо, если можно просто полностью пройти сначала один коридор, потом второй. С какого начнёте?

◯ **С левого** — (32)

◯ **С правого** — (72)

# 37

Пассажир справа по удивительному совпадению тоже едет учиться в Кембридж, и притом по довольно экзотической специальности – «астрономия». Вскоре его уже начинает «нести» на тему расширения Вселенной, общей теории относительности, и предположительного срока жизни Солнца. Вы понимаете, что похоже совершили большую ошибку и в ближайшее время от вас не отстанут.

✎ ✓`«Астроном»`

◯ **Далее...** — (42)

# 38

Случая приходится ждать очень долго. Сказалось то, что вы были, скажем так, человеком осторожным и понимали – одно даже подозрение в нелояльности может привести к расстрелу. Или того хуже, попаданию в рабы, которые во множестве обслуживали этот комплекс.

Так вы и работали до войны, и, надо сказать, добились вместе с коллегами весомых успехов. Первые машины уже значительно помогали в важных военных расчётах. С началом боевых действий то одного, то другого коллегу вызывали на фронт, чтобы обслуживать установки. Довольно часто вызывались и вы, надеясь тайно перейти линию фронта. Но, конечно же, никуда не переходили. Зато имели хорошую репутацию у начальства.

Так продолжалось до того, как одну из машин привезли в Сталинград для расчётов дальнобойных артиллерийских орудий, а вместе с ней и вас. Когда дела на фронте пошли плохо, то установку хотели было эвакуировать, но тут вы настояли на том, что сейчас перемещение может ослабить артиллерию, и её оставили. К тому времени, как пришёл окончательный приказ, вы были уже в котле, при штабе армии Паулюса. И вместе с ним попали в плен. Жалко только, установку вашу разбомбили, а чудом уцелевшие радиолампы пошли на ремонт трофейных немецких раций.

Да и собственная судьба поначалу сложилась не лучше – ваши рассказы посчитали бреднями сумасшедшего, а вы вскоре оказались в «шарашке», где помогали репрессированным советским инженерам разрабатывать новое оборудование для связи. Так прошло несколько лет. Кое-кто из репрессированных инженеров оказывался невиновен и покидал стены закрытого НИИ...

Один из них сыграл важную роль в вашей судьбе. Дело в том, что в СССР после войны стал разрабатываться проект вычислительной машины под руководством Лебедева. Дела шли плохо и первые попытки не давали результатов. Когда один из инженеров попал к Лебедеву, то сразу вспомнил многое из рассказанного вами. Через некоторое время всеми правдами и неправдами руководству института удалось убедить власти перевести вас к ним.

После внедрения немецких наработок институту достаточно быстро удалось построить первую в СССР вычислительную машину. И хотя ваше имя так и осталось засекреченным, но результаты работы стали, наконец, известны всему миру...

✎ `получено достижение «Передовик «шарашки»»`

# 39

– Сейчас вы находитесь неподалёку от звезды *** Лебедя, – говорит всё тот же бодрый голос Хельги. Вы понимаете, что ни за что не запомните все эти альфы, бета и сигмы. Достаточно того, что на одном из предлагаемых путей вы всё ещё останетесь в созвездии Лебедя, а на остальных, вероятно окажетесь ещё в каких-то созвездиях. Так каким будет ваш выбор?

- ◯ **Напрямую к Солнцу** — (**89**)
- ◯ **К другой звезде созвездия Лебедя**, ✎ `«Топливо» -620` — (**85**)
- ◯ **К скоплению Плеяд** — (**93**)
- ◯ **К Бетельгейзе** — (**93**)
- ◯ **Выпьете напиток мудрости** — (**83**)

## 40

Здание кажется самым большим и прочным из всех в этом овраге. Но вблизи картина гораздо хуже. Мало того, что здание заброшенное, так ещё и крыша прохудилась, а полы давно обвалились, обнажая подвал, где сиротливо лежат груды угля, предназначенные, видимо, для огромной печи, отапливающей когда-то давно весь этот особняк. Посмотрите, не ли в здании ещё чего интересного, или вернётесь на развилку?

◯ **Остаться** — (78)

◯ **Вернуться** — (8)

## 41

И тут на голову сваливается каменная плита...

◯ **Далее...** — (69)

## 42

Развернувшись, пароходик проплывает пару километров в направлении моря и вскоре куда-то причаливает.

– Добрались, наконец? – бросил один из пассажиров своему соседу, – и когда выпускать будут?

Кое-кто уже встал и пошёл к выходу, не дожидаясь обслуги.

◯ **Далее...** — (81)

## 43

Ваши похождения по судну всё больше и больше затягиваются. Надо что-то придумывать, пока время не истекло. Если ещё не вспоминали систему, как выбираться из лабиринтов, то, возможно, пора это сделать. И, например, держаться отныне только левой или правой стены.

Правда если повернуть сейчас налево, то идти придётся именно вдоль стены, на ощупь. Как-то темновато там... Может, пока обождать с этим делом и пойти прямо? А уж следующий раз будете точно по системе действовать!

◯ **Всё-таки налево** — (79)

◯ **Прямо** — (41)

# 44

– Вы, жалкие крысы, которые хотели покинуть нашу Империю! – начал пафосно унтер-офицер, окидывая презрительным взглядом запуганных присутствующих. – Думали, наш мудрый вождь не раскусит ваших гнилых уловок?

Вояка сделал многозначительную паузу, довольно наблюдая за нервным ерзанием в ответ на свои слова.

– Теперь вы искупите свою вину перед Родиной и послужите ей как можете. Конечно, большинство погибнет по своей тупости. Но оставшиеся, наконец, перестанут бездельничать и займутся чем-то полезным.

Пока ещё никто не упал в обморок, но наиболее впечатлительные из присутствующих, кажется, были к этому близки.

– Каждый должен быть готов покинуть судно, как только получит приказ, и добраться до объекта. Кто не сможет этого сделать, будет немедленно расстрелян. – Унтер-офицер опять сделал паузу. – Но, принимая во внимание вашу тупость, командование распорядилось каждому дать по флакончику «напитка мудрости», как мы его называем. Если верить нашим учёным, он улучшает умственные способности. Ну вот на вас и проверим.

При этих словах все солдаты захохотали.

– Правда, тут всего на четыре глотка, так что иногда придётся думать своей головой.

Командир показал пальцем на первого попавшегося.

– Ты идёшь первым.

◯ **Далее...** — (60)

# 45

Вы уже давно потеряли счёт прыжкам между звёздами и уже не удивляетесь почти ничему. Но когда в окне появляется ослепительная белая звезда, вы замечаете, что в голосе вашего ассистента появились торжественные нотки.

– Капитан, мы прибыли на звезду Вега. Отсюда я могу построить прямой маршрут до Солнца.

Вы не верите ушам. Наконец-то долгие блуждания принесли результат?

– Летим! – приказываете вы, поспешно, словно опасаясь, что Хельга передумает строить маршрут.

Корабль начинает трясти как никогда прежде. Гул перерастает в рёв, лязг – в грохот, свист – в пронзительный вой. Вибрация такая, что у вас стучат зубы. Тщетно пытаетесь ухватиться за кресло, но пол уходит из-под ног, и вас подбрасывает вверх, ударяя об потолок.

◯ **Далее...** — (25)

# 46

На другом берегу виднеется очередной тоннель. В этот раз он немного шире, и по нему можно идти в полный рост. Осмотревшись, решаете, что по склонам карьера всё равно не взобраться, и идёте вперёд.

На той стороне тоннеля оказывается ещё один карьер, только чуть побольше. На дне сухо, вдалеке видны постройки, над которыми развеваются полотнища разных цветов. У выхода из тоннеля гордо реют более знакомые вам национальные флаги.

◯ **Далее...** — (**75**)

# 47

–Ты снова прав, храбрый воин, – говорит «королева». – Не зря ты сражался с северными викингами и одолел их.

За этой болтовнёй вы не замечаете, как кто-то подходит и со всей дури вкалывает шприц в ногу. Вы теряете сознание....

◯ **Далее...** — (**65**)

# 48

– Тогда, – говорит «королева-кошка», – пришло время подвигов! Разнеси, наконец, вражеские замки и выбей из них нечестивый дух, а также трофеи! При этих словах, в одной из комнат вдалеке загорается лампочка. Надо же, здесь и электричество, оказывается есть!

Заинтригованный, идёте туда. Кроме висящей на потолке лампочки и залитого водой пола и там ничего нет. Хотя, стоп, вот тут рядом висит доска, где аккуратным почерком написано «Актуальные приказы за 3 января». И чуть ниже, более криво – «23:59 – атакуем синий замок». Ещё чуть ниже надпись – «23:59 – атакуем белый замок». Далее перечислены ещё некие «жёлтый замок» и «чёрный замок», а под конец видна почти стёршаяся надпись, сделанная совсем малочитаемыми каракулями – «Атакуем.... и это окончательный приказ!» В общем, кого конкретно атаковать (а может, даже и всё перечисленное), вы так и не поняли, учитывая, что сейчас лето и день. Поэтому остаётся выбраться на развилку и действовать наугад.

✎ ✓«Королева Мяу»

◯ **Далее...** — (**8**)

## 49

Сдав чемоданы, вы отправились смотреть ближайшие достопримечательности. Таковых было немного – по одну сторону дороги, идущей от причала, на возвышении стоял замок, в котором, по слухам, раньше жил известный принц Карл Петер Ульрих. Замок был порядком обветшалый. Да и внутрь не пускали. По другую сторону стоял памятник Вильгельму I, а чуть неподалёку барельеф, изображающий его победы на этих землях. Оба этих объекта вы сняли на память на свою «Лейку», после чего отправились обратно в порт.

◯ **Далее...** — (4)

## 50

– Конечно, в замке тебя уже ждёт еда, герой, – говорит «рыцарь». – К сожалению, не могу тебя сопроводить, у меня поход в пещеру.

С этими словами он быстро уходит прочь и вскоре скрывается из виду.

◯ **Далее...** — (77)

## 51

Кричите военным, но они вас игнорируют. Гораздо меньше повезло тем, кто находился рядом с ними. Каждый из кричащих получил по удару кулаком в челюсть, некоторые получили по нескольку ударов и даже потеряли сознание. Поняв бесполезность своих действий, вы замолчали.

◯ **Далее...** — (30)

## 52

Зря спрыгнули! Тропинка, так привлекательная сверху, обрывается буквально через полсотню метров, а дальше всё затоплено коричневой жижей. Оборачиваетесь в надежде пойти по ней назад, но, к удивлению, обнаруживаете, что сзади её неумолимо затапливает и вскоре так затопит и вас. Это начинает напоминать сюжет сказки из детства, когда по мановению волшебства в болоте возникали и исчезали различные дороги и тропинки. Но вы всё-таки живёте в реальном мире, без гномов и эльфов. Дорогу, конечно, может временно затопить, но откуда тут взяться такому количеству воды? Очевидно, вскоре уровень жижи спадёт, и вы пойдёте дальше. Ну, или можно попробовать попрыгать по кочкам с риском свалиться.

◯ **Подождать, пока вода спадёт** — (21)

◯ **Прыгнуть на левую кочку** — (88)

◯ **Прыгнуть на правую кочку** — (28)

## 53

– Ура! Да здравствует королева-кошка! – вдруг оживляется «рыцарь». – Щитища за королеву! Разгромим монохромный альянс! Ура! Так он долго орёт, и вам ничего не остаётся, как оставить его и пойти дальше.

◯ **Далее...** — (77)

## 54

К своему удивлению, вы попадаете в зал, как две капли воды похожий на недавно покинутый. Даже диванчики тут такого же цвета и размера. И сидят на них те же самые ваши товарищи по несчастью. Не все, конечно, из ушедших раньше, но многие. И вид у них ещё более понурый, чем прежде. Рядом переговариваются солдаты:

– А, ещё один бракованный пришёл, – лениво бросает один.

Второй небрежно кивает и поворачивается в вашу сторону, показывая пальцем на один из потёртых диванчиков. Вы покорно садитесь. Проходит ещё несколько часов. Подождав, пока наберутся все, охранники, наконец, ведут вас на берег. Теперь-то станет ясно, что это такое за объект особой важности. Жалко только, работать на нём придётся в качестве раба, которому, в случае чего, можно будет быстро найти замену...

## 55

Вы выбираетесь в коридор, ничем по виду не отличающийся от того, из которого пришли. Куда по нему пойдёте?

◯ **Налево** — (59)

◯ **Направо** — (15)

## 56

В домике, рядом с которым на флагштоке повешен кусок синей шторы, сидит грустный лысый человек и смотрит куда-то в одну точку. Увидев вас, он тут же поворачивается, на глазах веселеет и говорит, как он рад вам, новому бойцу его великого замка. И тут же начинает наставлять, как правильно надо тренироваться, чтобы стать сильным воином, и на каких противников идти в атаку. И вот вскоре начинает казаться, что вы и впрямь сильный и могучий воин синего замка!

## 57

Коридор ещё раз поворачивает направо. С левой стороны видно несколько дверей в каюты, но все они по-прежнему закрыты. Пройдя около минуты, набредаете на следующую развилку. В узком проходе направо не горит ни одна лампочка. Весь свет идёт только из этого коридора, ну и соответственно, из соседнего. Пойдёте по тёмному проходу или продолжите свой путь дальше?

◯ **По проходу** — (22)

◯ **Дальше** — (15)

## 58

Вот и нос судна. По предполагаемым габаритам парохода нетрудно догадаться, что впереди есть место для зала наподобие того, в котором вас недавно держали. По контрасту с дверями в каюты, дверь в это помещение приоткрыта, как бы приглашая войти. Напротив неё видна лестница, очевидно, ведущая на другие палубы корабля. Можно также продолжить путь по коридору, поворачивающему направо. Куда идём?

◯ **Внутрь зала** — (54)

◯ **По лестнице** — (84)

◯ **Направо** — (57)

## 59

Вы пришли к носу судна. По его предполагаемым габаритам нетрудно догадаться, что впереди есть место для зала наподобие того, в котором вас недавно держали. По контрасту с дверями в каюты, дверь в это помещение приоткрыта, как бы приглашая войти. Напротив неё видна лестница очевидно, ведущая на другие палубы корабля. Можно также продолжить путь по коридору, поворачивающему налево. Куда идём?

◯ **Внутрь зала** — (54)

◯ **По лестнице** — (84)

◯ **Налево** — (43)

## 60

Тот, на кого указали, неуверенно встал и подошёл к командиру. Командир дал ему флягу с напитком, а затем увесистого пинка в сторону двери под очередной взрыв хохота солдат. Так, каждые пять-семь минут через дверь уходило по одному человеку.

Если отмечено «Ключевые слова/Астроном»: Не хотите ли обсудить со своим соседом стратегию, как выбираться с судна, или же сочтёте, что в данной ситуации это слишком рискованно?

◯ `Если отмечено «Ключевые слова/Астроном»`**: Обсудить** — (87)

◯ `Если отмечено «Ключевые слова/Астроном»`**: Не рисковать** — (92)

◯ `Если отсутствует «Ключевые слова/Астроном»`**: Далее...** — (92)

## 61

Внезапно вы понимаете, что можете не только решить эту задачу, но и многие другие – как, например, наконец, добраться до нужного корабля или как устроен мир! Да, что там этот мир, есть и другие миры, и если направить германскую науку и технику в нужное русло, то можно запросто до них долететь!

◯ **Далее...** — (63)

## 62

Пройдя по коридору, вы доходите до двери. Неужели она тоже заперта, и это тупик? Чтобы проверить догадку, дёргаете дверь, и она с лёгкостью открывается.

◯ **Далее...** — (76)

# 63

Говорят, до войны в этом портовом городе можно было встретить странного молодого человека. Он ходил кругами по улицам и бормотал себе под нос всякие бессвязные вещи. Если прислушаться повнимательнее, можно было услышать о том, что он в каком-то трюме, куда его заперли секретные агенты Аненербе. На людей он не реагировал, впрочем, еду, оставленную в определённых местах, подбирал, когда был голоден, а также научился пользоваться общественными туалетами в виде деревянных будочек. Сначала их поставили, чтобы не смущать горожан видом сумасшедшего, а потом жители и сами стали их использовать. Они и сейчас стоят в городе, только в гораздо более цивилизованном виде. Если решите совершить туда поездку, то знайте – никаких неприятных ситуаций у вас не возникнет, и можно будет бесплатно справить в этих будочках нужду, даже если вы иностранный турист...

# 64

Существо бьёт в пустоту и теряет равновесие. После чего вы наносите ему несколько метких ударов кулаком, и оно падает без сознания. Конечно, приятно осознавать себя героем, но всё-таки ситуация, чтобы физически слабый человек, которого в школе иногда и побивали, так сразу мог одолеть чудовище, кажется весьма и весьма подозрительной.

Преодолев страх и отвращение, осматриваете существо поподробнее и машинально переворачиваете его на бок. К удивлению, сзади обнаруживается не что иное, как молния! Это был всего лишь костюм! Потянув застёжку вниз, убеждаетесь – под костюмом был самый обычный человек. Правда, достаточно худой, почти истощённый.

Может, он и не собирался нападать, а только припугнуть? Хотя тоже непонятно, зачем. Во всяком случае, проверять эту догадку и будить человека вы не хотите и, положив его на кочку, идёте дальше по болоту, периодически оглядываясь, не очухался ли он раньше времени.

◯ **Далее...** — (**46**)

# 65

Вы приходите в себя от мерной вибрации, напоминающей ту, что вы чувствовали на злополучном пароходе. Но, открыв глаза, понимаете, что тут всё обставлено намного богаче: стены украшены гладко отполированными белыми панелями, откуда-то из потолка струится мягкий свет, а большие кресла обиты чем-то, похожим на кожу. Сами же вы одеты в сине-серую офицерскую форму военно-воздушных сил.

Да и вместо иллюминатора тут огромное панорамное окно во всю стену, через которое видно звёздную ночь. Вы подходите поближе, смотрите вверх и вниз и с ужасом отступаете назад. Никакого моря внизу и в помине нет, звёзды видны повсюду. Похоже, вы находитесь прямо в космическом пространстве!

Вы щиплете себя за щёку, ещё надеясь, что это сон. Да и что это может быть, когда все знают, что ни одна страна в мире, в том числе и ваша, не способна к полётам в космос! В панике вы начинаете выкрикивать ругательства и бегать по помещению. В ответ на голос, в центре каюты появляется белокурая девушка с типично арийской внешностью, словно сошедшая с агитплаката.

– Здравствуйте, капитан. Я Хельга, ваш ассистент по космическому кораблю. Какие будут приказания?

Вы пугаетесь ещё больше, но всё-таки пытаетесь взять себя в руки и говорите дрожащим голосом:

– В-в-верните меня назад, на Землю.

– Слушаюсь, капитан, – говорит Хельга и исчезает. Вместо неё на окне довольно близко друг от друга появляются четыре светящиеся точки. Голос же Хельги продолжает теперь звучать как будто из ниоткуда

– На нашем корабле сейчас 1000 единиц топлива. Заданный маршрут предполагает четыре варианта пути. Прибытие к звезде Пи 2 Лебедя требует 620 единиц, к скоплениям Плеяд – 920 единиц, к звезде Бетельгейзе – 940 единиц, и наконец прямой маршрут к Солнцу требует 1050 единиц топлива. Каким будет ваш приказ?

🖉 `«Топливо» = 1000`

- ◯ **Напрямую к Солнцу** — (**89**)
- ◯ **К Пи 2 Лебедя**, 🖉 `«Топливо» -620` — (**85**)
- ◯ **К скоплению Плеяд** — (**93**)
- ◯ **К Бетельгейзе** — (**93**)
- ◯ **Выпьете напиток мудрости** — (**83**)
- ◯ **Спросите, где находитесь сейчас** — (**39**)

# 66

На этот раз вы оказались около красивой двойной белой звезды, при этом один её компонент значительно больше другого. Хельга почему-то считает, что вам очень нужно знать, что эту звезду открыл великий арийский астроном Джон Гершель в 1879 году. Правда, когда вы из любопытства просите рассказать больше об этом астрономе, выясняется, что он умер ещё в 1871 году.

– Подождите, – удивлённо говорите вы. – Как мог астроном открыть звезду после своей смерти?

– Нет, всё правильно, говорит Хельга, не меняя своего спокойного тона. – Астроном открыл звезду, когда был ещё жив, в 1879 году.

– А в каком году тогда он умер? – распаляетесь вы.

– Прошу прощения за путаницу, вот правильный ответ, Гершель умер в 1871 году.

Вы открываете рот, чтобы возразить, и тут же закрываете. Спорить с ассистенткой, которая с одинаковой уверенностью называет обе даты, явно бессмысленно. Не лучше ли попросить её проложить новый маршрут?

Так и сделав, и не доверяя Хельге до конца, вы заставили её повторить оба маршрута несколько раз, пока полностью не выучили полное называние обеих звёзд. Куда полетите?

◯ **Альфа Лиры (30 единиц)**, «Топливо» −30 — (**45**)

◯ **Мю Дракона (20 единиц)** — (**93**)

# 67

Коридор кончается тупиком или, вернее, дверью. Возможно, за ней и есть долгожданный выход с корабля? Дёрните ручку двери, вдруг она открыта или развернётесь и пойдёте по коридору в другом направлении?

◯ **Дёрнуть** — (**76**)

◯ **Развернуться** — (**14**)

# 68

Решаете идти вперёд по нормальной дороге. Пока всё хорошо – хотя солдат явно вас заметил, но с места он не сходит. С более близкого расстояния можно уже видеть не только его, но и шлагбаум, и небольшую будочку. Очевидно, это пост. Хоть вы и не военный, но знаете, что бы там, на судне не говорилось, часовой своего поста покидать не будет.

Почти дойдя до солдата, замечаете внизу, у самого болота, тропку, идущую параллельно вашей. Если всё же опасаетесь чего нехорошего, можете подождать пока часовой отвернётся и спрыгнуть на неё. Но точно ли это нужно? В болоте можно и увязнуть, а этот военный в отличие от предыдущих вроде не бешеный, застрелить не хочет, хотя давно бы уже мог. Да и с чего он должен – сейчас не война же!

◯ **Пойти по болоту** — (**52**)

◯ **Пойти навстречу часовому** — (26)

## 69

Нет, не по-настоящему, это вы себе представили, что так случилось. Просто похождения по судну стали напоминать один старый роман, где герой плутал-плутал по лабиринту, ну и вот ему свалилось на голову. А другой герой нажал на кнопку, а вместо открытия двери получил шип с ядом. Каково, интересно, ему было? Впрочем, сейчас нельзя отвлекаться, а то набегут солдаты и правда что-нибудь на голову свалят. Поэтому принимайте решение и побыстрее: продолжать идти прямо, или идти налево, по проходику, ведущему в ещё один коридор.

◯ **Прямо** — (67)

◯ **Налево** — (70)

## 70

Новый коридор почти не отличить от старого. Пытаясь найти хотя бы какую-то иную деталь, бросаете взгляд на ближайшую дверь. Она кажется странно знакомой. Не через неё ли вас случайно запускали на судно? Очень может быть! Но, в любом случае, сейчас она наглухо заперта, поэтому придётся идти по коридору в поисках другого выхода. Но куда?

◯ **Налево** — (18)

◯ **Направо** — (62)

## 71

Осыпавшаяся дорога выглядит ненадёжно, а идти по ней далеко. Не здесь, так через десять метров она вас подведёт. Конечно, с часовым тоже лучше не встречаться, но он вряд ли будет вас преследовать – судя по всему он охраняет пост. Поэтому часть пути можно спокойно преодолеть, а потом уже спуститься вниз.

ƒ(x) `«Проверка удачи»`

◯ `Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»`**: ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ** — (68)

◯ `Если отсутствует 1 «Вспомогательные/А»`**: ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ** — (61)

# 72

В правом коридоре действительно оказывается люк, ведущий наружу. Вот он, спасительный берег! Но радость несколько омрачает то, что он каменистый, и идти нельзя ни направо, ни налево – только вперёд, туда, где в холме для вас заботливо проделан лаз. Или даже не лаз, а какое-то подобие канализационной трубы, врытой в землю. Никакой жидкости в ней нет, но стенки трубы достаточно склизкие и плохо пахнут, а сама она не более 60-70 сантиметров в диаметре. Но приходится лезть.

Наконец вы оказываетесь на той стороне. Открывшийся вид больше всего похож на заброшенный карьер – то ли песчаный, то ли глиняный. Его нижняя часть полузатоплена и напоминает болото. На месте, куда выходит труба, есть некоторое подобие дороги. С одной стороны она уже почти провалилась вниз, но в другую сторону выглядит довольно прочной. Проблема в том, что вдалеке по дороге прохаживается солдат в форме, и неизвестно как он отреагирует на вас.

◯ **Выпить** — (71)

◯ **Не пить** — (20)

# 73

...Вы встаёте с ощущением того, что всё сделали правильно. Вот только, пока вы подбирали удобное место и позу, то несколько запутались, откуда и куда шли. Как назло, в проходе темно и нет никаких ориентиров.

◯ **Прямо** — (55)

◯ **Развернуться** — (22)

# 74

Информации крайне мало, но тем менее, под воздействием напитка мудрости к вам чудесным образом приходят интересные мысли. Как известно, флаг вашей страны состоит из трёх цветов. Не логично бы было посетить сарайчики, осенённые цветами из национального флага, раз уж вас засунули сюда с подачи правительственной организации?

ƒ(x) `«Проверка удачи»`

◯ `Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»`**: ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ** — (8)

◯ `Если отсутствует 1 «Вспомогательные/А»`**: ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ** — (61)

## 75

Куда же вы попали на этот раз? Пройдя чуть вперёд, видите впереди солдата в доспехах, напоминающих рыцарские. Точно ли он вменяем? В последние годы в стране принято устраивать исторические парады в подобном обмундировании, но здесь явно не место и не время для таких церемоний.

◯ **Заговорить** — (9)

◯ **Спрятаться** — (7)

## 76

Какая незадача, вы пришли опять в зал, из которого вышли несколько минут назад! Такого поворота событий солдаты явно не ожидали! Опомнившись, и вдоволь покуражившись над вашей, по его словам, «феноменальной глупостью», командир решает огреть вас по голове и выкинуть за борт, дабы другим так поступать было неповадно ...

## 77

Оглядевшись, ещё раз убеждаетесь, что кроме строений различной формы и величины в этом карьере ничего интересного нет. Зная свою плохую способность запоминать детали, вы мысленно решили назвать здания по цвету того полотнища или флага (издалека не разглядишь), который находится над каждым зданием или около него. Это, допустим, красный домик, это белый, это чёрный и т.д. Так любой дурак запомнит. Теперь остаётся понять, искать ли выход отсюда чёрном, жёлтом или ещё каком здании. Недавняя практика подсказывает: если не найти решение с первой попытки, могут быть весьма плохие последствия. Не лучше ли выпить напиток мудрости?

◯ **Выпить** — (74)

◯ **Не пить** — (8)

## 78

Вы решили осмотреться ещё... И тут в здание с криком «За королеву!!!» врывается знакомый «рыцарь» и видит вас.

– Как так, – кричит он, – как ты посмел предать нашу королеву?! Так получай же!

С этими словами он со всей силы ударяет вас острым мечом...

## 79

В темноте не замечаете лежащую в проходе кучу, и только вступив в нее, понимаете свою роковую ошибку. Остаётся утешать себя, что некоторые сейчас вступают и кое-куда похуже, например, в правящую в стране партию. Кстати, подумайте, а не последовать ли вашему незадачливому предшественнику и не оставить ли после себя так сказать... подарочек. А то, так до ихнего «объекта» можно и не дотерпеть.

◯ **Сходить по нужде** — (73)

◯ **Пойти дальше, а затем налево** — (59)

◯ **Пойти дальше, а затем направо** — (15)

## 80

Здесь, скорее всего, когда-то был сарай или склад. Хотя здание и каменное, но крыша кое-где провалилась, и теперь тонны стирального порошка или какого-то ещё хранящегося в нём белого вещества отсырели и пришли в негодность. Хотите осмотреть здание подробнее или вернётесь на развилку?

◯ **Осмотреть** — (78)

◯ **Вернуться** — (8)

## 81

Внезапно дверь открылась, через неё ввалились несколько человек в военной форме и грубо втолкнули спешащих к выходу обратно. Первый шок присутствующих сменился неодобрительным ропотом, а потом и выкриками о непозволительном поведении солдат. Тоже крикните, что думаете об этом возмутительном эпизоде или промолчите?

◯ **Крикнуть** — (51)

◯ **Промолчать** — (30)

# 82

И почему вы никогда не смотрите себе под ноги? Сейчас это сослужило очень плохую службу – вы проваливаетесь в некстати открытый люк и летите вниз...

...Но, к удивлению, вместо боли вас встречает довольно мягкое приземление – прямо на койку каюты. Вы оглядываетесь и видите перед собой того самого пассажира, что сидел справа в кормовом помещении. «Астроном». Он смотрит на вас мутным, отсутствующим взглядом, а на полу рядом с ним валяется пустая фляга с «напитком мудрости». Судя по всему, он осушил её до дна.

– А, это вы, – говорит он, узнав вас, и голос его звучит на удивление трезвым. – Хорошо, что зашли. Я как раз почти понял, что за испытания нам уготованы.

«Астроном» неожиданно захихикал.

– Представьте себе, любезный, они настолько глупы, что задали нам школьную задачу по астрономии! Нам надо сначала лететь по созвездию Лебедя, а потом по созвездию Лиры. А они что, думали, все будут скакать как глупцы с одного созвездия на другое?

Он опять захихикал и отключился. Вы встали с койки и, перешагнув бесчувственное тело, подошли к двери. Она была накрепко заперта.

– Слушайте, – расталкиваете вы «астронома», – нам нужно выбраться отсюда. Может есть какие идеи?

Тот смотрит на вас с видом человека, которого оторвали от важнейшего дела, но потом всё же кивает, лезет в ящик стола, достаёт оттуда английскую булавку и, тихо бормоча «надо покупать кефир, скоро подорожает», начинает возиться с замком. Вы не верите своим глазам, но через минуту раздаётся тихий щелчок, и дверь приоткрывается.

– Готово, – говорит он, откладывая булавку, и усаживается на койку.

– Вы идёте? – спрашиваете вы.

– Нет, – отвечает он с твёрдостью, которой трудно ожидать от человека в его состоянии. – Я почти понял, как предсказывать будущее по картам Таро. Это важнее.

Спорить с ним бесполезно. Вы выбираетесь в коридор и вскоре добредаете до лестницы.

✎ получено достижение «Друг астрономии»

◯ **Далее...** — (10)

# 83

И мудрость тут же озаряет вас. В самом деле, в астрономии вы ничего не понимаете. Но зато на том пароходе, куда злая судьба вас недавно забросила, было, очевидно, много умных людей, а среди них, возможно, и кто-то знавший астрономию. К сожалению, попасть в прошлое вы никак не можете, поэтому сейчас придётся действовать исключительно наугад.

✎ ƒ(x) «Проверка удачи»

◯ Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»: **Напрямую к Солнцу** — (89)

◯ Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»: **К Пи 2 Лебедя**, ✎ «Топливо» -620 — (85)

◯ Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»: **К скоплению Плеяд** — (93)

◯ Если отсутствует 1 «Вспомогательные/А»: **Далее...** — (61)

◯ Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»: **К Бетельгейзе** — (93)

# 84

Прогуливаясь по лестнице, быстро выясняете, что на судне четыре палубы, включая верхнюю, незакрытую. Если считать снизу, то вы сейчас на третьей. На какую из оставшихся пойти в поисках выхода?

◯ **На первую** — (17)

◯ **На вторую** — (36)

◯ **На самый верх** — (33)

# 85

Вы отдаёте команду. Свет мгновенно гаснет, и каюта наполняется низким гулом, будто где-то в глубинах корабля заработал огромный механизм. Потом к гулу добавляется лязг, словно сотни шестерёнок и поршней разом пришли в движение, а следом – пронзительные гудки, будто в глубинах корабля повстречались несколько паровозов. Гудки переходят в череду резких хлопков и постукиваний. Всё вокруг начинает резко трястись. Вы пытаетесь на ощупь доползти до кресла, но падаете на пол.

Неожиданно тряска прекращается, и опять загорается свет. В панорамном окне вы видите белое солнце и довольно близко от него – яркую звезду.

– Вы достигли конечной точки маршрута, – радостно сообщает Хельга, вновь появившаяся в центре каюты. – Хотите построить новый маршрут? Или, возможно, вы хотите больше узнать о планете Земля, раз прошлый раз спрашивали о ней?

Узнавать о Земле сейчас как-то не хочется, поэтому опять приказываете лететь дальше. В этот раз на окне близко друг от друга загораются две звезды. Каким будет новое решение?

◯ **Лететь на Антарес (350 ед.)** — (93)

◯ **Лететь ещё куда-то в созвездии Лебедя (250 ед.)**, ✎ «Топливо» −250 — (5)

# 86

Вы идёте по коридору. Даже ваш не очень внимательный к деталям взгляд замечает, что судно старое, ещё довоенной постройки и, возможно, возило туристов по реке. Перегородки коридора были деревянными, но довольно прочными и неплохо сохранившимися для своего возраста. Кое-где на них ещё держался лак, потемневший от времени и сырости, а в одном месте виднелась наскоро заделанная трещина. Под ногами поскрипывали половицы, и этот скрип отдавался эхом в пустом коридоре.

Освещался коридор весьма слабо, но после того, как глаза привыкли, разглядеть всё более-менее было можно. Например, сейчас был ясно виден неширокий переход, ведущий направо, скорее всего в соседний коридор. Над ним, прямо на перегородке, красовался характерный след от металлической таблички. Возможно, она уже пришла в негодность, а возможно её сняли, чтобы путь по кораблю не казался слишком лёгким.

◯ **Свернуть в переход** — (70)

◯ **Пойти дальше по коридору** — (14)

## 87

«Астроном» тихо сказал, что самым логичным будет подняться на самый верх, и посмотреть, куда пришвартовался корабль и какой палубой.

◯ **Далее...** — (92)

## 88

Все усилия приходилось тратить на то, чтобы балансировать и не промахиваться при прыжке с кочкой на кочку. Именно поэтому таким внезапным стало появление этого странного существа. Отдалённо оно напоминало человека, но при этом было покрыто страшной чешуёй как у крокодила или другой подобной рептилии. Не издавая ни единого звука, существо выбросило в вашу сторону переднюю конечность. Это было так неожиданно, что вы не успели отбиться и только инстинктивно увернулись от удара...

◯ **...влево** — (64)

◯ **...вправо** — (6)

## 89

Вы решительно указываете на жёлтую звезду на окне и требуете проложить курс к Солнцу.

– Маршрут построен, – радостно говорит Хельга.

Вскоре свет гаснет, а весь корабль приходит в движение и вас сваливает с ног. Но вы готовы стойко переносить эти мелкие неудобства, лишь бы вернуться на родную планету. Проходит полчаса, а потом и час. Чувствуется, что вибрация постепенно слабеет, будто механизм корабля выдыхается. Свист становится тоньше, хлопки реже, и сквозь них всё отчётливее пробивается какое-то неприятное дребезжание, словно внутри машины что-то разболталось и вот-вот отвалится.

Внезапно в темноте появляется Хельга.

– Капитан, – всё так же бодро говорит она, – уровень топлива критический. Рекомендую...

Что именно она рекомендует, вы не слышите: изображение гаснет, и каюта опять погружается в темноту. Гул обрывается, вибрация исчезает, и наступает тишина. В панорамном окне вновь показываются звёзды.

– Хельга? – зовёте вы. Ответа нет...

✎ «Топливо» = 0

# 90

После принятия напитка мысли немного приходят в порядок. Припоминается, как корабль разворачивался, а вы вышли не в ту же самую дверь, что вошли. Поэтому по логике выход на берег должен находиться с левой стороны. Поэтому надо идти прямо и пытаться искать поворот налево. Если его нет, то нужно спуститься на этаж ниже (выше уже будет открытая палуба, с неё прохода на берег нет) и попытаться выйти там по той же стороне.

ƒ(×) «Проверка удачи»

◯ Если в наличии 1 «Вспомогательные/А»: **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ** — (**86**)

◯ Если отсутствует 1 «Вспомогательные/А»: **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ** — (**61**)

# 91

Идти по осыпавшейся дороге было не лучшим решением. Супергерой бы, наверное, прошёл. Вашей же координации хватило на полсотню метров. А затем одно неловкое движение приводит к тому, что грунт проваливается и вы со всего размаху попадаете в чавкающее болото, да ещё и головой вниз! Честно говоря, не хочется даже описывать, что произошло дальше...

# 92

Прошёл час. Парень, сидевший слева и уже давно нервно ерзавший на стуле, запросился в туалет под громкое гоготание вояк.

– Да ты как сходишь, от тебя и не останется ничего, – ответил весело унтер-офицер и неожиданно со всей силы ударил по голове просящего рукояткой пистолета, как ударяют иногда по заклинившей двери – сильно, но без особой злобы. Побитый потерял сознание и на нём появился потёк крови.

– За борт его, – сказал командир двум солдатам. – Все равно бракованный материал, а нам будет меньше возни. А вы, – указал он ещё на двух солдат, а потом на упавшего всё-таки в обморок от ужасного зрелища и духоты пассажира, – сбросьте этого.

...Наконец, ещё через два очень долгих часа очередь дошла и до вас. Вы всё сделали быстро, поэтому смогли выйти за дверь, не получив пинка, да ещё и с флягой «напитка мудрости». В коридоре никого из «предшественников» не было, и становилось ясно, что надо убираться отсюда как можно быстрее. Сделаете глоток «напитка мудрости» или попробуете выбраться с корабля своими силами?

◯ **Сделаете глоток** — (**90**)

◯ **Не станете** — (**86**)

# 93

Вскоре корабль послушно прилетает в указанную точку. Налюбовавшись видом местного звёздного неба, вы приказываете Хельге построить маршрут на Землю.

Однако, с этим оказывается небольшая проблема.

– Капитан, – радостно говорит она, – при проверке запасов топлива обнаружено, что для возвращения на Землю от текущей точки его недостаточно.

– То есть как недостаточно? – переспрашиваете вы. – Ты же сама рассчитала маршрут сюда.

– Вы правы, – отвечает Хельга, – я ошиблась в прошлый раз. Извините за путаницу. Хотите узнать больше о методах расчёта топлива?

Вы обхватываете голову руками и сидите так достаточно долгое время. Наконец спрашиваете:

– И сколько же нам осталось?

– При текущем уровне топлива, я могу регенерировать воздух и еду ещё несколько столетий – тут же отвечает Хельга, подумав, что вопрос обращён к ней.

Вы молчите. Мысль о том, что остаток жизни придётся провести в этой богато обставленной каюте, глядя на чужую звезду и питаясь синтетической пищей, кажется настолько нелепой, что хочется рассмеяться. Или заплакать...

✎ `«Топливо» = 0`

# 94

–Верно, – радостным голосом говорит «девушка». – Не зря ты, воин, штурмовал чёрный замок, оплот нечистых духов. Тогда слушай вторую загадку.

«Королева», закашливается, но потом продолжает, как ни в чём не бывало:

– Чисто-чисто-чисто, отмоет даже трубочиста! Что это?

◯ **Мыло** — (27)

◯ **Шампунь** — (27)

◯ **Стиральный порошок** — (47)

# Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

ƒ(×) **Установить клетку удачи**: ✎ `(Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/А»: ✓«1»), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/А»: ✓«2»), (Если в наличии ровно 3 «Вспомогательные/А»: ✓«3»), (Если в наличии ровно 4 «Вспомогательные/А»: ✓«4»), (Если в наличии ровно 5 «Вспомогательные/А»: ✓«5»), (Если в наличии ровно 6 «Вспомогательные/А»: ✓«6»)`

ƒ(×) **Установить клетку с броском кубика**: ✎ ƒ(×) `«Бросок кубика», ƒ(×) «Установить`

клетку удачи»

ƒ(×) **Бросок кубика**: «А» = 0, добавить к «А» случайное число от 1 до «Six»

ƒ(×) **Проверка удачи**: ƒ(×) «Бросок кубика», (Если в наличии ровно 1 «Вспомогательные/А», отмечено «Клетки удачи/1»: «А» = 0), (Если в наличии ровно 2 «Вспомогательные/А», отмечено «Клетки удачи/2»: «А» = 0), (Если в наличии ровно 3 «Вспомогательные/А», отмечено «Клетки удачи/3»: «А» = 0), (Если в наличии ровно 4 «Вспомогательные/А», отмечено «Клетки удачи/4»: «А» = 0), (Если в наличии ровно 5 «Вспомогательные/А», отмечено «Клетки удачи/5»: «А» = 0), (Если в наличии ровно 6 «Вспомогательные/А», отмечено «Клетки удачи/6»: «А» = 0), ƒ(×) «Установить клетку удачи»