

# ГЕОРГИ МИНДИЗОВ ЗВЕЗДНИ БОЙЦИ

[chitanka.info](http://chitanka.info)

Ти, читателю, си главният герой на тази книга. Ти си лейтенант от бригадата на „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ и това е първата ти самостоятелна бойна операция.

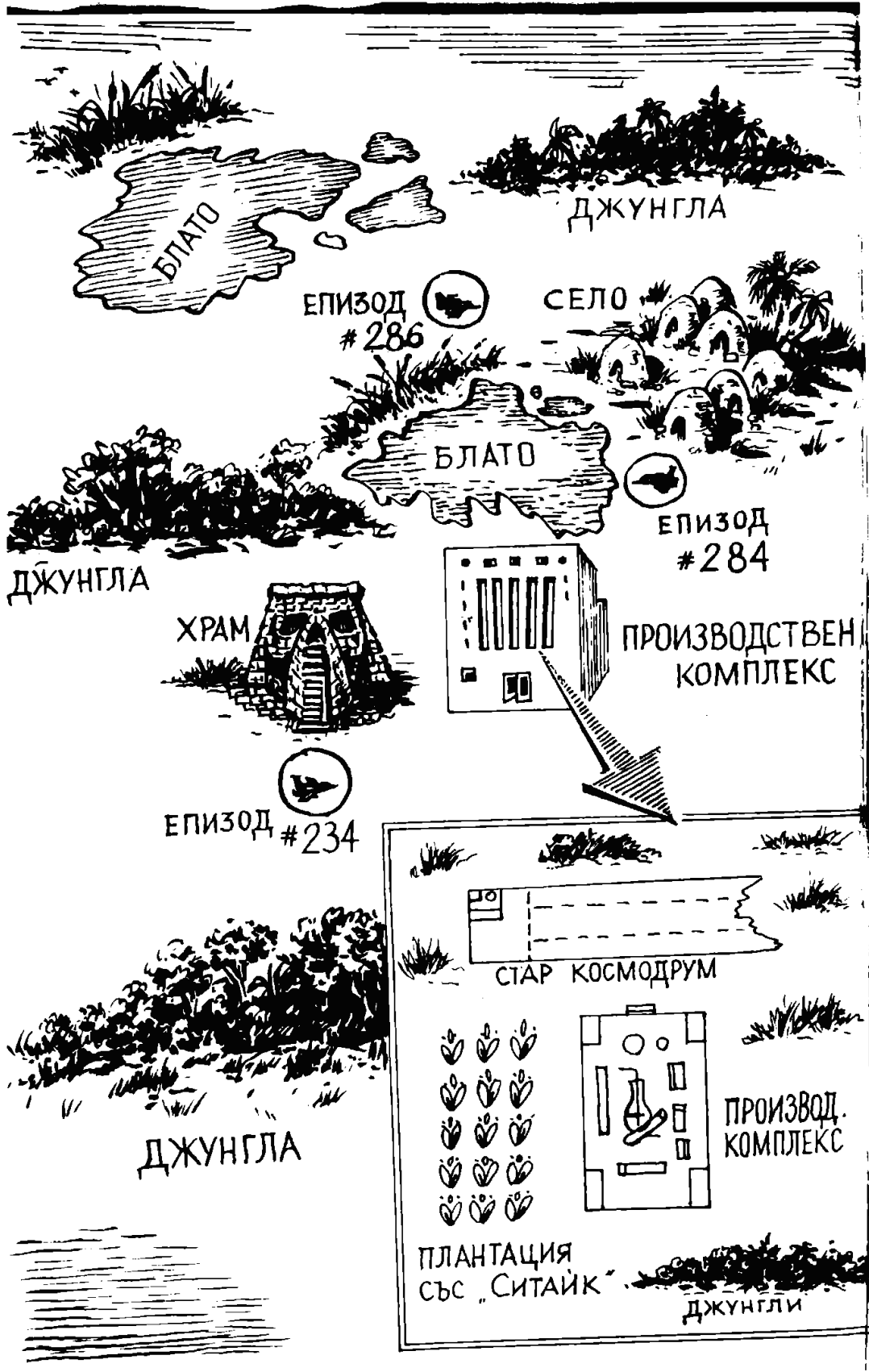
Целта е не само да изпълниш задачата, но и да запазиш живи и да върнеш в базата колкото може повече от подчинените ти войници.

Тази операция е десантна. В епизод {299 — системи оръжия|299} можеш да се запознаеш със системите оръжия, които ще имаш на разположение, или с които ще се сблъскаш. Това са само общи характеристики, които в процеса на играта ще бъдат конкретизирани по-подробно.

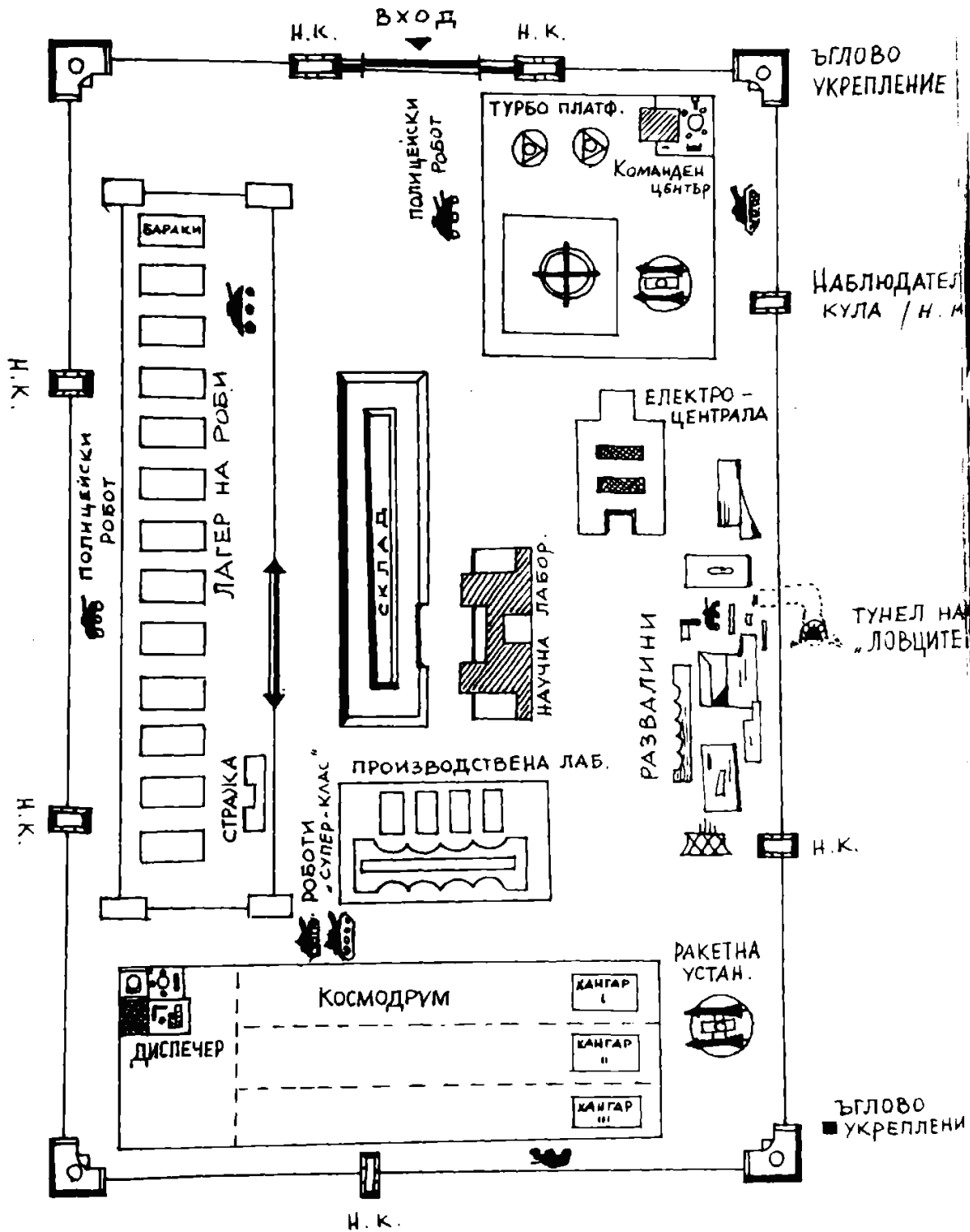
Играта не е подчинена на никакви предварителни правила. Необходимо е само да изпълняваш текущите инструкции, както и честно да отбелязваш загубите и победите си. Освен това трябва да запомниш и девет числа, наречени **контролни суми**. В хода на приключението към тях ще прибавяш или изваждаш други числа в зависимост от решенията ти, които ще отразяват текущото състояние на играта.

Когато по един или друг начин завършиш играта, (стигнеш до надпис КРАЙ), премини на епизод **293**, където ще намериш оценка на действията си.

Започни от епизод **1**.



# Схема на производствения комплекс



# ЕПІЗОДИ

И така, нека да започваме. В момента си на тренировъчния полигон. Намиращ се затънал до колене в лепкава тиня и продължаваш да потъваш. Около теб са разпръснати останките на силно разрушена конструкция от метални пръти. За да се измъкнеш от тинята, е необходимо само да се пресегнеш и да се хванеш за един от тях. За съжаление, районът се контролира от робот-снайперист, насочван от самостоятелен прицелен автомат. Въоръжен си само с ЕЛЕКТРОНЕН БЛАСТЕР с един заряд и плазмена граната с ограничен обсег.

По-близо до теб се намира роботът-снайперист. Това е автоматичен стрелец, въоръжен с ИМПУЛСЕН ЛАЗЕР с малка мощност, но със свършен прицел. Има силно ограничена система за следене. Накратко, първо трябва да му се покаже целта, иначе извършва последователно секторно сканиране. Корпусът му е брониран и неуязвим за бластера ти. Можеш да го неутрализираш с точен изстрел в следящата система или с плазмената граната. Засега разстоянието не ти позволява да я използваш.

Прицелният автомат е неподвижна система от широкообхватни обективи и далекомери. Няма защита и може да бъде поразен много лесно.

Вече си открит от прицелния автомат и снайперистът се придвижва бавно към позиция за стрелба.

Имаш три възможни начина да се спасиш.

Можеш да продължиш да се криеш и ако роботът се приближи на подходящо разстояние, да го унищожиш с гранатата. Рискуваш да бъдеш засечен рано или да потънеш, докато той се приближи. Ако все пак това е решението ти, премини на **16**.

Можеш да опиташ да го простреляш в следящата система и като разстроиш прицела му, да се измъкнеш и да го унищожиш с гранатата. В този случай има опасност да не уцелиш или докато се измъкнеш от тинята, автоматите да синхронизират обратна връзка; прицелът ще е по-слаб, но все пак ефективен. Ако се спираш на този вариант, премини на **289**.

Можеш да поразиш прицелния автомат и докато роботът сканира сектора, да се измъкнеш и да го унищожис с гранатата. В този случай всичко зависи колко точно си локализиран предварително и от коя част на сектора ще започне сканирането роботът. Ако смяташ да опиташ това решение, премини на [7](#).

— КОМАНДИРЪТ НА ДЕСАНТНАТА ГРУПА ДА СЕ ЯВИ В ЩАБА НА КРАЙЦЕРА — разнася се от комуникатора. — ПОВТАРЯМ: КОМАНДИРЪТ НА ДЕСАНТНАТА ГРУПА ДА СЕ ЯВИ В ЩАБА НА КРАЙЦЕРА.

— Събери хората — едва успяваш да кажеш на сержанта, като прибираш бързо разпилените документи и карти.

— КОМАНДИРЪТ НА ДЕСАНТНАТА ГРУПА ДА СЕ ЯВИ В ЩАБА НА КРАЙЦЕРА — започва отново комуникаторът. — ПОВТАРЯМ: КОМАНДИРЪТ НА ДЕСАНТНАТА ГРУПА ДА СЕ ЯВИ В ЩАБА НА КРАЙЦЕРА! ВЕДНАГА!

Знаеш, че съобщението ще се повтаря на всеки 30 секунди, затова веднага хукваш към щаба.

За твоя изненада в командната зала на щаба е само командирът на крайцера и един от навигаторите.

— Време е да потегляте, лейтенант — казва веднага щом влезеш командирът. — Ето ви и последните инструкции. След 45 минути достигаме до системата Ситай. Крайцерът ще остане извън нея и ще ви изведе на изходна, геостационарна орбита около планетата, в района на комплекса. Имате 15 дни за провеждане на операцията. Тогава трябва да сте на координати, които ще получите по-късно. Ако не се явите до определеното време, ще изпратя спасителна капсула на Ситай. Не ви се разрешават никакви връзки с крайцера. Разбирате ли? При никакви обстоятелства няма да се обадим!

Като се усмихва, изведнъж командирът изоставя служебния тон и меко казва:

— Пожелавам ти успех, лейтенант! Всичко ще бъде наред! Екипът ти е отличен. И не пренебрегвай мнението на сержанта! Той е стар боец и има много богат опит. Вслушвай се и в съветите на кибернетика; той е с по-голям чин, но командир на операцията си ти.

— Ето ви дискетата с данните за полета — приближава се и навигаторът. — Там са всички необходими координати и команди. Ако не възникне нещо непредвидено, компютрите на совалката ще ви спуснат и върнат без проблеми.



— Действайте, лейтенант! — става сериозен отново капитанът. —  
Имате 30 минути за подготовка.  
Премини на **20**.

### 3

— Отлично, лейтенант! — старият командващ изглежда много доволен. — Ще поемете първата си самостоятелна задача.

Като ти подава една дискета, генералът те поглежда изпитателно и ненадейно започва истински изпит.

— Знаете ли какво е това „Ситайк-дрог“?

— Това е наркотик, от който се получава така наречената „мотивационна зависимост“. Може да се произвежда само на планетата Ситай, оттам и името му. Получен е преди приблизително три века от имперската изследователска станция на Ситай. Местонахождението на планетата е неизвестно. „Ситайк-дрог“ се среща много рядко, вероятно това са стари запаси.

— Така, от известно време „Ситайк-дрог“ се появи отново. Не са стари запаси! Този е ново производство. Не толкова силен и чист като имперския, но достатъчно опасен. Заловихме няколко явни „пробни екземпляра“; разузнаването предполага, че се готви някаква голяма операция. Успяхме и да намерим системата Ситай. На дискетата са данните, с които разполагаме. Успех, лейтенанте!

Премини на **10**.

Решаваш, че неочакваното нападение е по-важно от орбиталното разузнаване и без колебание включваш общия комуникатор.

— Започваме спускане след тридесет минути. Нормална процедура. Бойната група — в хангара за инструктаж!

— И така, рейнджъри — обръщаш се малко по-късно към наобиколилите те десантчици. — Направихме малка грешка при старта и се налага отклонение от предварителния план. Спускаме се без орбитално разузнаване. Ще действваме на място, според ситуацията. Задачата е да унищожим комплекса за синтез на „Ситайк“ и да приберем научната документация. Имате копия от картите и данните на разузнаването. Двадесет минути за стартова готовност!

Известно време доволен наблюдаваш точните действия на рейнджърите при сложната предстартова подготовка на десанта. За теб това е първата бойна операция и си силно впечатлен; на пръв поглед всички се суетят хаотично и за момент изглежда, че на кораба има поне още толкова хора. Но ето, транспортърът е изваден от хангара и закрепен на десантния люк. Оръжията са заредени и проверени и част от бойците са вече в антиускорителните кресла. Всичко излишно е прибрано и закрепено.

— Всичко е наред, сър! — приближава се до теб сержантът.

— Бойната група е готова за предстартовото броене.

— Сержант, ще кацнем почти слепешком. Не знам на какво можем да налетим, така че пригответи хората за аварийно напускане на совалката.

— **СТО И ДВАДЕСЕТ СЕКУНДИ ДО СТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ** — съобщава компютърът на кораба. — **ВСИЧКИ В АНТИУСКОРИТЕЛНИТЕ КРЕСЛА... СТО И ДЕСЕТ СЕКУНДИ ДО СТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ. ВКЛЮЧВАМ ДВИГАТЕЛИТЕ.**

Хвърляш последен поглед наоколо; всичко изглежда наред и ти бързаш да се настаниш в креслото и да затегнеш предпазните колани.

— **СТО СЕКУНДИ ДО СТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ** — продължава броенето автоматът. — **ДВИГАТЕЛИТЕ — В РАБОТЕН РЕЖИМ.**

Затваряш очи и като се отпускаш, чакаш сътресението на старта.

— СЕДЕМДЕСЕТ СЕКУНДИ ДО СТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ.  
ДВИГАТЕЛИТЕ — В СТАРТОВ РЕЖИМ.

Лека вибрация пронизва кораба и в кабината навлиза мощното бучене на форсираните двигатели.

— Къде ще се приземим, командире? — пита първият пилот.

— Дайте координатите!

Ето, че веднага възниква нов проблем. Улисан в подготовката на десанта си забравил, че сте се отклонили от плана и трябва да решиш къде ще кацнете.

— ШЕСТДЕСЕТ СЕКУНДИ ДО СТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ.  
ДВИГАТЕЛИТЕ ГОТОВИ — монотонно съобщава компютърът. —  
ЗАПОЧВАМ НАСОЧВАНЕ.

Какво да правиш, има само една минута до стартиране на совалката, а трябва да вземеш съдбоносно за цялата операция решение. Няма време за нови изчисления, затова трябва да се ограничиш с общо насочване и да разчиташ на опита на пилотите.



Можеш да заповядаш директна атака от космоса. Ще връхлетите изненадващо и докато долу се опомнят, ще сте буквално над главите им. С оръжията на совалката ще разрушите каквото може, ще спуснеш десантната група и... ще се надяваш на късмета си. Вие сте „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ — най-добрите бойци! Но не е известно каква е охраната на комплекса, а рискувате да загубите и кораба. Ако решаваш да действаш по този начин, премини на **101**.

Най-безопасно е да се спуснете отвъд хоризонта на комплекса, някъде из джунглите. Ще трябва да направите дълъг преход, но совалката ще е невредима и изненадата — пълна. Ще можете да проведете и допълнително разузнаване. Ако ще действаш предпазливо, премини на **64**.

Можеш, като се довериш на отличните качества на совалката, да опиташ да се спуснете без двигатели някъде в района на комплекса. При този вариант съществува известен минимален риск от авария. Също така, ако случайно ви забележат, няма да имате възможност да маневрирате. Все пак ще си спестите опасния преход през джунглата или сигурното разкриване при една директна атака. Ако се спиращ на този вариант, направи шестата **контролна сума** равна на 10 и премини на **234**.

Разбира се, все още можеш да прекратиш предстартовата процедура и да се върнеш на варианта с корекция на орбитата и разузнаване. Ако е така, премини на епизод **92**.

Запомни добре номера на този епизод. В него се налага да вземеш едно от най-важните стратегически решения. Ако видиш, че избраният начин на действие те е довел до безизходна ситуация, върни се отново тук и избери нова стратегия.

Под прикритието на една от колибите сте сглобили и приготвили за стрелба плазмения турбобластер. Тежкото широко дуло е насочено заплашително нагоре и индикаторът за заряда показва готовност за изстрел с пълна мощност. Застаналият на управляващия пулт рейнджър, без да откъсва погледа си от екранчето на мерника, започва да губи търпение и едва се сдържа да не стреля без заповед.

Усещаш нетърпението му, но от наблюдателния си пост си забелязал нещо, което той не може да види. Слабото, почти незабележимо проблясване около корпуса на турбоплатформите е сигурен белег за защитен силов екран. Според уредите полето може да бъде преодоляно от лъча на бластера, но само ако ударите с цялата мощност. А това значи да изгубите около две-три секунди за презареждане при неуспех.

Оттук произлиза и целият проблем. Къде да стреляш?

Командният пост на машината е явно в една от челните платформи. Ако го разрушиш, останалият без управление „ловец“ е обречен. Шансът е 50 на 50.

Ако ще стреляш в лявата турбоплатформа, премини на **174**.

Ако ще стреляш в дясната турбоплатформа, премини на **151**.

От друга страна, ако стреляш в свързващата конструкция и успееш да я повредиш, ще принудите машината да се приземи и ще можете да я плените. Ако избираш този начин, премини на **261**.

Ако смяташ, че турбобластерът не е най-подходящото оръжие, върни се на **175** и можеш да избереш друго.

— Насочи ракетите към торпедата. Огън!

Леко трептене показва старта на ракетите ви. Ярките точки на двигателите им бързо се отдалечават и мощни избухвания прорязват екраните.

— Ракетите в целта — докладва кибернетикът. — Изтребителят е над нас и заема позиция за атака.

— ИЗСТРЕЛЯНА Е РАКЕТА, ВЕРОЯТНО С КОНВЕНЦИОНАЛЕН ЗАРЯД. ПОПАДЕНИЕ СЛЕД ПЕТ СЕКУНДИ — обажда се пак компютърът.

— Цялата мощност на защитните екрани! Маневра за отклонение! Пригответи се за аварийно напускане на совалката! — задъхано изстрелваш командите и посягаш към бутона, задействащ аварийните катапулти. Много късно!

Ослепителен блясък ви залива и само след миг совалката е разтърсена от мощната ударна вълна. Екраните се покриват със смущения и някои от тях угасват.

— РАКЕТАТА В ЦЕЛТА — отбелязва безизразният глас на компютъра. — ЗАЩИТНИЯТ ЕКРАН Е ЧАСТИЧНО ПРЕОДОЛЯН. ПРЕДЛА...

Страхотен удар заглушава гласа на автомата. Корабът сякаш е спрял от огромна ръка, която го сграбчва и хвърля на земята. Още миг през тътена на експлозиите и скърцането на раздиран метал чуваш острия писък на аварийната сирена. Стенният панел пред теб се издува и като се пръска на хиляди парчета, пропуска унищожителен пламък, който те откъсва от предпазните колани и те захвърля на разбития космодрум.

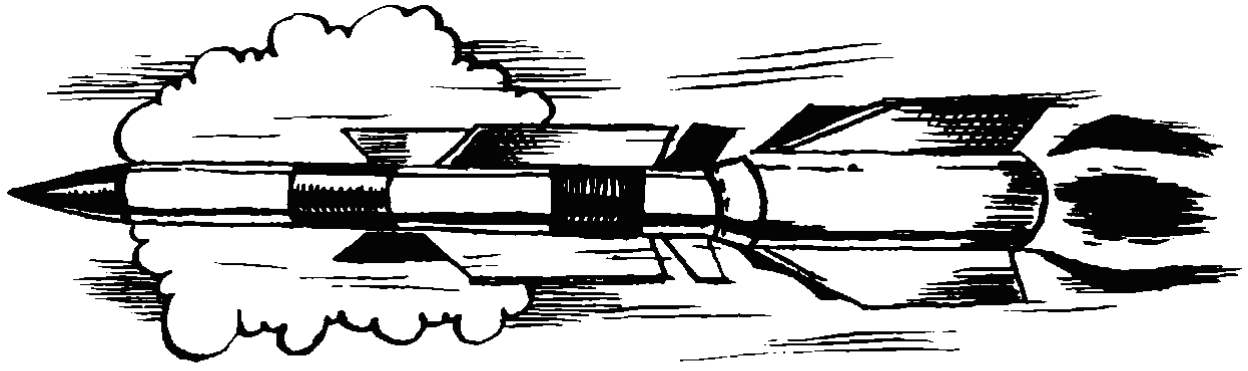
Всички **контролни суми** са равни на нула.

Ти и цялата десантна група сте унищожени. Мисията ти остава неизпълнена. Е, случва се и „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ да се провалят, особено ако командирът е неопитен.

КРАЙ.

Премини на **293**.





Прицелваш се внимателно и с точен изстрел разбиваш прицелния автомат. Веднага роботът се спира и започва сканиране на сектор в страни от теб. Известно време наблюдаваш безсмислените му действия и като излизаш на твърда земя, бавно приготвяш гранатата. В този момент роботът спира да се движи и чуваш гласа на инструктора:

— Достатъчно, лейтенант. Справихте се чудесно! Викат Ви при командващия.

Прибави към първата [контролна сума](#) 20 и премини на [62](#).

С няколко предпазливи маневри и краткотрайни включвания на двигателите достигате до предвидената по първоначалния план позиция. Долу в джунглите, точно под вас, се намира тайният производствен комплекс на един от най-големите наркокартели. Нетърпеливо се привеждаш над екрана за визуален контрол. Дълго време не може да се получи ясен образ. Ниска и плътна облачност закрива напълно повърхността, силно наситената с електричество атмосфера смуцава прецизната настройка на електронните скенери и покрива мътния образ на екрана с ярки проблясвания.

Все пак маневрите ви не са останали незабелязани. Докато ти горе се мъчиш с екраните на визуалния контрол, долу един от дежурните наблюдатели се е навел над дисплея на компютъра и се разкъсва от колебания. Преди няколко минути следящата система сигнализира, че засича енергиен източник в орбита, но не успява да го локализира и потвърди. Силно смутен, дежурният все още не може да вземе решение. Както и при вас, активните системи за следене са строго забранени. Картелът пази най-голямата си тайна с цената на известна несигурност. Дали наблюдателят ще се реши да обяви тревога или ще си замълчи?

Понеже си избрал вариант, зависещ отчасти от шанса ти, избери едно от посочените числа и премини на съответния епизод.

**57.**

**77.**

**100.**

Докато в командния център се разправят, вие успявате да се спуснете невредими.

Избрал си за приземяване района на западната ограда главно поради обстоятелството, че там е енергостанцията на комплекса. Тя представлява стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор от времето на империята, който е практически вечен и лесен за поддържане. Смяташ, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Премини на [279](#).

Формалностите около подготовката за операцията отнемат цялото време и едва на борда на космическия кръстосвач успяваш да прегледаш данните. На дискетата е записан само следният текст:

„Ситай — единствена планета в звездната система. Размери: 8/9 от земните. Период на въртене: 22 часа. Липсва наклон на планетната ос. Няма естествени спътници.

Постоянен горещ и влажен климат. Площ на единствения континент — до 2/5 от планетата. Характеризира се с почти непрестанни валежи и наличието на тропически джунгли. Намерена е изоставена ботаническа изследователска станция. Население: около 200 000, бивши колонисти с генетични промени, породени от особености на микрофауната.

Това е единственото място, където може да се синтезира наркотикът «Ситайк-дрог».

Официално планетата е извън юрисдикцията на ФЕДЕРАЦИЯТА. Формално е независима планета. Понастоящем е във владение на наркокартел.“

Поради възможността за възникване на усложнения в междупланетните отношения провеждането на явна военна операция е невъзможно.

**ЗАДАЧА:** Да се направи десант от група с минимален състав и да се унищожат инсталациите за синтез. По възможност да се задържат водачите и да се запази научната документация. Местното население е неприкосновено. Разрешени са само стандартни оръжия.

**ПРИЛОЖЕНИЕ:** Карта на Ситай, съставена от автоматична сонда. Известни са координатите на производствения комплекс и приблизителното местоположение на две селища на местни жители.

Снимка и фотокарта на комплекса.

**СЪСТАВ НА ДЕСАНТНАТА ГРУПА:** Командир на десанта: лейтенант от „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ — това си ти, читателю. Бойна група: един сержант и девет рейнджъри.

Техническа група: двама пилоти; един специалист по кибернетика и информатика; един специалист по електронно разузнаване и комуникации.

**ТЕХНИЧЕСКА ЕКИПИРОВКА:**

— Десантна совалка. Техническа характеристика — премини на епизод [294](#).

— Лек, брониран транспортър с висока проходимост. Техническа характеристика — на [295](#).

— Турбоплатформа с товароносимост до 500 килограма. Техническа характеристика — на [296](#).

— Въоръжение: стандартно или по избор на командира. За описание и избор на оръжие премини на [297](#).

— Допълнителна техническа екипировка — на епизод [298](#).

И така, ако си подбрал оръжията на групата и си се запознал с техническата екипировка, премини на [2](#).

## 11

— Бързо, отдалечете се в джунглата! — нареждаш, когато се събирате пред оградата. — Повредихме централата! Всеки момент ще се взриви!

Втурвате се с всички сили към пробива в оградата, а там...  
Избери едно число и премини на съответния епизод.

**236.**

**251.**

Външният вид на туземците е, меко казано, странен — силно обезобразен от продължилата много поколения генетична мутация. Телата им са дребни и слаби, с тесни сплескани странично гърди. Краката са дълги, с много широки стъпала и свързани с ципа пръсти. Гъвките, сръчни пръсти на още по-дългите им ръце също са частично свързани с по-малка ципа. Най-странно изглеждат обаче главите им, продълговати и със силно изтеглен назад тил и две големи изпъкнали очи, разположени така, че могат да виждат почти на всички посоки, без да се обръщат. Устата са с тесни стиснати устни, носът е почти незабележим, сведен до малка издутина с две коси цепки, затварящи се с ципа, ушите са големи, остри и много подвижни. Въобще местните приличат на странни, странично сплескани жаби, но както се оказва, идеално приспособени за условията на свят, покрит с блата и наводнени джунгли.

Когато разглеждате оръжията им, се решава и загадъчното отклоняване на стрелите. Подобни на примитивни арбалети, те се оказват хитроумно приспособление, изстрелващо със силно магнитно поле поместен в стрела кондензатор с изключително голям капацитет. Електрическият заряд се оказва толкова силен, че само едно докосване на върха може да се окаже смъртоносно. По ирония на съдбата това ви е помогнало. Статичното електрическо поле на кондензатора е толкова голямо, че позволява на дефлектора да се задейства и да отклони стрелата.

— Продължаваме — казваш след няколко минути. — Трима души да минат за челен патрул. И оглеждайте внимателно за капани!

Докато произнасяш това, от дълбочината на джунглата избликват три широки, светещи в червено лъчи, които се забиват право в скупчените около теб рейнджъри. Дефлекторите се справят и с новата опасност и битката пламва отново. Скоро пушекът от подпалилите мокри дървета се смесва с гъстите изпарения и покрива всичко. В мъглата около вас се появяват малки пробягващи сенки и няколко болезнени викове показват успешните им нападения. Все пак и при такива условия рейнджърите ти надделяват в започналия ръкопашен



бой и като оставят много убити, местните се оттеглят. Този път и ти си загубил двама от хората си.

Извади от втората **контролна сума** две.

Нападението със старите термични бластери, защото точно това се оказват новите оръжия, използвани срещу вас, обаче те е разтревожило силно. Не знаеш какъв ще бъде следващият удар, така че се налага да вземеш ново важно решение.

По всичко личи, че селото, или каквото го наричат местните, е наблизко и ако искаш, можеш да го потърсиш и да се разправиш с един удар с неочаквания си враг. Ако е така, премини на **69**.

Ако пък смяташ, че не си заслужава да се захващаш с туземците, можеш просто да заобиколиш ловните им райони и да продължиш мисията си, като преминеш на **89**.

И наистина, далеч пред вас се надига силен тътнещ рев, който постепенно преминава в пронизващ до мозъка на костите писък. Достигнал до най-високата си точка, той изведнъж пресеква, но веднага е последван от поредица кълтящи експлозии и далечни викове. Над целия този шум постепенно се извисява и прониква навсякъде воят на аварийните сирени и един безстрастен механичен глас гръмко обявява:

— НАПАДЕНИЕ СРЕЩУ СЕКТОРА НА РОБИТЕ! ПРОБИТА Е ЗАЩИТНАТА СИСТЕМА! ВСИЧКИ БОЙНИ ГРУПИ ДА СЕ НАСОЧАТ КЪМ РАЙОНА НА ПРОБИВА! ПАТРУЛНИТЕ КОЛИ ДА ОСТАНАТ В СЕКТОРИТЕ СИ! ВСИЧКИ ОБЕКТИ ОТ КЛАС „А“, „В“ И „С“ ДА БЪДАТ БЛОКИРАНИ!

— По дяволите! — викаш ядосан. — Как ще се справим с този? — посочваш застаналия в бойна готовност патрулен робот.

— НАПАДЕНИЕ СРЕЩУ СЕКТОРА НА РОБИТЕ! ПРОБИТА Е ЗАЩИТНАТА СИСТЕМА! ВСИЧКИ БОЙНИ ГРУПИ ДА СЕ НАСОЧАТ КЪМ РАЙОНА НА ПРОБИВА! ПАТРУЛНИТЕ КОЛИ ДА ОСТАНАТ В СЕКТОРИТЕ СИ! ВСИЧКИ ОБЕКТИ ОТ КЛАС „А“, „В“ И „С“ ДА БЪДАТ БЛОКИРАНИ! — продължава да крещи защитната система.

— Лейтенант, нека да го взривим с мината — предлага кибернетикът. — Положително ще мога да се справя със системата на вратата.

— Как ще го доближиш? — отговаряш ядосано. — Нали виждаш, че е готов да застреля всичко, което види.

— Вярно, но това е патрулен робот от полицейски клас. Преди да стреля, дава десетсекундна възможност да се предадеш. Едва ли са го препрограмирали.

— Значи един от нас трябва да се жертва, а и мината ще загубим — не се съгласяваш ти. — Не можем ли да го измамим някак?

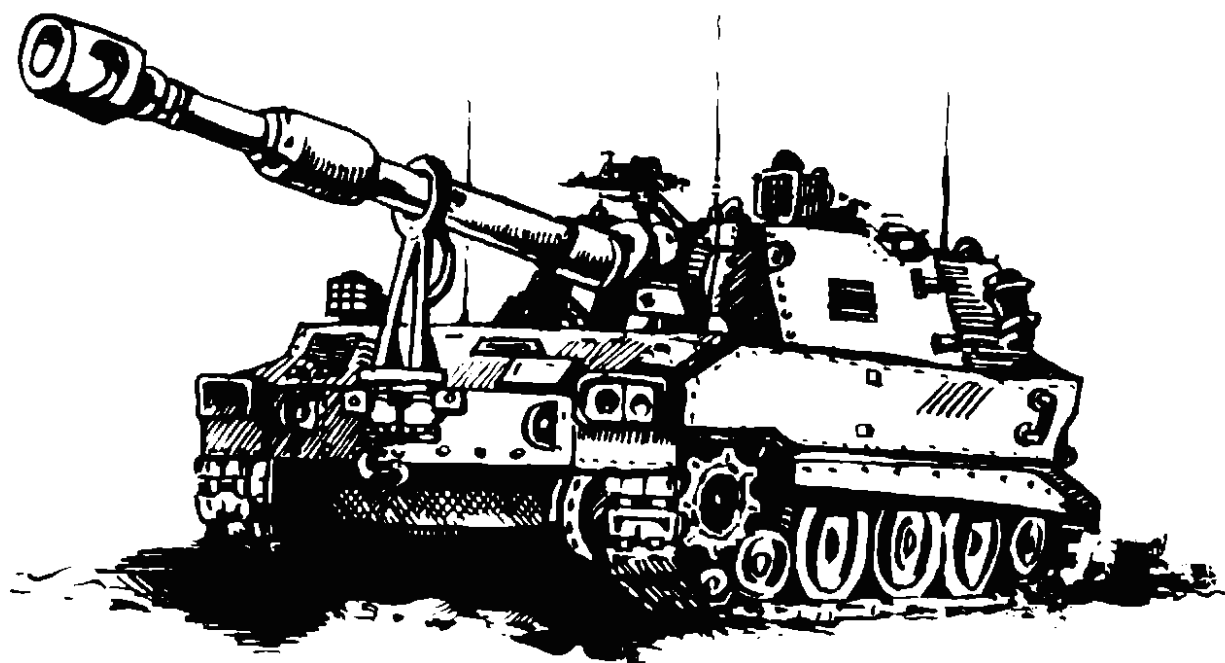
— Няма проблеми, командире — спокойно заявява рейнджърът. — Вие с кибернетика ще взривите централата, а аз ще се справя с робота.

— Аз мога примами далеч — обажда се мълчащият досега ловец.  
— Отдавна тези ловили нас и ние научили бяга от машина.

Кое предложение да приемеш?

Рейнджърът вероятно ще успее да унищожи патрула, но ще може ли наистина кибернетикът да отвори вратата? Все пак ще имате време да опитате. Ако решаваш да взривите робота, премини на **167**.

Дори и да успее да примами патрула, ловецът едва ли ще ви осигури много време за действие. Все пак, ако не се справи, винаги можете да се върнете на варианта с мината. Ако ще приемеш предложението за примамване на робота, премини на **139**.



— РАКЕТИ ОТЗАД, ТОЧНО ПО ОСТА НА КУРСА. УДАР СЛЕД ДЕСЕТ СЕКУНДИ — отрезвява ви гласът на бордовия компютър. Изстребителят не ви е пропуснал, а просто е изстрелял ракети с ниска скорост, способни да преминат защитното ви поле.

— Цялата мощност на защитните екрани! Пилот, къде сме?

— Над джунглата, на около три километра от комплекса. Сnižавам.

— РАКЕТИ ОТЗАД, ПО ОСТА НА КУРСА. МАЛКА СКОРОСТ. УДАР СЛЕД СЕДЕМ СЕКУНДИ.

— Маневра за отклонение! Внимание! Започваме аварийно напускане на совалката!

Премини на **284**.

Силен тласък те притиска към креслото и от ускорението пред очите ти пада плътна, черна пелена. Като през памук чуваш съобщенията на автомата за параметрите на полета. Всичко продължава само няколко мига, все пак совалката е с малка маса и бързо достига необходимата скорост.

— ПРАВО ПО ОСТА НА СПУСКАНЕТО — ЦЕЛ: ГРУПОВА, СКОРОСТНА, С МАЛКИ РАЗМЕРИ — стряска те съобщението на компютъра. — УДАР СЛЕД ДЕСЕТ СЕКУНДИ.

— Пусни примамка-имитация! Идентифицирай целта!

— ЦЕЛТА Е ИДЕНТИФИЦИРАНА. ВЪЗДУШНИ САМОНАСОЧВАЩИ СЕ ТОРПЕДА. ОТКЛОНЯВАТ СЕ КЪМ ПРИМАМКАТА.

— Над комплекса сме! Височина 500 метра. Скорост 900 мили. Насочвам се към космодрума. Виждам изстребител... излита!

— Пригответи ракетите! Стрелба по моя команда!

— Засякох ракетна установка. Заредена! — обажда се и вторият пилот. — В обсега на локатора сме. Хванаха ни!

— ТОРПЕДА ОТЛЯВО! УДАР СЛЕД ДЕСЕТ СЕКУНДИ — не остава назад и компютърът.

Отново ти предстои трудно решение. Корабът е сериозно застрашен и ти трябва бързо да намериш изход от ситуацията.

Първо, трябва да решиш къде да насочиш ракетите.

Ако е към изстребителя, премини на **33**.

Ако е към ракетната установка, премини на **93**.

Ако е към торпедата, премини на **6**.

Смяташ да не рискуваш с бързо измъкване, а да си запазиш енергията на бластера за решителния момент. Следователно трябва да се прикриеш, доколкото е възможно по-добре, за да принудиш робота да се приближи.

Какво ще направиш?

Ще легнеш, за да увеличиш допирната площ и да забавиш потъването. Ако е така, премини на **30**.

Ще се свиеш възможно най-много и ще разчиташ роботът да се приближи. Ако е така, премини на **32**.

Въпреки опасността от потъване ще останеш прав, за да можеш да хвърлиш гранатата възможно най-далеч. Ако е така, премини на **58**.

Премини на 49.

Просваш се с цял ръст в лепкавата кал и внимателно повдигаш глава, за да наблюдаваш робота. Червената точка на прицела те приближава неумолимо. Роботът е вече близо, стисваш здраво гранатата, напрягаш се за скок и... само пропадаш по-дълбоко в тинята. Пламнал от срам и яд, изчакваш робота да маркира попадение и да те измъкнат от погълналата те кал.

— Тази битка я загубихте, лейтенант — чуваш гласа на инструктора. — Викат Ви при командващия.

Извади от първата [контролна сума](#) 20 и премини на [62](#).



— Ще се справя, сър — отговаряш бързо. — Днешният ми неуспех е чиста случайност.

— Добре, добре, нека да опитаме — съгласява се генералът. — Все пак трябва да преминеш още един тест. Сядай на компютъра и набери код LT12.324/q.

Изпълняваш заповедта и на дисплея се появява надпис:

ЛОГИЧЕСКИ ТЕСТ СЪС СРЕДНА СЛОЖНОСТ —  
ЧЕТИРИСТЕПЕНЕН.

Миг след като успяваш да го прочетеш, компютърът изписва:

ЗАДАЧА: ДА СЕ РАЗПОЗНАЕ И ОБЕЗВРЕДИ ТЕРОРИСТ,  
ДЪРЖАЩ ЗАЛОЖНИК.

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ: ПЯСЪЧНА ПУСТИНЯ.

УСЛОВИЯ: ВЯТЪР СЪС СКОРОСТ 65 КМ/Ч, СИЛНА  
ЗАПРАШЕНОСТ.

ИЗБЕРЕТЕ ПОДХОДЯЩО ОРЪЖИЕ:

— ЛАЗЕРЕН БЛАСТЕР — **88**.

— ПЛАЗМЕН БЛАСТЕР — **48**.

— АВТОМАТИЧЕН ПИСТОЛЕТ — **37**.

ВРЕМЕ ЗА ИЗБОР: 10 СЕК.

Трябва да избереш това оръжие, което смяташ за най-подходящо и да преминеш на съответния епизод.

С изключени двигатели и работещи на пълна мощност защитни системи совалката прави вече втора обиколка около Ситай. При отделянето ви от крайцера е допусната грешка и сега, вместо да застанете на геостационарна орбита над комплекса, обикаляте планетата по бързо стесняваща се спирала. Ако запалите двигателите и направите корекция, рискувате да бъдете открити от следящите системи на комплекса. Ако останете да чакате, след още една обиколка ще навлезете в атмосферата и тогава отново ще се наложи да маневрирате с включени двигатели.

След кратко обсъждане с пилотите се очертават следните възможни варианти за действие:

Можете, без да правите корекция и допълнително разузнаване, да се спуснете веднага на повърхността. Това решение ще ви осигури максимално прикритие и изненада, но ще ви лиши от необходима за операцията информация. Ако решаваш да се спуснете веднага, премини на **4**.

Можете да рискувате да коригирате орбитата си и да действате според предварително подготвения план. При този вариант има голяма вероятност да ви открият преждевременно и да ви обстрелват при кацането. Ще можете да проведете точно орбитално разузнаване. Ако ще действате според плана, премини на **8**.

Свиваш се, доколкото може в лепкавата кал и внимателно повдигаш глава, за да наблюдаваш робота. Червената точка на прицела те приближава неумоливо. Роботът е вече близо, стисваш здраво гранатата, напругаш се за скок и хвърляш с все сила леко проблясващия метален цилиндър.

В същия момент си заслепен от яркия лъч, маркиращ попадение на снайпериста. Гранатата се удря в робота и като го залива с яркото проблясване на освободената плазма, го спира завинаги. Ядосан от неуспеха си, прострелваш и беззащитния прицелен автомат.

— Това не беше нужно, лейтенант — чуваш гласа на инструктора. — Викат Ви при командващия. Обаче бяхте на косъм от загуба на битката.

Извади от първата [контролна сума](#) 5 и премини на [62](#).

Независимо от доводите на останалите, ти не можеш да се примириш с мисълта за провал или отстъпление и като се изправяш енергично, прекратяваш спора.

— Достатъчно! Връщаме се и действаме според обстоятелствата! Ако те е страх, можеш сам да се криеш! — обръщаш се към стреснатия кибернетик.

Всички също скачат на крака, но за твоя голяма изненада оръжията им са насочени срещу теб.

— Стига необмислени решения, лейтенант! — процежда през зъби кибернетикът. — Никъде няма да ходим! Като най-старши на групата ти отнемам командването. Предай бластера си!

— Но това е бунт! — викаш отчаян към тях. — Вие сте предатели. Аз ще...

Здрави ръце техващат и като ти отнемат бластера, внимателно, но непреклонно те повалят и връзват на земята до ранения сержант.

Не ти остава нищо друго, освен да се примириш. След петнадесет дни от крайцера ще изпратят спасителната капсула да ви прибере.

Провалил си се напълно. Направи втората **контролна сума** равна на 5; а третата на 1.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Все пак ще трябва да проявиш повече активност и да опиташ някой от следните варианти:

Можеш да опиташ да простреляш робота в следящата система и като разстроиш прицела му, да се измъкнеш и да го унищожиш с гранатата. В този случай има опасност да не уцелиш или докато се измъкнеш от тинята, автоматите да синхронизират обратна връзка; прицелът ще е по-слаб, но все пак ефективен. Ако се спираш на този вариант, премини на [289](#).

Можеш да поразиш прицелния автомат и докато роботът сканира сектора, да се измъкнеш и да го унищожиш с гранатата. В този случай всичко зависи колко точно си локализиран предварително и от коя част на сектора ще започне сканиране роботът. Ако смяташ да опиташ това решение, премини на [17](#).

— Стреляй! — викаш силно и почти веднага совалката е разтърсена от серия мощни експлозии. Едно след друго торпедата са уловени и светкавиците на лазерните импулси ги превръщат в кълба ослепителна плазма. Вълните на освободената енергия ви достигат и като се разливат по полето на дефлектора, угасват безсилно.

Изведнъж корабът ви подскача от няколко силни удара и веднага се включват няколко системи, регистриращи повреди. За миг недоумяваш какво става.

— Изтребител над нас! — крещи възбудено един от пилотите. — Хванал ни е!

— ПОВРЕДА В СИСТЕМАТА ЗА НАСОЧВАНЕ НА ДЕФЛЕКТОРА — съобщава компютърът. — ПРОБИВ В СИСТЕМИТЕ ЗА УПРАВЛЕНИЕ. ЗАГУБА НА СКОРОСТ ДО 30%. ПАДАМЕ.

— Какво да правим, командире? — пита с отпаднал глас кибернетикът. — Онзи отгоре сега ще налети отново и ще ни довърши.

Наистина какво да правиш?

Ако въпреки повредите ще приемеш боя с изтребителя, премини на **47**.

Ако искаш, можеш да опиташ да се скриете в гъстия дим и да се приземите в джунглата. Тогава премини на **61**.

Веднага трясъкът на автоматите заглушава ревовете на чудовището и ударите на мощните патрони почти го повалят на едната му страна. Раненият звяр се обръща тромаво към новия враг и без да обръща внимание на страшните рани, се хвърля към вас. Нов оглушителен залп го спира насред пътя и го поваля мъртъв сред гейзер от рядка кал и отскубнати храсти.

— Прекратете стрелбата! — викаш силно и доволен се обръщаш към спасените от вас ловци. Само за миг гледаш невярващо, а след това усмивката ти бавно застива.

И тримата туземци са приклекли зад тялото на убитото от динозавъра животно и са насочили към вас примитивните си стреломети. Веднага забелязваш, че въпреки преживяването те не изглеждат уплашени и докато се колебаеш какво да сториш и тримата стрелят към теб. Нямаш време да реагираш, само учуден поглеждаш отклонилите се в последния момент стрели.

Сега е твой ред да действаш. Какво смяташ да правиш?

Ако ще отговориш на стрелбата, премини на **56**.

Ако ще потърсиш начин за разбирателство, премини на **84**.

ВЕРЕН ИЗВОД. ПЪРВА КОНТРОЛНА СУМА ПЛЮС 10. КРАЙ  
НА ТЕСТА.

Премини на 3.



Изстрелът ти е точен и ослепеният робот започва веднага да провежда контролни изстрели и да синхронизира прицела си с този на автомата. Ярките светкавици на лазерните импулси удрят все по-близо, но ти вече си застанал на твърда земя и хвърляш силно металния цилиндър. Гранатата се удря в робота и като го залива с яркото проблясване на освободената плазма, го спира завинаги.

— Браво лейтенант, спечелихте битката! — чуваш гласа на инструктора. — Викат Ви при командващия.

Прибави към първата [контролна сума](#) 10 и премини на [62](#).

Недоволен от развитието на събитията и очертаващите се неприятности с туземците, се прибираш мрачен на кораба и много след падането на нощта пришпорваш хората си да довършат подготовката за похода.

Премини на [29](#).

Късно през нощта всичко е готово и хората ти се оттеглят за кратка почивка преди трудния преход през джунглата. Освен дежурния наблюдател само ти си все още буден. Предстои ти да вземеш още едно трудно решение — как да пътувате.

Транспортърът явно няма да може да премине, но турбоплатформата?

С турбоплатформата можеш да пренесеш цялата необходима екипировка. Не е сигурно обаче дали ще можеш да я прекараш през джунглата. Ако все пак решаваш да я вземеш, премини на **50**.

Ако смяташ, че е по-добре да не рискуваш да се бавиш с нея, ще трябва внимателно да прецениш какво да вземеш. За такъв тежък преход всеки от хората ти може да носи не повече от 35 килограма. Премини на **63**.

Тъй като си избрал вариант, в който разчиташ изцяло на шанса си, избери едно от посочените числа и премини на съответния номер епизод.

**18.**

**35.**

**40.**

Притаявате се и известно време със страх следиш движението на сканиращия лъч.

Мощността обаче е недостатъчна да пробие дефлектора и защитните екрани. Като заплашва с юмрук „престаралия“ се наблюдател, началникът на охраната прекратява активното следене.

Вашето разузнаване също пропада и вече е време да решиш къде ще се приземите.

Можеш да заповядаш директна атака от космоса. Ще връхлетите изненадващо и докато долу се опомнят, ще сте буквално над главите им. С оръжията на совалката ще разрушите каквото може, ще спуснеш десантната група и... ще се надяваш на късмета си. Вие сте „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ — най-добрите бойци! Но не е известно каква е охраната на комплекса, а рискувате да загубите и кораба. Ако решаваш да действаш по този начин, премини на **101**.

Най-безопасно е да се спуснете отвъд хоризонта на комплекса, някъде из джунглите. Ще трябва да направите дълъг преход, но совалката ще е невредима и изненадата — пълна. Ще можете да проведете и допълнително разузнаване. Ако ще действаш предпазливо, премини на **64**.

Можеш, като се довериш на отличните качества на совалката, да опиташ да се спуснете без двигатели някъде в района на комплекса. При този вариант съществува известен минимален риск от авария. Също така, ако случайно ви забележат, няма да имате възможност да маневрирате. Все пак ще си спестите опасния преход през джунглата или сигурното разкриване при една директна атака. Ако се спираш на този вариант, премини на **234**.

Тъй като си избрал вариант, в който разчиташ изцяло на шанса си, избери едно от посочените числа и премини на съответния номер епизод.

**21.**

**46.**

**53.**

— Насочи ракетите към изстребителя. Огън!

Леко трептене показва старта на ракетите ви. Ярките точки на двигателите им бързо се отдалечават и мощни избухвания прорязват екраните.

— Ракетите в целта — докладва кибернетикът. — Пет секунди до попадение на торпедата.

— Изстреляна е ракета. Вероятно с конвенционален заряд. Попадение след десет секунди.

За защита ти остават лазерните бластери и енергийните щитове и ти трябва да решиш как да ги използваш. Можеш да унищожиш една от целите с бластерите, но за другата ще трябва да разчиташ на силовите екрани.

Ако ще порaziш с лазерите торпедата, премини на [54](#).

Ако смяташ, че ракетата е по-опасна и трябва да бъде взривена, премини на [95](#).

Все пак решаваш да рискуваш и на другия ден кибернетикът, който днес пилотира, издига машината високо над дърветата и с максимална скорост се отдалечава напред. Идеята е да ви чака на предварително уговорено място.

Преходът минава без особени прекеждия и вечерта благополучно се настанявате до умело скритата в храстите турбоплатформа и като по чудо и дъждът е спрял, което допълнително подобрява настроението ти.

Когато мътната светлина на утрото пробива облаците и тежката предутринна мъгла започва да се сляга отново, се налага да вземеш важно решение. През нощта електронният специалист е заболял и не е в състояние да управлява платформата.

Трябва да избираш между две възможности:

Отново пилот да бъде кибернетикът. Премини на **66**.

Самият ти да пилотираш, като оставиш кибернетика да води групата. Ако избираш този вариант, премини на **102**.





Лягаш с цял ръст в калта и внимателно вдигаш глава, за да наблюдаваш работа. Веднага щом помръдваш, си заслепен от ярка червена светлина, маркираща изстрел, което значи, че си уцелен. Ядосан се изправяш и докато се измъкваш от тинята, чуваш гласа на инструктора по контролиращата уредба.

— Тази битка я загубихте, лейтенант. Викат Ви при командващия. Извади от първата **контролна сума** 10 и премини на **62**.

Следват няколко дни на тежка борба с подгизналата от непрестанните валежи джунгла. Постепенно придобитият опит ви помага да се справяте все по-успешно с прехода. Според картите ви до комплекса остават само около пет дни път, разбира се, ако успеете да спазвате досегашното темпо, и ти вече си започнал да съставяш плана на нападението, когато изниква поредният, изискващ бързо и точно решение проблем.

В момента, когато водещият групата рейнджър разсича изпречилата се на пътя ви плетеница от тънки лиани, със силно свистене от върховете на дърветата се спуска тежка дървена решетка, снабдена със зъби от подострени колове. Разбира се, толкова примитивен капан не може да изненада боец на „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ и войникът успява да отскочи невредим. Явно капанът е поставен от ловците на местните племена.

— Внимание! Прикрийте се! — командваш бързо. — Останете по местата си и се огледайте за други клопки! — и веднага сам се снишаваш зад кривото стебло на обрасло с папратовидни храсти дърво.

Само за няколко мига гората около теб сякаш опустява. Прикрити в гъстите листа, хората ти сякаш изчезват, но ти си сигурен, че всички са нащрек. Все пак направилите засадата ловци се ориентират по-добре и по-бързо от вас в джунглата. Само на два метра от теб се появява дребна, странно обезобразена фигура и изстрелва насреща ти къса стрела. Разстоянието е малко и всичко става толкова бързо и безшумно, че не успяваш да реагираш. За твое, а и за негово учудване, насочената право в гърдите ти стрела, вместо да те удари, само нелепо се премята и пада в краката ти. И двамата сте изненадани, но ти се съвземаш по-бързо и имаш време за отговор.

Какво ще направиш?

Действията на ловеца са явно агресивни и недвусмислени. Ако ще го застреляш, премини на **51**.

Все пак за момента си в сравнително безопасно положение и можеш да направиш опит за разбирателство. Ако смяташ да постъпиш така, премини на **39**.

ПОДХОДЯЩ ИЗБОР! ПЪРВА КОНТРОЛНА СУМА ПЛЮС 10.  
ТЕСТЪТ ПРОДЪЛЖАВА.

СИТУАЦИЯ 1: СРЕЩУ ВАС СА ДВАМА ДУШИ, КОИТО  
ИЗГЛЕЖДАТ ЕДНАКВО ПОСТРАДАЛИ ОТ БУРЯТА. ИЗБЕРЕТЕ  
НАЧИН НА ДЕЙСТВИЕ:

— ЗАСТРЕЛВАТЕ И ДВАМАТА. ПРЕМИНИ НА **91**.

— ОПИТВАТЕ СЕ ДА ГИ РАЗПИТАТЕ. ПРЕМИНИ НА **70**.

— ПЛЕНЯВАТЕ И ДВАМАТА. ПРЕМИНИ НА **98**.

ВРЕМЕ ЗА ИЗБОР: 10 СЕК.

След като решиш как ще действаш, премини на съответния  
епизод.

— Не разрешавам! Не сме на лов — казваш след кратък размисъл.  
— Патрулът да си свърши работата и да се прибира.  
Премини на [29](#).

С мъка сдържаш желанието си да го убиеш и като оставяш внимателно оръжието, си казваш отчетливо:

— Ние сме приятели! Идваме с мир! — и после тихо добавяш за хората си: — Свалете оръжията, но бъдете нащрек! — надяваш се местните да разберат по-скоро жеста, а не думите ти.

— Ти не приятел! Ти от злите! — с омраза произнася ловецът. С учудване разбираш, че той говори на стария универсален език на империята. Леко скърцане и стрелометът му отново е насочен към теб. Видът на заплашващия те със стрели дребосък изведнъж ти се струва толкова смешен, че не издържаш и като избухваш в смях, сядаш на калната земя.

— Не съм от злите — едва успяваш да кажеш ти. — Аз съм приятел! Ето виж — и като побутваш с крак оръжието, махаш на хората си да направят същото.

Всичко това идва прекалено много за бедните туземци и те също пристъпват по-близо. Скоро се оказвате заобиколени от доста голяма група. След дълги обяснения и спорове успяваш да накараш ловците да ти повярват и да те заведат в селото си. След няколкодневно разтакаване из джунглите най-последно новите ви приятели те завеждат при тайнствения „съвет на старейшините“, който явно взема решенията в племето им.

Премини на [42](#).

Просваш се с цял ръст в лепкавата кал и внимателно повдигаш глава, за да наблюдаваш робота. Червената точка на прицела те приближава неумолимо. Роботът е вече близо, стисваш здраво гранатата, напрягаш се и я хвърляш от легнало положение. Металният цилиндър пада далеч от целта и избухва, без да навреди на робота. Моментално си засечен и заслепен от ярка червена светлина, маркираща изстрел, което значи, че си уцелен. Ядосан се изправяш и докато се измъкваш от тинята, чуваш гласа на инструктора по контролиращата уредба.

— Тази битка я загубихте, лейтенант. Вика Ви командващият. Извади от първата **контролна сума** 10 и премини на **62**.

След кратък, но бурен спор най-после си принуден да се примириш със съдбата.

— Поемете командването — с въздишка казваш на седналия до теб кибернетик. — Ще изчакаме контролния срок и се прибираме. Съжалявам, че ви провалих.

Изправяш се и се отдалечаваш самотен в гъсталака на джунглите. След петнадесет дни от крайцера ще изпратят спасителна капсула и ще ви приберат. За миг си представяш лицата на приятелите ти в базата и пред очите ти изплуват обезобразените тела на загиналите. Бавно, но решително изваждаш бластера и без колебание натискаш спусъка.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Тежкият няколкодневен преход през кошмарната, заливана от почти непрестанен дъжд джунгла ви дава отлична възможност взаимно да се опознаете и прецените възможностите си. Външният вид на новите ти съюзници е силно обезобразен от продължилата много поколения генетична мутация. Телата им са дребни и слаби, с тесни, сплескани странично гърди. Краката им са дълги, с много широки стъпала и свързани с ципа пръсти. Гъвките, сръчни пръсти на още по-дългите им ръце също са частично свързани с по-малка ципа. Най-странно изглеждат обаче главите им, продълговати и със силно изтеглен назад тил и две големи изпъкнали очи, разположени така, че могат да виждат почти на всички посоки, без да се обръщат. Устата са с тесни, стиснати устни. Носът е почти незабележим, сведен до малка издуптина с две коси цепки, затварящи се с ципа. Ушите са големи, остри и много подвижни. Въобще местните приличат на странни, странично сплескани жаби, но както се оказва, идеално приспособени за условията на свят, покрит с блата и наводнени джунгли.

Но, разбира се, не видът им е това, което привлича вниманието ти; галактиката е пълна и с много по-странни същества. Най-силно си поразен от оръжията им. На пръв поглед приличат на обикновени примитивни арбалети, но вместо с обичайния лък стрелите се изстрелват от полето на силен електромагнитен генератор. Самите стрели са къси и дебели, с вградена в тях мощна кондензаторна батерия. Ударната сила на оръжието е сравнително малка, но в поразяващите възможности на електрическата стрела се убеждаваш още първия ден, когато ловците повалят само с два изстрела голямо колкото слон и бронирано с дебели костни плочки животно.

Най-невероятното обаче е, че дългата широка тръба, снабдена с удобна ръкохватка, се оказва стар термичен бластер от времето на империята. Загадка остава как са успели да го запазят изправен няколко века. Друго, не по-малко загадъчно обстоятелство е как успяват да намират енергия за стрелите и особено за бластера.

Премини на [287](#).



— По-добре да изчакаме да се съмне — казваш след кратък размисъл и като се оглеждаш със съмнение, добавяш: — Ако това въобще има значение тук.

— Ето там има някаква могила — обажда се един от рейнджърите. — Поне ще е по-сухо.

— Струва ми се много открито. Е, по-добро няма да намерим — отговаряш ти. — Вие тримата, опитайте да донесете няколко листа от обшивката! Ние ще пренесем ранените и ще огледаме наоколо. И побързо, има около тридесет минути до залеза!

Докато тримата десантници пренасят изкривените и обгорени листове от обшивката на совалката и се опитват да сглобят нещо като колиба, вие с кибернетика правите кратка обиколка наоколо. Не успявате да огледате подробно, защото, както става в тропиците, се мръква изведнъж и джунглата потъва в непрогледна тъмнина.

Едва се смествате в импровизираната колиба; макар и тясна, постройката е добре уплътнена и скоро умората и монотонният шум на непрестанния дъжд ви приспиват. Напрежението на отминалия ден и измамното спокойствие около вас са причина да направиш поредната си грешка. Заспиваш, без да поставиш дежурен през нощта.

Докато вие спите непробудно в тясната си колиба, две групи се приближават предпазливо в непрогледния мрак към мястото на трагичното ви приземяване.

Ниско над върховете на дърветата безшумно обикаля голяма турбоплатформа. На борда ѝ петима войници от охраната на комплекса са се навели над екраните на следящите системи и бавно и методично претърсват района на взрива и околностите му.

Само на двеста метра от вас в един пълен с вода ров са се скрили десетина местни ловци и с нечовешко търпение следят движенията на кръжащата платформа. Докато тя е във въздуха, те няма да се покажат. За тях времето няма значение. Изгарящата омраза към поробителите ги кара да се надяват, че недостижимата във въздуха машина ще кацне и тогава...

Засега всичко зависи от шанса ти. За да разбереш какво ще се случи, избери едно число и премини на съответния епизод.

**67.**

**106.**

**150.**

— Внимание! Огън! — командваш без никакво колебание. —  
Опитайте се да излезете! Ти и ти, — посочваш двама рейнджъри —  
осигурете прикритие, останалите с мен!

Ярките светкавици на бластерите за секунда повалят двамата, но третият, преди да падне поразен, успява също да стреля. Тежката стрела профучава край теб и се забива в ръката на кибернетика. Въпреки леката рана той изведнъж е обзет от силни гърчове и се строполява мъртъв на земята. Посегналият към него рейнджър се дръпва като опарен и като разтрива схваналите си пръсти, казва:

— Това е някакъв акумулатор, лейтенант, и то много... — преди да завърши, друга стрела се забива в гърдите му и силният токов удар го отхвърля към стената на колибата, която се събаря с трясък.

Туземците се оказват повече, а и вие сте пропуснали момента за нападение.

— Бързо, разпръснете се! — викаш и в отчаян опит за пробив обсипваш невидимия си противник с дълга поредица от изстрели. За съжаление всичко е напразно, още няколко изпратени с убийствена точност стрели ви намират и слагат край на мисията ви. Вашата стрелба също е била резултатна, защото след кратката схватка оцеляват само трима от местните ловци. А те бяха дошли да ви предложат помощ.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

Така едно прибързано действие те проваля напълно и много години ще пречи на опитите на ФЕДЕРАЦИЯТА да приобщи местното население към нея.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

— Значи така, лейтенант, не сте напреднали особено — поклаща глава генералът. — Мислехме да ви възложим първата задача, но явно ще трябва още да тренирате. Е, това е, свободен сте!

Засрамен, излизаш и без да погледнеш никого, се прибираш в стаята си. Разбира се, за всичко е виновен последният ти неуспех.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

А сега затвори книгата и ако искаш, опитай отново.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Свиваш се, доколкото може в лепкавата кал и внимателно повдигаш глава, за да наблюдаваш робота. Червената точка на прицела те приближава неумоливо. Роботът е вече близо, стисваш здраво гранатата, напрягаш се за скок и хвърляш с все сила леко проблясващия метален цилиндър. Гранатата се удря в робота и като го залива с яркото проблясване на освободената плазма, го спира завинаги. Доставяш си удоволствието да простреляш и беззащитния прицелен автомат.

— Това не беше нужно, лейтенант — чуваш гласа на инструктора.  
— Викат Ви при командващия.

Прибави към първата [контролна сума](#) 10 и премини на [62](#).

— Пригответи бластерите! — командваш високо. — Опитайте се да насочите дефлектора!

— ИЗТРЕБИТЕЛЯТ Е НАД СОВАЛКАТА. ШЕСТДЕСЕТ ГРАДУСА ОТ ОСТА НА КУРСА. АТАКУВА. НАСОЧВАНЕТО НА ДЕФЛЕКТОРА Е НЕВЪЗМОЖНО — безстрастно обявява компютърът.

— Виждам го! Виждам го! — почти шепне кибернетикът. — Хванах го! — и веднага вика: — Какво става?... Автомат, повреда в бластерите!

— ЕНЕРГИЯ НА БЛАСТЕРИТЕ: НУЛА — обявява автоматът. — ПРЕПОРЪЧВАМ АВАРИЙНО НАПУСКАНЕ НА СОВАЛКАТА.

Точните попадения на противниковите бластери се впиват в корпуса на совалката и започват да го рушат. Още няколко мига пилотът се опитва да овладее повредения кораб и да го приземи, когато сполучлив изстрел в енергийния генератор ви превръща в унищожителен огнен ураган, който се стоварва право върху комплекса.

Мощен ядрен взрив помита почти всичко. Огромен гъбовиден облак се издига високо и се забива в ниското дъждовно небе.

Свидетели на страшната катастрофа са само група местни ловци, които отдалече наблюдават битката. Когато земята спира да трепти под краката им, те бързо се отправят към селото, за да занесат радостната новина.

Седмата **контролна сума** е равна на 20. Всички останали са равни на нула.

Изпълнил си задачата с цената на твоя и на екипажа живот.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.



Веднага щом натиснеш бутона за избор на плазмен бластер, се появява надпис:

ПРИЕМЛИВ ИЗБОР. ПЪРВА КОНТРОЛНА СУМА ПЛЮС 5.  
ТЕСТЪТ ПРОДЪЛЖАВА.

СИТУАЦИЯ: СРЕЩУ ВАС СА ДВАМА ДУШИ, КОИТО  
ИЗГЛЕЖДАТ ЕДНАКВО ПОСТРАДАЛИ ОТ БУРЯТА.

ИЗБЕРЕТЕ НАЧИН НА ДЕЙСТВИЕ:

— ЗАСТРЕЛВАТЕ И ДВАМАТА. ПРЕМИНИ НА **91**.

— ОПИТВАТЕ СЕ ДА ГИ РАЗПИТАТЕ — НА **70**.

— ПЛЕНЯВАТЕ И ДВАМАТА — НА **98**.

ВРЕМЕ ЗА ИЗБОР: 10 СЕК.

След като решиш как ще действаш, премини на съответния епизод.



Изстрелът ти е точен и ослепеният робот започва веднага да провежда контролни изстрели и да синхронизира прицела си с този на автомата. Ярките светкавици на лазерните импулси удрят все по-близо, но ти вече си застанал на твърда земя и хвърляш силно металния цилиндър. Гранатата се удря в робота и като го залива с яркото проблясване на освободената плазма, го спира завинаги.

— Браво, лейтенант, спечелихте битката! — чуваш гласа на инструктора. — Викат Ви при командващия.

Прибави към първата [контролна сума](#) 10 и премини на [62](#).

Въпреки всичко решаваш да рискуваш и да вземеш турбоплатформата. Натоварвате на нея цялата допълнителна екипировка, като за пилот оставяш електронния специалист, който ще се сменя от кибернетика и ако се наложи — от теб.

И така, започвате тежък и изморителен преход през джунглите на Ситай. Още през първите няколко часа се уверяваш, че няма да успеете да се придвижите за седем дни съгласно първоначалния план. Гъсто преплетени дървета и пълзящи растения, залети от вода и така замаскирани коварни блата, почти непрестанни валежи и множество опасни земноводни са само малка част от очакващите ви трудности.

Все пак опитът и тренировките ви помагат да преодолеете трудностите и в края на първия ден замръквате само на няколко километра от поставената цел. Изникнало е и друго неприятно затруднение. Оказва се, че турбоплатформата не е в състояние да се движи наравно с вас. Наистина там, където може да се промъкне човек, невинаги е достъпно за голямата тежко натоварена машина.

Така че проблемът е поставен отново:

За да ви следва турбоплатформата, трябва да се издигне над върховете на дърветата, което я прави лесно забележима и може да издаде цялата ви група. Ако все пак решаваш да рискуваш, премини на **34**.

Ако си съгласен да се разделиш с част от екипировката, премини на **63**.

Моментално се възползваш от стъписването на туземеца и с един бърз изстрел го поваляш на земята. В отговор сте засипани от градушка стрели, които все така загадъчно се отклоняват, преди да ви достигнат.

— Обкръжени сме, сър! — вика залегналият наблизо сержант. — Не се виждат, но положително са някъде наблизо.

— Внимание, слушайте всички! — командваш високо и се изправяш, вече без да се криеш. — Нападнати сме без никакво предизвикателство... — Нов порой стрели те прекъсва за момент — Отменям заповедта за неприкосновеност на местните! Огън!

Трясъкът на оръжията и виковете на ранените разкъсват тишината на джунглата. Само след няколко секунди опустошената от ураганния ви огън гора разкрива телата на десетина мъртви местни ловци и следите на оттеглилата се голяма група. Премини на [12](#).

На първо място искаш да ти направят, доколкото могат, подробна карта на района и да ти разкажат всичките си и най-дребни наблюдения за системата на охрана. Резултатът надминава и най-смелите ти очаквания. Излиза, че комплексът е под непрестанно наблюдение и дори преди година са нравили опит да проникнат вътре през подземен тунел. Ловците се оказват направо родени картографи, с отлична памет и превъзходно чувство за пространствена ориентация. Не след дълго се сдобиваш с отлична подробна карта на местността около комплекса и постройките в него. Единственият ѝ недостатък е, че предназначението на повечето от тях им е неизвестно. Обясняват ти и системата на охрана: двойна ограда от телена мрежа, по която тече ток, бронирани патрулни коли вътре в защитения периметър и денонощно кръжаща на малка височина турбоплатформа. Освен това на неравномерни интервали околната джунгла се прострелва с ракети от стражевите кули около оградата. Според ловците не това прави нападението невъзможно. По непонятни за тях причини всеки, който приближи оградата, скоро пада мъртъв без видими наранявания. Това се е случило и с копаещите тунела, само че те загинали по-бавно и мъчително. По описанието веднага познаваш действието на пулсаторите за елементарни частици — жестоко и смъртоносно оръжие, за щастие напълно безсилно срещу личните ви дефлектори.

Докато обмисляте възможността да довършите тунела, защитени от дефлектор, се появява един от ловците и възбудено обяснява, че към селото се приближава „ловецът на роби на злите“.

След като дава няколко бързи и категорични заповеди, един от старейшините ти обяснява, че „ловецът на роби“ е голяма летяща машина, пълна с войници, с която от комплекса на картела ловят туземците за роби. Досега са опитвали няколко пъти да се борят с нея, но безуспешно и се налага да се крият.

Всички те гледат с очакване и ти, като правиш шестата **контролна сума** равна на нула, трябва да избереш:

Можеш да опиташ да плениш „ловеца...“ и да го използваш по някакъв начин. Ако е така, премини на **277**.

Ако петата **контролна сума** е по-голяма от нула, което значи, че имаш на разположение тежко оръжие, можеш да опиташ да го унищожис. Тогава премини на **175**.

Все пак не забравяй, че при евентуален неуспех охраната на комплекса ще бъде предупредена и задачата ти ще стане почти неизпълнима. Ако смяташ да действаш предпазливо, премини на **104**.

Свиваш се, доколкото може в лепкавата кал и внимателно повдигаш глава, за да наблюдаваш робота. Червената точка на прицела те приближава неумолимо. Роботът е вече близо, стисваш здраво гранатата, напрягаш се за скок и... само пропадаш по-дълбоко в тинята. Пламнал от срам и яд, изчакваш робота да маркира попадение и да те измъкнат от погълналата те кал.

— Тази битка я загубихте, лейтенант — чуваш гласа на инструктора. — Викат Ви при командващия.

Извади от първата [контролна сума](#) 20 и премини на [62](#).

— Насочи лазерите към торпедата! Огън! — крещиш ти.

Ослепителен блясък ви залива и само след миг совалката е разтърсена от мощна ударна вълна. Екраните се покриват със смущения и някои от тях угасват.

— РАКЕТАТА В ЦЕЛТА — отбелязва безизразният глас на компютъра. — ЗАЩИТНИЯТ ЕКРАН Е ЧАСТИЧНО ПРЕОДОЛЯН. ПРЕДЛА...

Страхотен удар заглушава гласа на компютъра. Корабът сякаш е спрян от огромна ръка, която го сграбчва и хвърля на земята. Още миг през тътена на експлозиите и скърцането на раздиран метал чуваш острия писък на аварийната сирена. Стенният панел пред теб се издува и като се пръсва на хиляди парчета, пропуска унищожителен пламък, който те откъсва от предпазните колани и те захвърля на разбития космодрум.

Ти и цялата десантна група сте унищожени. Мисията ти остава неизпълнена. Всички **контролни суми** са равни на нула.

Е, случва се и „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ да се провалят, особено ако командирът е неопитен.

КРАЙ.

Премини на **293**.

Едва успял да дадеш командата и безшумните лазерни светкавици се забиват в тялото на ужасния звяр. Смъртно раненото чудовище се завърта тронаво към новата опасност и без да обръща внимание на страшните си рани, със задавен рев се хвърля към вас и направо размазва на земята застаналия отпред рейнджър. Нова поредица от импулси го поваят с трясък сред гейзер от рядка кал и прекършени храсти. Когато динозавърът най-после притихва, ядосан се обръщаш към спасените от вас туземци.

И тримата ловци са приклекли зад тялото на убитото от динозавъра животно и са насочили към вас примитивните си стреломети. Веднага забелязваш, че въпреки преживяването те не изглеждат уплашени и докато се колебаеш какво да сториш и тримата стрелят към теб. Нямах време да реагираш, само учуден поглеждаш отклонилите се в последния момент стрели.

Сега е твой ред да действаш. Извади от втората **контролна сума** едно и решавай какво ще правиш.

Ако ще отговориш на стрелбата, премини на **101**.

Ако ще потърсиш начин за разбирателство, премини на **84**.



Без повече да се колебаеш, вдигаш автомата и с един кратък ред слагаш край на инцидента.

— Хайде да се връщаме! — сърдито казваш на хората си. — Няма повече да се занимаваме с тези малки неблагодарници.

Ако шестата **контролна сума** е равна на 20, премини на **28**.

Ако шестата **контролна сума** не е равна на 20, премини на **253**.

След още няколко минути на колебание дежурният наблюдател решава, че няма причина за тревога и като отваря бутилка бира, се приготвя за скуката на дежурството.

Премини на [87](#).

Стъпваш, доколкото е възможно по-стабилно, стисваш здраво гранатата и... усещаш, че започваш да потъваш все по-бързо. Червената точка на прицела те приближава неумолимо. Имаш само миг, за да решиш.

Ако все още смяташ да изчакаш, върни се на **16** и избери друг начин.

Ако решаваш да атакуваш, премини на **23**.

— Прикрийте се! Веднага! — командваш бързо и като подслонявате под гъстите храсти ранените, се притаявате, доколкото ви позволяват условията.

А в това време на претърсващата гората турбоплатформа се разгорява кратък спор. Биолокаторът ви е засякъл за момент, но в пълната с влажни изпарения джунгла термодатчикът не може да ви открие. Наблюдателят настоява, че е открил хора, а командирът се съмнява, че е било някакво животно. Накрая се взема компромисно, но фатално за вас решение. Към предполагаемата цел са изстреляни няколко малки ракети, които за голямо съжаление попадат право в целта и слагат край на мисията ти.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

— Изпращай ги! — казваш престорено небрежно. — Надявам се да стигнат преди реакторът да гръмне — добавяш и като заставаш точно пред монитора, преднамерено бавно насочваш бластера към контролния пулт.

— Спри! Не стреляй! — обажда се страхливо дебелият полковник. — Кажу условията си!

— Той блъфира! — вика сърдито командирът на противовъздушната охрана. — Не го слушай, нека да изпратим войници!

— Блъф, така ли? — прекъсваш ги сърдито. — Ето ви блъф!

Вдигаш бластера и с един изстрел пръскаш екрана на свързващия ви монитор.

Сега трябва да провериш дали си успял достатъчно да ги уплашиш. Избери едно число и премини на съответния епизод.

**130.**

**291.**

— Обърни! Опитай да ни приземиш в джунглата! — викаш на слисания пилот. — По-бързо!

— Изтребител над нас, шестдесет градуса от оста на курса. Приближава.

— Пригответи се за аварийно кацане!

— Командире, подмина ни! — вика радостно пилотът. — Изгубил ни е!

Въздишка на облекчение преминава през кораба, когато...

— РАКЕТИ ОТЗАД, ТОЧНО ПО ОСТА НА КУРСА. УДАР СЛЕД ДЕСЕТ СЕКУНДИ — отрезвява ви гласът на бордовия компютър. Изтребителят не ви е пропуснал, а просто е изстрелял ракети с ниска скорост, способни да преодолеят защитното поле.

— Цялата мощност на защитните екрани! Пилот, къде сме?

— Над джунглата, на около три километра от комплекса. Сnižавам.

— РАКЕТИ ОТЗАД, ПО ОСТА НА КУРСА. МАЛКА СКОРОСТ. УДАР СЛЕД СЕДЕМ СЕКУНДИ.

— Бластерите, преграден огън! Опитай да ги взривиш!

— Командире, не мога да ги спра! Енергията спада!

Сякаш чакал само това, компютърът веднага обявява:

— ЕНЕРГИЯ НА БЛАСТЕРИТЕ НУЛА. РАКЕТИ ОТЗАД, ПО ОСТА НА КУРСА. УДАР СЛЕД ПЕТ СЕКУНДИ.

— Маневра за отклонение! Внимание! Започваме аварийно напускане на совалката!

Премини на **284**.

Само след десетина минути, стегнат в нова униформа, заставаш пред кабинета на командващия. Приемат те веднага. В кабинета е само възрастният генерал, който преди всичко се интересува от стойността на първата **контролна сума**.

Ако е по-малка от 15, премини на **45**.

Ако е равна на 15, премини на **65**.

Ако е равна или по голяма от 20, премини на **3**.

След дълги колебания се примиряваш с мисълта да изоставиш част от екипировката на групата. За да решиш коя и каква част, прочети внимателно този епизод.

Всеки от хората ти може да пренесе през джунглата 35 кг.

Теглото на оръжието на един рейнджър е 12 кг, ако си избрал „ЩУРМОВИЯ КОМПЛЕКТ“, и 6 кг за „ДИВЕРСИОННИЯ КОМПЛЕКТ“.

Всеки от групата ти е снабден с индивидуален „боен“ комплект, включващ шлем с радиопредавател, пакет концентрирани храни за 10 дни, лична аптечка, както и допълнителни боеприпаси и батерии — всичко с общо тегло 10 кг.

Дотук са личните средства, които са задължителни за оцеляването на хората ти.

Теглото на тежкото оръжие, което си избрал, можеш да видиш в епизод {299 — системи оръжия|299}. Приеми, че всяко от тежките оръжия може да се носи на няколко части.

Теглото на специалното техническо оборудване можеш да вземеш от епизод 298. Комплектът може да се носи на части, но работи, само ако е целият.

И така, съществуват само две алтернативни възможности:

Да изоставиш тежкото въоръжение. Ако е така, направи петата **контролна сума** равна на нула и премини на **36**.

Да изоставиш специалната екипировка. Ако е така, направи първата **контролна сума** равна на нула и премини на **36**.



Вземаш решението моментално. Единственият приемлив вариант е да се спуснете дълбоко в джунглата и там да съставиш нов план на действие.

— Насочи се към джунглата. Ъглово отклонение тридесет градуса — и като забелязваш учудения поглед на пилота, подхвърляш: — Гледай да не ни забиеш в някое блато!

— ТРИДЕСЕТ СЕКУНДИ ДО СТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ. СЕКТОРЪТ Е ЛОКАЛИЗИРАН. НАВЛИЗАМЕ В ПОЗИЦИЯ ЗА СПУСКАНЕ. ВКЛЮЧВАМ СТАРТОВА МОЩНОСТ.

Отпускаш се отново и затваряш очи. Вече е късно за връщане. Дано само не ви забележат при спускането.

— КРАЙ НА ПРЕДСТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ — отбелязва компютърът. — ЗАПОЧВАМ СПУСКАНЕ. СТАРТ!

Силен тласък те притиска към креслото и от ускорението пред очите ти се спуска черна пелена. Като през памук чуваш съобщенията на автомата за параметрите на полета. Всичко продължава само няколко мига, все пак совалката е с малка маса и бързо достига необходимата скорост.

Премини на [286](#).

— Само толкова ли? — генералът, изглежда, е доста разочарован.  
— Мислех да ти възложя първата ти самостоятелна задача. Но сега, не знам. Допустимият минимум е 20, а няма друг свободен командир. Как смяташ лейтенант, ще се справиш ли?

Трябва бързо да вземеш решение.

Ако смяташ, че не си достатъчно подготвен, прекратяваш играта.

КРАЙ. Премини на [293](#).

Ако смяташ въпреки всичко да приемеш, премини на [19](#).

Като уточнявате за последен път координатите на срещата, той издига високо машината и се понася в прохладния въздух. За нещастие късметът днес не е на твоя страна.

Още докато набира височина, от прикритието на ниските облаци се появява малък реактивен изстребител и като пикира стремително, забива в беззащитната машина серия от лазерни импулси, превръщайки я в ярко пламтящ факел. Веднага, без да чакат команда, рейнджърите обсипват с огън от всички оръжия изстребителя и той, поразен многократно, се преобръща веднъж и силна експлозия го разбива на парчета.

За нещастие, освен кибернетика загива и един от рейнджърите. Но най-тежка е загубата на всичкото ви тежко оръжие и специалната екипировка.

И така, извади от втората **контролна сума** едно, от третата едно и направи първата и петата **контролна сума** равни на нула.

Премини на **36**.

Постепенно локаторите на преследвача разширяват обхвата и в един момент на един от дисплеите проблясва кратък сигнал за открито биополе. Инфрачервеният локатор не потвърждава данните и компютърът не обявява тревога. След кратко колебание командирът на преследвачите решава да се подsigури и нарежда да се изстрелят няколко малки ракети по предполагаемата цел.

Пронизващо свистене разцепва въздуха и три неуправляеми ракети с малка мощност се насочват към колибата ви. Почти веднага следват три приглушени експлозии и без да усетите, от царството на сънищата сте пренесени във вечността.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

За съжаление, мисията ти остава неизпълнена.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Видът на кораба ти по неизвестни причини успокоява дребничкия ловец и след дълги обяснения доверието му е спечелено. Все пак той не бърза да тръгва и вече започваш да се ядосваш и да ставаш нетърпелив, когато пристига малка група от племето им с категоричната заповед да ви заведат при „съвета на старейшините“.

Изгубваш доста време да убеждаваш новите си приятели да ви помогнат в носенето на екипировката, но като не успяваш, трябва да решиш.

Всеки от хората ти може да пренесе през джунглата 35 кг.

Теглото на оръжието на един рейнджър е 12 кг, ако си избрал „ЩУРМОВИЯ КОМПЛЕКТ“, и 6 кг за „ДИВЕРСИОННИЯ КОМПЛЕКТ“.

Всеки от групата ти е снабден с индивидуален „боен“ комплект, включващ шлем с радиопредавател, пакет концентрирани храни за 10 дни, лична аптечка, както и допълнителни боеприпаси и батерии — всичко с общо тегло 10 кг.

Дотук са личните средства, които са задължителни за оцеляването на хората ти.

Теглото на тежкото оръжие, което си избрал, можеш да видиш в епизод {299 — системи оръжия|299}. Приеми, че всяко от тежките оръжия може да се носи на няколко части.

Теглото на специалното техническо оборудване можеш да вземеш от епизод 298. Комплектът може да се носи на части, но работи, само ако е целият.

И така, съществуват само две алтернативни възможности:

Да изоставиш тежкото въоръжение. Ако е така, направи петата **контролна сума** равна на нула и премини на 42.

Да изоставиш специалната екипировка. Ако е така, направи първата **контролна сума** равна на нула и премини на 42.

Вече си сигурен, че за да приключиш най-бързо с неприятностите, трябва да ги удариш пръв. Още на другия ден намирате селото и внимателно се приближавате. Колибите им се оказват малки полуземлянки, удивително напомнящи купчини пръст и освен съвършената си маскировка, не притежават нищо интересно. Интересното и дори смайващо нещо е един почти потънал в земята и обрасъл с лиани, но напълно здрав имперски транспортен кораб от лек клас.

Разполагаш останалите ти след сблъсъка рейнджъри и като правиш кратко разузнаване, даваш сигнал за атака. За съжаление, идеята да се нападне селото е хрумнала не само на теб. В момента, когато със стрелба навлизате между оказалите се празни колиби, в небето се появява огромна машина, съставена от четири големи турбоплатформи, носещи по средата обширна клетка. Когато се озовава над селото, от нея се посипват десетки тежковъоръжени войници.

Обичайният начин на картела да се снабдява с роби и обичайният начин на племената да се защитават, като се крият дълбоко в джунглата. Между нападащите войници и рейнджърите се развихря кратка кървава битка, в която изненаданите и не толкова опитни бойци на наркокартела скоро са избити, а голямата им тромава машина — свалена. Все пак в сражението загиват много от хората ти и последвалата атака на изчакалото в засада племе ви унищожава напълно.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

Така едно прибързано действие те проваля напълно и много години ще пречи на опитите на ФЕДЕРАЦИЯТА да приобщи местното население към нея.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

СИТУАЦИЯ 2: ДВАМАТА СА ОБЕЗОРЪЖЕНИ. ЗАДАВАШ ВЪПРОС НА ПЪРВИЯ: „КОЙ СИ ТИ?“ СИЛНИЯТ ВОЙ НА ВЯТЪРА ТИ ПРЕЧИ ДА ЧУЕШ ОТГОВОРА. ТОГАВА ВТОРИЯТ СЕ ОБАЖДА: „ТОЙ КАЗА, ЧЕ Е ТЕРОРИСТ.“

УСЛОВИЕ: ТЕРОРИСТЪТ ВИНАГИ ЛЪЖЕ, А ЗАЛОЖНИКЪТ КАЗВА ИСТИНАТА.

ДОСТАТЪЧНО ЛИ Е ТОВА, ЗА ДА ГИ РАЗПОЗНАЕТЕ?

— ДА — **76**.

— НЕ — **86**.

ВРЕМЕ ЗА ИЗБОР: 5 СЕК.

Избери един от отговорите и премини на съответния епизод.

След известно колебание решаващ, че е по-опасно да останете близо до мястото на катастрофата и заедно с последните лъчи на залязващото слънце потъвате в зловещия гъсталак. Както става в тропиците, нощта настъпва почти без преход. Само няколко минути след залеза джунглата е покрита с непрогледен черен мрак. С голяма мъка и съвсем бавно си пробивате път през преплетената растителност. Слабата синкава светлина на бойните фенерчета едва ви позволява да се ориентирате и да не се блъскате в дърветата. Краката ви непрекъснато затъват в пълни с рядка кал локви. Въпреки защитната екипировка непрестанният дъжд бързо ви измокрят до кости. Лошо сглобените импровизирани носилки ви пречат и скоро всички сте капнали от умора. Само след един час си принуден да обявиш почивка и да обмислиш още веднъж какво да правите.

Веднага всички се строполяват като покосени направо на залятата с вода земя. Единствено кибернетикът, който е водил групата и не е участвал в носенето на ранените, намира сили да извади някакъв уред и сега с мрачно упорство се опитва да разчете показанията му въпреки слабата светлина.

— Командире, имаме си компания — уморено ти съобщава той.  
— На около километър назад кръжи голяма машина. Засичам и отразени вълни на биолокатор. Ако разширят кръга, ще ни открият.

— Ама, че късмет! — не се сдържа един от рейнджърите и веднага добавя: — Извинете лейтенант, не исках да кажа нищо лошо!





— Какво да правим? Предлагайте! — с отпаднал глас се обаждаш ти.

Без много да разговаряте, всички знаете какви са възможностите ви. Всички ги знаете, но ти като командир си длъжен да вземеш решение. Така че избирай:

Да продължите навътре и да се опитате да се отдалечите, колкото може повече, от преследвача. Премини на епизод **90**.

Може да опитате да се притаите и да разчитате на късмета си. Ако е така, премини на епизод **59**.

Тежкият няколкодневен преход през кошмарната, заливана от почти непрестанен дъжд, джунгла ви дава отлична възможност взаимно да се опознаете и прецените възможностите си. Външният вид на новите ти съюзници е силно обезобразен от продължилата много поколения генетична мутация. Телата им са дребни и слаби, с тесни, сплескани странично гърди. Краката им са дълги, с много широки стъпала и свързани с ципа пръсти. Гъвките, сръчни пръсти на още по-дългите им ръце също са частично свързани с по-малка ципа. Най-странно изглеждат обаче главите им, продълговати и със силно изтеглен назад тил и две големи изпъкнали очи, разположени така, че могат да виждат почти на всички посоки, без да се обръщат. Устата са с тесни, стиснати устни, носът е почти незабележим, сведен до малка издупчина с две коси цепки, затварящи се с ципа, ушите са големи, остри и много подвижни. Въобще местните приличат на странни, странично сплескани жаби, но както се оказва, идеално приспособени за условията на свят, покрит с блата и наводнени джунгли.

Но, разбира се, не видът им е това, което привлича вниманието ти; галактиката е пълна и с много по-странни същества. Най-силно си поразен от оръжията им. На пръв поглед приличат на обикновени примитивни арбалети, но вместо с обичайния лък стрелите се изстрелват от полето на силен електромагнитен генератор. Самите стрели са къси и дебели, с вградена в тях мощна кондензаторна батерия. Ударната сила на оръжието е сравнително малка, но в поразяващите възможности на електрическата стрела се убеждаваш още първия ден, когато ловците повалят само с два изстрела голямо колкото слон и бронирано с дебели костни плочки животно.

Най-невероятното обаче е, че дългата широка тръба, снабдена с удобна ръкохватка, се оказва стар термичен бластер от времето на империята. Загадка остава как са успели да го запазят изправен няколко века. Друго, не по-малко загадъчно обстоятелство, е как успяват да намират енергия за стрелите и особено за бластера.

Премини на [281](#).

Изстрелът ти е точен и ослепеният робот започва веднага да провежда контролни изстрели и да синхронизира прицела си с този на автомата. Ярките светкавици на лазерните импулси удрят все по-близо, но ти вече си застанал на твърда земя и хвърляш силно металния цилиндър. В същия момент си заслепен от яркия лъч, маркиращ попадение на снайпериста. Гранатата се удря в робота и като го залива с яркото проблясване на освободената плазма, го спира завинаги.

Ядосан от неуспеха си, разбиваш с ритник беззащитния прицелен автомат.

— Това не беше нужно лейтенант — чуваш гласа на инструктора.  
— Викат Ви при командващия. Обаче бяхте на косъм от загуба на битката.

Извади от първата [контролна сума](#) 5 и премини на [62](#).

След няколко напрегнати дни на подготовка и тежък петдневен преход през джунглата малката бойна група е залегнала в самия край на преминаващия под оградата тунел и с нетърпение очаква признаците на започналата атака.

След като решението да прибегнете до отвличаща атака е взето окончателно, племето се заема с всички сили да ви помогне и подсигури, доколкото му позволяват възможностите. При катастрофата сте загубили основното си въоръжение, въпреки това категорично отказваш да вземеш тежките и неудобни термични бластери на ловците. Леките и безшумни електрически арбалети ти се струват много по-ефикасни за тайна диверсия; те, заедно с внушителен комплект стрели и личните ви бластери, ще бъдат единственото ви оръжие. За преодоляване на непредвидени препятствия от няколко плазмени акумулатора сте сглобили нещо като термична мина. Като прибавите и джобния микрокомпютърен анализатор на кибернетика, това е всичко, с което разполагате.

Точно пред вас, само на десетина метра, е спряла автоматична бронирана патрулна кола и препречва пътя към енергоцентралата. Ако не се махне, привлечена от демонстративната атака в другия край на комплекса, ще трябва да похабите термичната мина за унищожаването ѝ.

— Започна се, командире — обажда се възбудено лежащият зад теб кибернетик. — Това е нашето оръдие.

Премини на **13**.

Веднага започвате рискован преход през редките редици на ниските храсти ситайк. Мрачният ден ви заварва все още срещу източната ограда и всичките ти надежди да се промъкнете незабелязано се разпадат при вида на кръжащата над вас голяма турбоплатформа.

— СПРЕТЕ НА МЯСТО И СЕ ПРЕДАЙТЕ НЕЗАБАВНО! — разнася се гръмлив глас отгоре. — СЪПРОТИВАТА Е БЕЗСМИСЛЕНА! ОБКРЪЖЕНИ СТЕ!

— Разпръснете се! — крещиш в отчаян опит да спасиш армията си. — Опитайте да се прикриете! — и като изтръгваш ръцете на един от ловците термобластера, изстрелваш целия заряд срещу турбоплатформата. Отговорът е порой от малки ракети и серия лазерни светкавици, които ви засипват отвсякъде.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

Един от първите изстрели те засяга и слага край на теб и мисията ти.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

ВЕРЕН ИЗВОД. ПЪРВА КОНТРОЛНА СУМА: ПЛЮС 5 КОЙ ОТ  
ТЯХ Е ТЕРОРИСТЪТ:

— ПЪРВИЯТ — **83**.

— ВТОРИЯТ — **26**.

ВРЕМЕ ЗА ИЗБОР: 5 СЕК.

Избери един от отговорите и премини на съответния епизод.

След още няколко минути на колебание дежурният наблюдател се решава и включва цялата мощност на активната система на следене. Вашите защитни екрани работят с пълно натоварване, но сканиращият лъч ви достига и макар и замъглен и изкривен, образът на совалката се появява на екраните. По-нататък всичко се развива с главоломна скорост. Защитната система се включва автоматично и като обявява тревога, задейства програмата за отразяване на нападение.

— Регистрирам следящ лъч! — докладва бързо един от пилотите.  
— Проникна през екраните. Край, засечени сме!

Премини на **101**.



— Добре, нека да потърсим местните — съгласяваш се след кратък, но бурен спор. — А сега да се махаме оттук, всеки момент може да се появи някоя група, претърсваща наоколо.

Събирате набързо каквото може от разпиляната екипировка и се отправяте към вътрешността на джунглата. За около десетина минути достигате до края на опустошения от взрива на совалката район и разколебани се спирате отново.

Пейзажът на чуждия свят изглежда като кошмар, създаден от болен мозък. Криви дървета и зловещи, виещи се растения са преплетени в почти непроходим гъсталак. Всичко е обвито в тежки изпарения и разкъсани парцали гъста мъгла. Под дърветата цари сив сумрак, през който се движат неясни сенки. Растенията имат странен посърнал цвят, преливащ от белезникаво зелено до мръсно сиво.

— Ама че място! — обажда се тихо някой зад гърба ти. — Скоро ще се мръкне.

— Какви ли зверове обикалят нощем! Какво да правим, командире?

Отново ти предстои да вземеш трудно решение.

Ако смяташ, че е по-безопасно да използвате времето до залеза за построяване на нощен лагер, премини на [43](#).

Ако решаващ да опитате да се придвижите през нощта, премини на [71](#).

— Лазерните бластери, огън по изстребителя! — викаш, като се опитваш да запазиш спокойствие. И в същия момент...

— ВЪЗДУШНИ ТОРПЕДА В ЦЕЛТА — ярките проблясвания и тътнещи експлозии, които разтърсват кораба, показват, че защитните екрани са издържали.

— Изгубих го, командире! — отчаяно крещи първият пилот.

— Веднага локализирай и стреляй без заповед! Внимание, готови за аварийно напускане на совалката! Пилот, насочи се към гората!

— ИЗТРЕБИТЕЛЯТ Е ОТКРИТ — обажда се компютърът. — ПРИБЛИЖАВА СЕ ОТЗАД С ГОЛЯМА СКОРОСТ. СТРЕЛЯ... НЕ МОЖЕ ДА ПРЕОДОЛЕЕ ДЕФЛЕКТОРА.

— Подминал ни е при взрива на торпедата! Лазерите, огън!

— Не става, лейтенант — казва след няколко напрегнати секунди кибернетикът. — Има много мощен дефлектор. Трябва да го изчакам да се приближи още.

— Автомат, отклони мощност от защитните екрани! — издаваш прибързана заповед, което не минава безнаказано. Изведнъж корабът ви подскача от силни удари и веднага няколко системи регистрират попадения. За миг недоумяваш какво става.

— ПОПАДЕНИЕ ОТ ЛАЗЕРНИ БЛАСТЕРИ — обажда се компютърът. — ОТРАЗЕНИ ЧАСТИЧНО ОТ ДЕФЛЕКТОРА. НЯМА ПОВРЕДИ.

— Какво да правим, сър? — пита с отпаднал глас единият от пилотите. — Онзи отгоре сега ще налети отново и ако има ракети, ще ни довърши.

— ИЗТРЕБИТЕЛ НАД СОВАЛКАТА. ШЕСТДЕСЕТ ГРАДУСА ОТ ОСТА НА КУРСА. АТАКУВА. ДЕФЛЕКТОРЪТ Е НАСОЧЕН — безстрастно обявява компютърът.

— Виждам го! Виждам го! — почти шепне кибернетикът. — Хванах го! — и веднага вика: — Какво става? Автомат, повреда в бластерите!

— ЕНЕРГИЯТА НА БЛАСТЕРИТЕ: НУЛА — обявява компютърът. — ПРЕПОРЪЧВАМ АВАРИЙНО НАПУСКАНЕ НА

СОВАЛКАТА.

— Пригответи се за аварийно кацане! — командваш веднага.

— Командире, подмина ни! — вика радостно пилотът. — Изгубил ни е!

Въздишка на облекчение преминава през кораба, когато...

Премини на **14**.

— Добре, нека да видят какво представляват — казваш след кратък размисъл. — Да не се отдалечават много и никаква стрелба! Докладвайте на всеки тридесет минути или при необходимост!

Само след няколко минути патрулът се обажда отново.

— Открихме ги, сър — нервно докладва водачът им. — Огромни са и изглеждат ужасно отвратително. Ау, това сигурно са татко и мама — в гласа му явно се прокрадва нотка на страх. — Тихо, тихо! Отдръпнете се...! Оттегляме се, само по-тихо...

— Кой е насреща? — прекъсваш го рязко ти. — Сержант, коя баба си пратил там!

— Ефрейтор Джоунси, сър — обажда се отново началникът на патрула. — Извинете, сър, но това са истински динозаври! Огромни са, сър, кошмарни...

— По-полека тогава — прекъсваш го отново ти. — Отпусни се и докладвай подред, какви динозаври ти се привиждат?

— Слушам, сър! Да... докладвам... само момент — известно време само тихо шумолене се чува в слушалките. — Уф, отдалечават се! — и вече по-спокойно: — Преследвахме някакви приличащи на малки слончета земноводни, когато налетяхме на две подобни същества. Но огромни, дявол да го вземе! Сигурно имаха поне седем метра височина!

— Татко и мама, нали? — подхвърляш иронично. — Успокой се най-сетне!

— Да, сър, добре — подхваща отново той. — Но наистина изглеждаха кошмарно! Представете си, гигантска жаба с муцуна на мравояд и покрита с плочки като крокодил. Движи се изправена на задните си крайници и на главата ѝ е кацнала друга по-малка жаба, една такава кльоцава и сплескана.

— Стоп! Повтори, каква сплескана жаба? — намесва се изведнъж кибернетикът.

— Не зная, сър, може и да не е било жаба — неуверено обяснява патрулът. — Не я видях добре.

— Аз успях да я разгледам — обажда се един от рейнджърите. — Наистина прилича на жаба или по-скоро на силно деформиран човек.

— Дребен, слаб, изглежда странично сплескан, с дълги крайници, свързани с ципа, така ли? — пита бързо кибернетикът.

— Да, сър, точно така! За ципата не съм сигурен, но видът му е точно такъв.

— Това са местните! — обявява тържествуващо кибернетикът. — Спомни си, лейтенант, „генетични мутации, породени от особености на микрофауната“ — цитира той.

— Да, значи сме попаднали право при тях — отбелязваш ти. — На спътниковата снимка тук няма селище, но като гледам джунглата, нищо чудно да не се вижда от космоса.

И така, открили сте едно от племената на местните жители на планетата и сега пред теб стои въпросът да потърсиш ли контакт с тях?

Ако смяташ, че е необходимо да намериш местните, премини на **94**.

Ако решиш, че не е необходимо да се занимаваш с тях, премини на **28**.

Първото нещо, за което се споразумявате със старейшините, е да изпратят носачи за изоставената ви екипировка. Докато ги чакате, се събирате на импровизиран военен съвет, за да обсъдите възможността за съвместно нападение срещу комплекса.

Върни първоначалната стойност на първата и петата [контролна сума](#), ако са нулирани. Премини на [52](#).

За съжаление, погрешното решение да използваш турбоплатформата ви е лишило от тежкото оръжие и техническата екипировка, затова свикваш малък импровизиран военен съвет, за да обсъдите възможността за съвместно нападение срещу комплекса.

Премини на [52](#).

НЕВЕРЕН ИЗВОД. ПЪРВА КОНТРОЛНА СУМА: МИНУС 5.  
КРАЙ НА ТЕСТА.

Ако първата **контролна сума** е по-малка от 20, премини на **45**.

Ако е по-голяма или равна на 20, премини на **3**.



С мъка сдържаш желанието си да ги избиеш и като оставяш внимателно оръжието си, казваш отчетливо:

— Ние сме приятели! Идваме с мир! — и после тихо добавяш за хората си: — Свалете оръжията, но бъдете нащрек! — Надяваш се местните да разберат по-скоро жеста, а не думите ти.

— Ти не приятел! Ти от злите! — с омраза произнася един от ловците. С учудване разбираш, че той говори на стария универсален език на империята. Леко скърцане и трите стреломета отново са насочени към теб. Видът на заплашващите ви със стрели дребосъци изведнъж ти се струва толкова смешен, че не издържаш и като избухваш в смях, сядаш на калната земя.

— Не съм от злите — едва успяваш да кажеш ти. — Аз съм приятел! Ето виж — и като побутваш с крак оръжието, махаш на хората си да направят същото.

Всичко това идва прекалено много за бедните туземци и те също пристъпват наблизно.

— Кой вие? — пита вече по-дружелюбно водачът им. — Вие убили захуса и спасили нас. Защо прави?

— Какво е „захуса“? — питаш, като се опитваш да спечелиш време ти.

— Този е захуса — посочва мъртвия динозавър ловецът. — Защо спасили? Искаш роби? Не...? Ние не каже къде селото! — добавя твърдо той.

— Не ни трябва твоето село — отговаряш му вече сериозно. — Трябва ни водач до едно място с хора като нас.

— Ти ходи при злите! — скача пак туземецът. — Защо?

— За да ги унищожа! — вече започваш да се ядосваш и ти. — Ако не вярваш, ела да видиш кораба ми — хрумва ти изведнъж спасителната идея.

— Аз дойде на кораб — заявява след кратко колебание дребният ловец. — Вие чака тук и ходи предупреди старейшини — нарежда той на останалите.

Ако шестата [контролна сума](#) е равна на 0, премини на [68](#).

Ако шестата контролна сума не е равна на 0, премини на **239**.

— Вземете ги като водачи и си свършете работата — нареждаш на хората си. — И ми изпратете някой от тях да си поговорим!

След около час срещу совалката изникват трима дребни туземци и ти отиваш при тях.

Премини на [239](#).

НЕВЕРЕН ИЗВОД. ПЪРВА КОНТРОЛНА СУМА: МИНУС  
НУЛА. КРАЙ НА ТЕСТА.

Ако първата **контролна сума** е по-малка от 20, премини на **45**.

Ако е по-голяма или равна на 20, премини на **3**.

Вашето разузнаване също пропада и вече е време да решиш къде ще се приземите.

Можеш да заповядаш директна атака от космоса. Ще връхлетите изненадващо и докато долу се опомнят, ще сте буквално над главите им. С оръжията на совалката ще разрушите каквото може, ще спуснеш десантната група и... ще се надяваш на късмета си. Вие сте „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ — най-добрите бойци! Но не е известно каква е охраната на комплекса, а рискувате да загубите и кораба. Ако решаваш да действаш по този начин, премини на **101**.

Най-безопасно е да се спуснете отвъд хоризонта на комплекса, някъде из джунглите. Ще трябва да направите дълъг преход, но совалката ще е невредима и изненадата — пълна. Ще можете да проведете и допълнително разузнаване. Ако ще действаш предпазливо, премини на **64**.

Можеш, като се довериш на отличните качества на совалката, да опиташ да се спуснете без двигатели някъде в района на комплекса. При този вариант съществува известен минимален риск от авария. Също така, ако случайно ви забележат, няма да имате възможност да маневрирате. Все пак ще си спестите опасния преход през джунглата или сигурното разкриване при една директна атака. Ако се спираш на този вариант, премини на **234**.

Веднага щом натискаш бутона за избор на лазерен бластер, се появява надпис:

ИЗБОРЪТ Е НЕПОДХОДЯЩ! КРАЙ НА ТЕСТА. Премини на [45](#).

За да избегнеш повече сблъсъци с местните племена, решаваш да направиш широка дъга около предполагаемите райони на ловците. Така и не успяваш да решиш възникналото недоразумение. Туземците са ви взели за група, ловяща роби.

Докато се опитвате да заобиколите, попадате на следващата, вече по-добре подготвена засада, която след ново кърваво сражение успява да се справи с групата ти. И „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ могат да бъдат победени, особено ако ги води неопитен и прибързан в решенията си командир.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

— Да се махаме по-бързо! — казваш и като ставаш, поемаш носилката. — Ти върви напред! — посочваш един от рейнджърите.

Отново поемате през заливаната от проливния дъжд джунгла. Независимо от непрестанния валеж, температурата на въздуха е висока и от многобройните локви се вдигат тежки изпарения, в които слабата светлина на фенерчетата потъва като в памук. Малко след като тръгне, водещият рейнджър заобикаля една по-висока от обикновено купчина рохкава пръст и веднага затъва в рядката кал на покрито с воден слой блато. Само за няколко секунди тинята го сковавя и поглъща последния му отчаян зов за помощ.

— Спри веднага! Върни се! — викаш на спусналия се да го спасява кибернетик. — Не можеш вече да му помогнеш.

Той се опитва да те послуша, но в последния момент се спъва и се просва с цял ръст право в блатото.

— Не мърдай! Сега ще те измъкнем! — спираш напразните му усилия да се изправи. — Намерете някакъв клон! Бързо!

— Лейтенант, погледни! Тук, малко по-наляво! — вика уплашено някой и веднага ярките мълнии на бластер озаряват околността.

Зеленикавата светлина на лазерните импулси разкрива пред вас ужасяваща гледка. От дълбините на блатото бавно изплува отвратителна пихтиеста маса и без да обръща внимание на потъващите в нея лъчи, повлича с многобройните си пипала бясно съпротивляващия се кибернетик. В теб е единствената запазила се плазмена граната. Като закриваш с ръка очите си, освобождаваш предпазителя и я хвърляш върху грамадната амебоподобна твар. Ослепителен блясък... и с приглушен тътен гранатата разхвърля наоколо парцали отвратително миришеща плът.

От близката експлозия загиват и двамата. Ранени, зашеметени и заслепени, се събирате и вече сте готови да побегнете, когато с остро свистене няколко малки ракети се забиват в земята около вас и силни експлозии унищожават теб и останките от групата ти.

— Край, избихме ги — обявява командирът на открилите ви по изстрелите преследвачи. — Прибираме се в базата.



Всички **контролни суми** са равни на нула.

И така, мисията ти се провали напълно.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

ЛОШ ИЗБОР! ПЪРВА КОНТРОЛНА СУМА: МИНУС 15. КРАЙ  
НА ТЕСТА.

Премини на 45.

— ТРИДЕСЕТ СЕКУНДИ ДО СТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ. НАСОЧВАНЕТО ИЗВЪРШЕНО. НАВЛИЗАМЕ В ПОЗИЦИЯ ЗА СПУСКАНЕ. ВКЛЮЧВАМ СТАРТОВА МОЩНОСТ — обявява компютърът.

— Лейтенант, ние сме на друга орбита! Той ще ни забие право в океана! — почти крещи първият пилот.

— Стоп на стартовата готовност! Прекрати процедурата! — викаш силно и удряш клавиша за аварийен стоп. — Премини на ръчно управление! Отменям спускането!

— ПРЕДСТАРТОВОТО БРОЕНЕ ОТМЕНЕНО — безстрастно откликва компютърът. — ИЗКЛЮЧВАМ ДВИГАТЕЛИТЕ.

— Остави двигателите в стартов режим! Ще преминем на планираната орбита — и доловил движение зад гърба си, викаш: — Десантната група да остане в стартовите кресла!

— Подготви параметрите за преминаване на нова орбита — нареждаш на пилотите и без да погледнеш никого, ставаш и отиваш в хангара. Сега се нуждаеш единствено от малко усамотение, за да преодолееш яда си от провала.

— Лейтенантът ни е новобранец — шепнат в сектора на бойната група.

— Ако и долу така се обърка, ще загазим.

— Тишина там! — вика сержантът, като те вижда да се връщаш.

Какво можеш да направиш? Сам си виновен за всичко. Като се правиш, че не си чул нищо, сядаш отново на мястото си и даваш заповед за преминаване на нова орбита.

Премини на **8**.

— Ракетите, да се взриви установката! Веднага! — даваш командата решително. Можеш само да се надяваш, че не грешиш, като оставяш изстребителя да излети.

Леко трептене показва старта на ракетите ви. Ярките точки на двигателите им бързо се отдалечават и мощни избухвания прорязват екраните.

— Ракетите в целта — докладва кибернетикът. — Установката е разрушена.

Когато екраните ви се проясняват, виждаш, че долу е истински хаос. Явно взривената ракета е била с много мощен заряд. Почти една трета от комплекса е забулена в гъсти кълба дим, прорязвани от ярките мълнии на експлозиите. Непрекъснат кълтящ гръм нахлува дори през стените на совалката. Корабът се разтърсва като жив, но уверено се спуска към самия център на развихрилия се ад.

— ГРУПА ВЪЗДУШНИ ТОРПЕДА ОТЛЯВО — безстрастният глас на компютъра те връща към действителността. — УДАР СЛЕД ПЕТ СЕКУНДИ.

— Взел съм ги на прицел — веднага се обажда кибернетикът. — Мога да ги унищожа!

— Къде е изстребителят? — питаш рязко.

— Загубихме го при експлозията. Сигурно е някъде над нас. Три секунди, командире!

Какво смяташ да правиш?

Ако смяташ да дадеш заповед за унищожаване на торпедата, трябва да го направиш веднага. Премини на **24**.

Ако ще наредиш да се запазят зарядите за срещата с изстребителя, премини на **79**.

— Трябва да ги намерим на всяка цена — казваш и като превключваш комуникатора, командваш: — Отивам там, двама души да ме чакат при товарния люк. Останалите, продължавайте по плана и внимавайте за някое от чудовищата!

— Патрул! Останете на мястото си и дайте сигнал за радиокомпаса! Разбрахте ли ме?

— Разбрано, сър! Започваме излъчването на насочващ сигнал. Код 1-3-0, малка мощност, интервал през пет секунди.

Когато намиращ патрулната група и разглеждаш внимателно следите, се съгласяваш с ефрейтора, че положението наистина е било опасно. След това започвате внимателно да се промъквате по стъпките на огромните животни. Широките лапи и огромните туловища са проправили учудващо тясна, но все пак удобна пътека, така че напредвате сравнително бързо. След десетина минути явно започвате да ги настигате; отпред все по-ясно се чува мекото шляпане на тежки стъпки и неясно подвикване. Изведнъж свирепо ръмжене и уплашени кръсъци ви карат за миг да застинете на място. Скоро ръмженето преминава в гръмотевичен рев, трясък на прекършени дървета и тропот на гигантски бягащи животни заглушава слабите човешки викове.

— Бързо, напред! Трябва да им помогнем! — викаш високо и се спускаш към мястото на започналата битка.

Само след няколко десетки метра пред очите ти се разкрива невероятна гледка. Огромен, почти петнадесет метра звяр, удивително напомнящ на древните тиранозаври, но с един допълнителен чифт крайници и издължена хоботоподобна муцуна, е повалил в калта едно от животните и като реве яростно, се опитва да достигне до падналия зад него ездач. Други двама от странните местни хора са застанали наблизо и точно в този момент изстрелват по разяреното чудовище стрели от някакви необичайно изглеждащи оръжия. Действията им изглеждат като жест на отчаяние, но когато малките стрели достигат тялото на звяра, той се разтърсва като ударен от гръм и изревава болезнено. След като забравя за падналия ловец, динозавърът се

обръща и връхлита право срещу двамата смелчаци. Още две стрели го възпират за момент, но силите са прекалено неравни.

— Внимание! Всички, огън! — командваш, без повече да се колебаеш, ти.

А сега виж на колко е равна четвъртата **контролна сума**.

Ако е равна на 20, премини на **25**.

Ако е равна на 10, премини на **55**.



— Лазерните бластери, огън по ракетата! — викаш, като се опитваш да запазиш спокойствие. И в същия момент...

— ВЪЗДУШНИ ТОРПЕДА В ЦЕЛТА — ярки проблясвания и тътнещи експлозии, които разтърсват кораба показват, че защитните екрани са издържали.

— Изгубих ракетата, командире! — отчаяно крещи първият пилот.

— Веднага локализирай и стреляй без заповед! Внимание, готови за аварийно напускане на совалката! Пилот, насочи се към гората!

— РАКЕТАТА Е ОТКРИТА — обажда се компютърът. — ПРИБЛИЖАВА СЕ ОТЗАД С МАЛКА СКОРОСТ. УДАР СЛЕД ДЕСЕТ СЕКУНДИ.

— Подминала ни е при взрива на торпедата! Лазерите, огън!

— Не става, лейтенант — казва след няколко напрегнати секунди кибернетикът. — Снабдена е с противолъчева защита. Мога само да я забавя леко.

— Цялата мощност на защитните екрани! Пилот, къде сме?

— Над джунглата, на около три километра от комплекса. Сnižавам.

— РАКЕТА ОТЗАД, ПО ОСТА НА КУРСА. МАЛКА СКОРОСТ. УДАР СЛЕД СЕДЕМ СЕКУНДИ.

— Командире, не мога да я задържа повече! Енергията спада!

Сякаш чакал само това, компютърът веднага обявява:

— ЕНЕРГИЯ НА БЛАСТЕРИТЕ: НУЛА. РАКЕТА ОТЗАД, ПО ОСТА НА КУРСА. УДАР СЛЕД ПЕТ СЕКУНДИ.

— Маневра за отклонение! Внимание! Започваме аварийно напускане на совалката!

Премини на [284](#).



В отчаян опит да се измъкнеш с чест от поредната грешка вдигаш бластера и насочваш в робота бърза поредица изстрели. Примерът ти веднага е последван от хората ти и за миг патрулт е просто засипан с енергийни импулси.

За съжаление, леките лични бластери са безсилни срещу бронята му и като изчаква невредим изтичането на петте секунди, роботът безстрастно обявява:

— ОКАЗАНА Е СЪПРОТИВА. ОТКРИВАМ ОГЪН.

— Разпръснете се веднага! — крещиш ти, но много късно. Едновременно с думите ти върху вас се стоварва цялата мощ на многоцевен плазмен бластер, който ви превръща за няколко секунди в разкъсани и обгорени остатъци.

— НАРУШИТЕЛИТЕ СА ЛИКВИДИРАНИ — обявява ненужно роботът и като изключва прожекторите, застива на мястото си. Последвалата тревога и суетня в комплекса вече не те засяга, ти и цялата ти бойна група сте унищожени. Провалил си се напълно.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Възможностите за придвижване до комплекса са:

Можеш да използваш турбоплатформите, за да пренесеш хората си до комплекса и там да направиш план за нападение. При този вариант рискуваш да бъдете засечени и свалени от противовъздушната отбрана на комплекса. Това все пак е най-бързият начин и ако си решен да действаш така, премини на [112](#).

Можеш да използваш „ловеца на роби“, за да проникнеш в комплекса, като се престорите, че се връщате от успешен „лов“. В този случай има опасност да ви открият преждевременно и тромавата летяща машина ще бъде лесно унищожена. Все пак при успех изненадата ще е пълна, а и шансът е голям. Ако избираш този начин, премини на [117](#).

Разбира се, можеш и да не рискуваш с полет, а да оставиш „ловеца“ и да се придвижите през джунглата. Унищожили сте без жертви голяма част от охраната на комплекса и защитата му е отслабена. Все пак противникът ви ще бъде предупреден и ще може да се подготви. Ако избираш този начин, премини на [126](#).

СИТУАЦИЯ 2: ЕДИНИЯТ ОТ ПЛЕННИЦИТЕ ЗАДЕЙСТВА ЗАКРЕПЕНА КЪМ ТЯЛОТО СИ БОМБА, КОЯТО ПОРАЗЯВА И ТРИМА ВИ. ПЪРВА КОНТРОЛНА СУМА: МИНУС 5. КРАЙ НА ТЕСТА.

Ако първата **контролна сума** е по-малка от 20, премини на **45**.

Ако е по-голяма или равна на 20, премини на **3**.

След като премислите подробно всичко, си принуден да се съгласиш с мнението на старейшините, че опитът за тайно проникване през тунела е прекалено рискован. Дори и да проникне успешно, една малка група може да бъде много лесно унищожена и тогава — край на всичко.

— Съгласен съм, че всичко ще е въпрос на шанс — казваш накрая. — Но помисли колко хора ще загинат при такава, атака!

— Ние не се плаши от смърт! — обажда се гордо един от ловците. — Ваша машина само пробие ограда...

И като разтърсва решително арбалета си, се обръща към останалите:

— Ние победа!!!

— Ние победа!!! — гръмко отговарят всички и по такъв начин слагат край на разискванията.

Остава ви само да съставите щурмовата група и да определите обектите за атака след като проникнете в комплекса.

Рисковете на една такава атака са големи, но при успех можете не само да унищожите комплекса, но и ще имате възможност да потърсите и приберете научната документация от лабораториите.

Планът на нападението е пределно прост.

С помощта на преработения на оръдие двигател ще разрушите част от отбранителната система на комплекса. След това тримата рейнджъри и повечето от ловците нахлуват през отвора и пренасят сражението вътре в комплекса. Кибернетикът, охраняван от няколко ловци, прониква в енергостанцията и я подготвя за взривяване, а ти отиваш в лабораториите за научната документация.

Направеният стратегически разчет дава следните резултати:

— 50% възможност за успех на пробива;

— 30% възможност за протичане на операцията по план;

— 70% възможност за успех при успешен пробив;

— 0% възможност за успех при неуспешен пробив;

— 50% загуби за атакуващата група.

Все пак крайното решение е твое.

Ако твърдо си избрал този вариант, премини на **121**.

Ако все пак посоченият начин на действие не ти допада, върни се на **136** и помисли пак.

След още няколко минути на колебание дежурният наблюдател се решава и включва за кратко време активната система на следене. Вашите защитни екрани работят с пълна мощност и резултатът е, че компютърът иска допълнителна енергия и време за следене. Това вече е достатъчно подозрително и тревогата е подадена.

А в това време при вас...

— Командире, засичам следящ лъч с малка мощност — обажда се единият от пилотите. — Отклони се, без да проникне през екрана.

— Насочете дефлектора! — отговаряш му. — Да включим ли активните системи за наблюдение? — промърморваш си сам.

На повърхността началникът на охраната разглежда известно време записите и нарежда да се направи насочено сондиране на сектора с цялата мощност на локаторите.

— Ако включим активна система, веднага ще ни засекаат — разбрал колебанието ти, казва кибернетикът. — От друга страна, ако използват достатъчно мощност, могат да ни открият въпреки дефлектора.

Отново се налага да вземеш решение. Възможностите са следните:

Въпреки риска да използваш всичко възможно за събиране на информация и след това да нападнеш открито. Ако решаваш това, премини на **101**.

Ако смяташ все пак да изчакаш, премини на **31**.

— Включете всички активни устройства! — командваш решително. — Готови за директна атака!

Само за няколко секунди имате пълна информация за целия комплекс. В паметта на компютрите постъпват данни за разположението, размера и предназначението на постройките, броя на хората в района, разположението и типа на защитните системи.

— ШЕСТДЕСЕТ СЕКУНДИ ПРЕДСТАРТОВА ГОТОВНОСТ — обявява компютърът. — ДВИГАТЕЛИТЕ ГОТОВИ ЗА СТАРТ. ЗАПОЧВАМ НАСОЧВАНЕ.

— Спускаме се в района на космодрума им. Максимална скорост!

— ПЕТДЕСЕТ СЕКУНДИ ПРЕДСТАРТОВА ГОТОВНОСТ. РАЙОНЪТ Е ЛОКАЛИЗИРАН.

— Откриваме цел! Скоростна, с малки размери. Вероятно ракета. Удар след тридесет секунди!

— Защитните екрани ще издържат ли?

— Няма данни за типа на ракетата. Предлагам унищожаване.

— ЧЕТИРИДЕСЕТ СЕКУНДИ ПРЕДСТАРТОВА ГОТОВНОСТ. НАСОЧВАНЕТО ИЗВЪРШЕНО.

— Пригответи бойните лазери! Максимален обхват! Огън!

Ослепителен блясък залива за няколко мига кораба ви. Зарядът на ракетата вероятно е бил ядрен, но защитният екран устоява.

— Целта е поразена, командире! — докладва сред одобрителни възгласи кибернетикът, заел мястото на бордовия стрелец.

— КРАЙ НА ПРЕДСТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ — съобщава компютърът. — ЗАПОЧВАМ СПУСКАНЕ. СТАРТ!

Премини на [15](#).

Като уточнявате за последен път координатите на срещата, издигаш високо машината и се понасяш в прохладния въздух. За нещастие, късметът днес не е на твоя страна.

Още докато набираш височина, от прикритието на ниските облаци се появява малък реактивен изстребител. Като пикира стремително, забива в беззащитната ти машина серия от лазерни импулси, които те превръщат в ярко пламтящ факел и бързо слагат край на мисията ти. Миг преди края виждаш ответния огън на рейнджърите, но дали успяват, така и никога няма да разбереш. Всички **контролни суми** са равни на нула.

КРАЙ.

Премини на **293**.



Като заобикаляте отстрани развихрилата се битка, без да срещате съпротива, достигате до масивната сграда на енергоцентралата. За лош късмет, входът е затворен с дебела метална врата и докато решаваш как да влезете...

— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ДЕСЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ! — проехтява силен механичен глас.

— Какво става, по дяволите! — процежда през зъби един от рейнджърите.

Бърз поглед през рамо ти показва, че зад вас е спряла патрулна машина. Брониран охранителен автомат, който сега е насочил към вас целия си смъртоносен арсенал.

— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ПЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ! — прогърмява отново гласът на робота.

И така, положението е почти безизходно, все пак имаш време за едно последно действие.

Ако ще се биете с робота, премини на **114**.

Ако ще се предадете, премини на **275**.

Ако ще се опиташ да избягате, премини на **166**.

За голямо разочарование на племето решаваш да действаш предпазливо и да се скриеш заедно с тях. Навътре в гората са издълбани специално за целта укрития, които побират всички ви. След няколко мъчителни часа постовите дават сигнал, че всичко се е разминало и вие отново се събирате в селото.

Веднага от ниските облаци изплува огромна и тромава летяща машина. Съставена е от четири, закачени заедно, големи турбоплатформи и носеща в средата обширна клетка. Скрита досега, тя се спуска над селото и от нея се посипват няколко десетки тежковъоръжени войници.

Разбира се, рейнджърите ти бързо надделяват над изненаданите от появата им войници, но огромният „ловец“ бавно започва да се издига и отдалечава. В битката си загубил един от рейнджърите, така че извади от втората **контролна сума** едно.

Ако петата **контролна сума** е по-голяма от нула, все още имаш време да го свалиш с някое от тежките си оръжия. И трите вида са подходящи, но всеки има специфични възможности:

Тежкия плазмен турбобластер можеш да използваш на епизод **118**.

За рентгеновия лазерен бластер премини на епизод **171**.

Ако си взел ракетната установка и смяташ да я използваш, премини на **145**.

Ако нямаш нито едно от тях, охраната на комплекса ще бъде предупредена и задачата ти се усложнява неимоверно много. Премини на **278**.

— Готово, сър! — възкликва снайперистът. — Улових ги! Стрелям!

Невидими и безшумни, импулсите на рентгеновия лазер проникват безпрепятствено в командната кабина и моментално поразяват екипажа на летящата машина. Точно пресметнатият и прецизно насочен лъч унищожават и цялата електронна апаратура на водещата турбоплатформа. Тежката машина се накланя силно на една страна и бързо започва да се спуска надолу. Вече изглежда, че ще се забие в земята и взриви, когато бордовите компютри на останалите невредими платформи успяват да я изравнят и приземят сполучливо. Още няколко мига и щурмовата група е вътре.

След няколко минути сержантът ти докладва, че „ловецът“ е във ваши ръце.

Премини на епизод [169](#).

Постепенно локаторите на преследвача разширяват обхвата и за момент на един от дисплеите проблясва кратък сигнал за открито биополе. Инфрачервеният локатор обаче не потвърждава данните и компютърът не обявява тревога. За ваш късмет, в същия момент наблюдателят е откъснал погледа си от екрана и уморено се протяга. Никой не обръща внимание на краткия сигнал и като разширяват обхвата на лъча, преследвачите ви пропускат.

Само момент невнимание ви спасява от сигурно разкриване. След като обикаля още няколко пъти, платформата се издига и се прибира в базата си.

Разочарованите ловци се измъкват от локвата и като наобикалят на почетно разстояние колибата ви, отново се приготвят да чакат.

Премини на [107](#).

Останалата част от нощта преминава без повече премеждия. Когато първите лъчи на слънцето започват да разпръскват мрака, тихо, но отчетливо почукване по стените на колибата ви кара моментално да се събудите и да замрете напрегнато. След кратка пауза чуването се подновява, като сега е съпроводено с леко драскане и разклащане на стените сякаш някой се опитва предпазливо да си пробие път.

— Какво ще правим, командире? — тихо пита един от рейнджърите.

— Пригответе бластерите! И тихо, може да е само някакво животно! — нареждаш ти и се замисляш.

Засега виждаш само два възможни изхода.

Единият е ненадейно да скочите и като отхвърлите покрива на колибата, да се изправите лице в лице с новата опасност. Който и да е навън, човек или звяр, положително ще бъде изненадан. Ако смяташ да постъпиш така, премини на [135](#).

Разбира се, може през малкото пролуки на колибата да се огледате и да опитате да разберете с кого си имате работа. Ако избираш този начин на действие, премини на [148](#).

— Слушайте сега! — обръщаш се към хората си. — След малко вие започнете също леко да почуквате отвътре и бавно да отмествате панела, все едно, че ще излизате. През това време аз ще се измъкна ето оттам и ще се опитам да разбера какво става. Бъдете готови за бързо нападение!

След като отиваш до един от ъглите на колибата, даваш знак на хората си да започнат. Веднага щом те се схващат да вдигат шум според плана, ти внимателно разширяваш един от отворите и леко изпълзяваш навън. Внимателно подаваш глава и първото нещо, което виждаш, са два боси крака и тежката стрела на арбалет с особена конструкция, насочена към теб. Значи все пак са били хора, и то от местните.

Все пак имаш време за едно бързо действие.

Можеш да се довериш на тренираната си реакция и да повалиш човека срещу теб, както и да дадеш сигнал за нападение. Ако избираш това, премини на [124](#).

Можеш и да опиташ да се споразумеете, нали все пак бяхте тръгнали да търсите помощ от местните хора. Ако е така, премини на [149](#).

— Хайде да се тръгваме — казваш, след като се оглеждаш за последен път.

Внимателно се измъквате от тунела, маскирате отвора и леко приведени, пробягвате до стената на близката постройка. На около 100 метра от вас е масивният корпус на енергостанцията. Пред вратата няма никой и тъкмо когато сте готови с няколко скока да стигнете там, ослепителен лъч светлина ви залива и силен механичен глас проехтява:

— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ДЕСЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ!

— Какво става, по дяволите? — процежда през зъби един от рейнджърите.

Бърз поглед през рамо ти показва, че привидно спрялата патрулна машина е всъщност брониран охранителен автомат, който сега е насочил към вас целия си смъртоносен арсенал.

— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ПЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ! — прогърмява отново гласът на робота.

И така, положението е почти безизходно; все пак имаш време за едно последно действие.

Можеш да хвърлиш оръжието и да се предадеш. Премини на [275](#).

Може да опитате да се биете с робота и да влезете в енергоцентралата. Стрелбата обаче ще вдигне тревога и едва ли ще можете да се измъкнете. Ако си решен да загинете, но да унищожите комплекса, премини на [96](#).

Този тип патрулни работи не са много интелигентни, така че имате известен минимален шанс да се опитате да избягате, като преминете на [166](#).

Без повече да се колебаеш, вдигаш бластера и с един кратък ред слагаш край на инцидента.

— Хайде да се връщаме! — сърдито казваш на хората си. — Няма повече да се занимаваме с тези малки неблагодарници.

Ако шестата **контролна сума** е равна на 20, премини на **28**.

Ако шестата **контролна сума** не е равна на 20, премини на **253**.



— Нека да опитаме — съгласяваш се накрая. — И внимавай, има само една мина!

След секунда дребната фигурка застава пред тежко бронираната машина и като размахва ръце, казва нещо. Реакцията на робота е моментална, насочва всичките си сензори и цялата си мощна батарея към ловеца и гласът му прогърмява:

— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ДЕСЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ! ПОВТАРЯМ!...

Но заетата с малкия „нарушител“ машина не успява да повтори, притичалият до нея рейнджър поставя на бронята ѝ мината и веднага се хвърля на земята. Тежък приглушен взрив разтърсва робота и скоро от всичките му отвори започва да излиза дим.

— Добра работа! — коментира дребният ловец, като се приближава.

Наоколо няма никой и вие безпрепятствено достигате до масивната постройка на енергостанцията. Входът е затворен с тежка метална врата, с която обаче кибернетикът бързо се справя. Техническият персонал на енергоблока е така изненадан, че оказва само символична съпротива. Докато кибернетикът е зает да поврежда системата за дозиране и контрол, ти сядаш пред мониторите за външен контрол. Районът на робските бараки е покрит от гъст дим, прорязван от светкавиците на лазерните и плазмени бластери. На места като призрачни сенки се мяркат тук притичващи ловци, там стрелящи напосоки войници; за миг се появява горяща патрулна кола. От микрофоните се носи непрестанен грохот, свистене и викове.

Премини на [172](#).

След като веднъж сте решили да използвате пленените турбоплатформи, за да се придвижите бързо и изненадващо до комплекса, остава да направиш точен план на действията ви.

Трябва да помислиш и върху желанието на ловците да участват в акцията. Разбира се, добре е да имаш на разположение една многобройна и горяща от желание за бой армия, но при критична ситуация необучените туземци могат да бъдат повече пречка, отколкото помощ. Вече си забелязал, че независимо от нечовешката си издръжливост, те са доста слаби физически, а и електрическите арбалети не са кой знае какво оръжие. За съжаление, от унищожените войници на картела сте взели само широкообхватни парализиращи бластери и няколко автоматични пистолета MAG 77, напълно недостатъчно за сериозно сражение. Същото е и положението с трите стари термични бластера на племето — тежки, неудобни и с малък заряд.

Все пак правото да решаващ е твое. На турбоплатформите можеш да натовариш до 100 човека общо. Броят на твоите хора е равен на сбора от втората и третата **контролни суми**. За всеки пет туземци прибави към шестата **контролна сума** по 1.

И така, пленените машини могат да бъдат използвани по два начина:

Ако смяташ, че е по-добре само да превозиш хората си до комплекса, премини на **131**.

Ако пък си решил да проникнете с хитрост в защитения периметър, премини на **185**.

Без повече да се колебаеш, даваш заповед за стрелба. Безшумни, ярко блестящи в сгъстяващия се мрак, лазерните импулси попадат право в целта и скоро всички войници падат, без даже да разберат какво става. В застрашително надвисналата тишина бавно и внимателно, без да сваляте оръжието, се прокрадват към спрените машини.

Тъй като си разчитал на шанса си, избери едно от следните числа и премини на съответния епизод.

**123.**

**142.**

**181.**

— Стига си крещял, опитай от това! — казваш злорадо и като насочваш бластера, забиваш мощния лъч в челната броня на робота. Плазмената струя прогаря дебелия броня и като попада право в енергийния източник, разбива машината на десетки димящи отломки.

— Точно така! — казваш през зъби и като се обръщаш, стреляш и срещу входа. Тежка приглушена експлозия избива вратата и с трясък я събаря. Веднага отвътре се посипва серия изстрели от електронни бластери, с които дефлекторите ви се справят великолепно.

Какво решаваш? Може би случайно ви посрещат с толкова слабо оръжие и вероятно ще последва нещо по-мощно, а може и да не е случайно. Решението е твое.

Ако ще отговорите на стрелбата, премини на [202](#).

Ако ще нападнеш, разчитайки на дефлекторите, премини на [268](#).

За съжаление, късметът те изоставя точно сега и единственият прострелян си ти. Дали останалите без водач рейнджъри ще се справят, така и няма да разбереш.

Всички **контролни суми** са равни на нула. Ако искаш, можеш да опиташ отново.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

След като внимателно обхождате и наблюдавате комплекса, след два дни си в състояние да попълниш някои пропуски в картите. Сега сте и по-добре запознати със системата за охрана, от което се убеждаваш, че западната част на оградата е най-подходяща за замисленото нападение.

Вече си събрал и подготвил хората си, когато един от наблюдателите ти съобщава, че от комплекса на два открити транспортъора е излязла малка група войници. Движат се бързо на северозапад, което предполага, че имат задача да открият изчезналия „ловец на роби“.

И така, открива се нова възможност да ги проследиш и унищожис в джунглата.

Рейнджърите ще се справят лесно с войниците на картела и ако смяташ, че е добре да намалиш броя на враговете си преди нападението, премини на **163**.

Ако си на мнение, че една битка в джунглата само ще ти попречи да нападнеш изненадващо и може да те провали, премини на **134**.

Решението да използвате пленения „ловец“ като средство за проникване в комплекса допада изключително много на туземците. Скоро се оказваш командир на истинска малка армия. Решено е да те придружават 300 ловци, всички въоръжени с електрически арбалети и солиден запас стрели; взели сте и трите стари термични бластера, в пригодността на които силно се съмняваш. За съжаление, освен няколкото автоматични пистолета MAG 77, от войниците сте взели само широкообхватни парализиращи бластери, които едва ли ще послужат в едно сериозно сражение.

Въпреки всички опасения, до комплекса прелитате без проблеми. Когато обаче доближавате оградата, оттам ви искат опознавателен код, който ти не знаеш.

И така, можеш да се справиш с положението по два начина.

Единият е веднага да се спуснете в джунглата и да нападнете оттам. Премини на [159](#).

Другият е да симулирате повреда и така да се опитате да ги измамите. Премини на [125](#).

Под прикритието на една от колибите сте сглобили и приготвили за стрелба плазмения турбобластер. Тежкото широко дуло е насочено заплашително нагоре и индикаторът за заряда показва готовност за изстрел с пълна мощност. Застаналият на управляващия пулт рейнджър, без да откъсва погледа си от екранчето на мерника, започва да губи търпение и едва се сдържа да не стреля без заповед.

Усещаш нетърпението му, но от наблюдателния си пост си забелязал нещо, което той не може да види. Слабото, почти незабележимо проблясване около корпуса на платформите е сигурен белег за защитен силов екран. Според уредите полето може да бъде преодоляно от лъча на бластера, но само ако ударите с цялата мощност. А това значи да изгубите около две-три секунди за презареждане.

Оттук произлиза и целият проблем. Къде да стреляш?

Командният пост на машината е явно в една от челните платформи. Ако го разрушиш, останалият без управление „ловец“ е обречен. Шансът е 50 на 50.

Ако ще стреляш в лявата турбоплатформа, премини на **174**.

Ако ще стреляш в дясната турбоплатформа, премини на **151**.

От друга страна, ако стреляш в свързващата конструкция и успееш да я повредиш, ще принудите машината да се приземи и ще можете да я плените. Ако избираш този начин, премини на **161**.

Ако смяташ, че турбобластерът не е най-подходящото оръжие, върни се на **175** и можеш да избереш друго.



— По-добре е да помислите как ще оправдаете пропускането им при кацането — злорадо подмята полковникът.

— Ами ако са „СТАР РЕЙНДЖЪРС“? — подмята, уж нехайно, един от пилотите на капитана.

— Каква работа имат тук „СТАР РЕЙНДЖЪРС“? — обезпокоен пита полковникът. — Ние сме извън границите на ФЕДЕРАЦИЯТА.

— Откъде да знам! — злобно отговаря капитанът. — Преди време насам се навъртаха федерални сонди-разузнавачи. Е, какво решавате, полковник?

— Нека да се спуснат в района на бараките! — решава се накрая полковникът. — Заповядайте им да не напускат машините, докато не пристигне патрулът!

Заповедта е дадена и в момента няма как да не се подчиниш. Вече си забелязал изскочилия от облаците изстребител-прехващач, който ви ескортира до мястото на приземяването ви.



След няколко минути турбоплатформите са заобиколени от двадесетина войници и силен металически глас прогърмява:

— ВНИМАНИЕ! ДО ЕКИПАЖА НА ПЛАТФОРМА LTR — 3! ИЗЛЕЗТЕ ЕДИН ПО ЕДИН, БЕЗ ОРЪЖИЕ! СТРОЙТЕ СЕ С ЛИЦЕ КЪМ ОГРАДАТА! ПРИ НЕПОДЧИНЕНИЕ ЩЕ ВИ УНИЩОЖИМ!

— Какво си мислят тези, бе? — обажда се един от рейнджърите.

— Тихо там! — скастрия го веднага сержантът. — Само осемнадесет са, сър. Оттук оръжието им прилича на автомати MAG 77. Ще ги нападнем ли?

Имаш временна отсрочка да избереш начин на действие.

Ако смяташ да нападнете ненадейно, побързай към епизод [292](#).

Ако искаш, можеш да прибегнеш до малка хитрост. При вас са няколко от униформите на унищожените войници. Можеш да ги използваш в епизод [158](#).

Разбира се, винаги можеш да се предадеш. Тогава затвори книгата и ако искаш, опитай пак. Всички [контролни суми](#) са равни на нула.

КРАЙ.

Премини на [293](#).

Решението за незабавна директна атака, колкото и да изглежда неразумно, се харесва на всички. За място на атаката избираш западната страна на оградата, близо до недовършения тунел на ловците. Изборът ти се основава главно на предположението, че там някъде е енергостанцията на комплекса. Тя представлява стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор от времето на империята, който е практически вечен и лесен за поддържане. Смяташ, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Дори без да прибегвате до тежкото си въоръжение, лесно се справяте със защитната ограда и нахлувате в комплекса.

Премини на [279](#).

Подготовката за нападението и придвижването през джунглата ви отнемат цели пет дни. Сега, когато само няколко часа те отделят от решителния момент, е време за последна проверка на силите и за окончателно определяне района на атаката.

— И така, — казваш на скупчените около теб водачи на бойните групи — да видим пак с какво разполагаме.

Първо: йонното оръдие — при вас всичко е ясно. След като определим мястото на пробива, веднага заемате позиция и по мой сигнал откривате огън. И помнете, не се отвличайте по отделни цели. Важно е да пробиете възможно най-широк отвор.

Второ: щурмовата група — петдесет ловци, три термобластера, 47 електрически арбалета, един рейнджър за водач. Целта ви е да навлезете веднага през пробива в защитната система и да подсигурите преминаването на основната група, а след това да помогнете пробива към енергостанцията.

Трето: основна група — 300 ловци и двама рейнджъри. Тази група е най-слабо въоръжена. Задачата ви е да разширите колкото може повече района на атаката и да отвличете максимално силите на охраната.

И последно: диверсионната група — това сме аз, кибернетикът и десет ловци за прикритие. Влизаме заедно с основната група и без да се отвличаме, напредваме към енергостанцията и лабораторията.

— Ако възникнат затруднения, помнете: най-важно е да се взриви енергоцентралата. Сега, ако разузнавачите са вече тук, нека да определим района на атаката.

Премини на [272](#).

— Внимание при лазерния бластер! — казваш веднага щом правиш избора си. — Стреляйте в предната част на дясната турбоплатформа! Внимавайте да не засегнете генераторите! Сержант, вземи двама рейнджъри и веднага щом „ловецът“ кацне, го завземете! Предполагам, че не са останали много вътре.

— Сър, в дясната платформа няма никой! — обажда се след малко снайперистът. — Виждам добре кабината през мерника.

Какво смяташ да правиш сега?

Ако ще наредиш да стреля в лявата кабина, премини на **105**.

Ако не желаеш да рискуваш, можеш да разрушиш генераторите на турбоплатформите и да взривиш „ловеца“; тогава премини на **170**.

В момента, когато почти си достигнал до водещата машина, от люка на водача се измъква някой и бързо насочва към вас закрепения на борда бластер. Дълга серия от ослепително блестящи в мрака лазерни светкавици ви удря от съвсем близко разстояние. В същата секунда бластерите на рейнджърите го поразяват, но преди това той е уцелил двама от хората ти.

Изваждаш от втората **контролна сума 2** и преглеждаш колите. За съжаление, те се оказват така дълбоко заседнали, че няма никакъв смисъл да си губиш времето с тях. Разочарован от ненужно поетия риск, събираш хората си и даваш команда за връщане, когато осъзнаваш, че вече е съвсем тъмно.

Сега отново си изправен пред избор:

Ако шестата **контролна сума** е по-голяма от нула, което значи, че с теб има местни ловци, можеш спокойно да тръгнеш въпреки нощта. Премини на **133**.

Ако решиш да изчакаш утрото, премини на **132**.

Ако ще тръгнете през нощта, премини на **189**.

Без да се колебаеш повече, насочваш бластера и лазерната светкавица се влива в тялото на неизвестния ти противник. Дребничкият местен ловец умира почти веднага, за нещастие все пак успява да натисне спусъка и късата тежка стрела се забива в теб. Веднага си поразен от токовия удар на много мощен кондензатор, монтиран в стрелата. Краят ти идва бързо и неусетно; малко след това крехкото прикритие на хората ти е съборено от лъча на стар термичен бластер и след кратка престрелка изненаданите рейнджъри са избити. Загиват и почти всички ловци. А те бяха дошли да ви помогнат.

Така едно прибързано действие те проваля напълно и много години ще пречи на опитите на ФЕДЕРАЦИЯТА да приобщи местното население към нея.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.



— Продължаваме по плана — казваш на пилота, след като размисляш.

— Започни леко снижаване. Изчакай да дам координатите за приземяване.

И като включваш комуникатора, обявяваш:

— Докладва... zzzz, сър... zzzz... нападение... zzzz... Има големи повреди — като променяш настройката, се стремиш да демонстрираш повреда.

Променяте рязко режима на двигателите, за да предизвикате пулсации и нестабилност на полета и да създадете впечатление за сериозна авария. Преминавате над оградата, все още без да предизвикате никаква реакция, или поне така ти се струва.

А в това време в командния пост на охраната се води напрегнат спор между командира на земната и противовъздушната охрана. Преди да загине, екипажът на „ловеца“ е дал неясно съобщение за нападението и сега двамата не могат да се разберат дали се приближават техни хора или врагове.

— Вашите ловци говореха за нападение на чужди войници, полковник! — крещи, целият почервенял от яд, командирът на противовъздушната отбрана. — Аз не мога да рискувам в комплекса да влезе неизвестен нападател. Тези платформи побират по 30 човека. Давате ли си сметка какво ще стане, ако са пълни с войници или дори полиция?

— Не се горещете толкова, капитане! — студено отговаря дебелият командир на земната охрана; той е формално и командващ цялата отбрана и не може да понася надутия капитан. — Моите хора се връщат след тежки премеждия, а вие искате за награда да ги подпалите.

— Като са те, защо не дават опознавателния код? — горещи се капитанът. Той също мрази дебелия флегматичен полковник и гори от желание да му натрие носа.

— Вероятно имат повреда в предавателите. Нали чувате?

— Повреда! И в четирите едновременно! — ядосва се капитанът.

— Zzzzz... от помощ! Незабавно... zzzz... лекар! — продължаваш да настояваш ти. Повреда в генератора на... zzzz... експлозия!

— Край на обсъждането — злорадо обявява полковникът. — Наредете на изтребителя ви да се прибира. Дежурен, кажете им да се приземят до бараките! Само пожар ни липсва. А Вие, капитане, помислете как ще обясните, че сте изпуснали приземяването на кораба им — злобно казва на по-младия си колега той.

Докато в командния център се разправят, вие успявате да се спуснете невредими.

Избрал си за приземяване района на западната ограда главно поради обстоятелството, че там е енергостанцията на комплекса. Тя представлява стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор от времето на империята, който е практически вечен и лесен за поддържане. Смяташ, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Направи шестата **контролна сума** равна на 60. Премини на **279**.

Преди да тръгнете, има да решиш още един проблем — какво да правиш с ловците, които искат да ви придружат в акцията. Разбира се, водач и няколко носачи за екипировката са ти необходими обезателно, но останалите?

Добре е да имаш на разположение една многобройна и горяща от желание за бой армия, но при критична ситуация необучените туземци могат да бъдат повече пречка, отколкото помощ. Вече си забелязал, че независимо от нечовешката си издръжливост, те са доста слаби физически, а и електрическите арбалети не са кой знае какво оръжие. За съжаление, от унищожените войници на картела сте взели само широкообхватни парализиращи бластери и няколко автоматични пистолета MAG 77, което е съвсем недостатъчно за сериозно сражение. Същото е и положението с трите стари термични бластера на племето — тежки, неудобни и с малък заряд.

Все пак крайното решение е твое. Има 300 ловци, които искат да те придружат. Можеш да вземеш колкото поискаш, като за всеки петима прибавяш към шестата [контролна сума](#) по 1.

По време на тежкия преход през кошмара на залятата с вода джунгла ви настига страшна буря, която ви забавя с един ден, така че след пет дни достигате до северозападния край на оградата и като се установявате на около километър от нея, правиш плана за атаката.

Ако смяташ, че е по-сигурно да не изчаквате повече и че можеш да се довериш на картите от вашето разузнаване и тези на ловците, можеш да започнеш атаката, като преминеш на епизод [120](#).

Ако смяташ, че е по-разумно да направите предварително разузнаване на място и си сигурен, че няма какво да попречи на акцията ти, премини на [165](#).

Идеята да подложиш на изстребление толкова много хора не ти допада и настояваш да проникнете тайно през тунела под оградата.

— Добре — съгласява се накрая главният старейшина на племето. — Ние ще довършим дупката. — И след като замълчава за малко, добавя гордо: — Доброволци ще се намерят дори повече, отколкото трябва. Те ще загинат, за да ви проправят път. Все пак бихме предпочели достойната смърт на една открита битка. — За разлика от обикновените ловци, той говори универсалния език чисто и без да прибъгва до диалектни думи.

— Ние не плаши от смърт под земята — обажда се и един от ловците. — Но вие как мине и оживее?

— Никой няма да умира повече там — обясняваш им ти. — Ние имаме защита, която ще ни предпази от лъчението — показваш им колана с дефлектора. — Само да намерим начин да прикрием всички с един излъчвател.

Думите ти са посрещнати с всеобщо задоволство, никой не може да бъде обвинен, че се страхува, но мисълта за ужасна мъчителна смърт под земята не е много приятна.

Скоро всичко е готово. Копачите на тунела са избрани и защитата им е подсигурена. Бластерите са заредени и целта ви е определена — ще се опитате да проникнете в енергоцентралата и да я повредите. Според старейшините тя е стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор, който е практически вечен и лесен за поддържане. Двамата с кибернетика сте на мнение, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Преди да тръгнете става ясно, че голяма група ловци все пак ще ви придружи и ще се опита да ви помогне, ако бъдете разкрити преждевременно.

Все пак успехът на диверсията зависи до голяма степен от шанса ви.

Според стратегическия разчет възможностите ви са:

- 50% възможност за незабелязано проникване;
- 95% възможност за успешно взривяване, ако не ви открият предварително;
- 70% възможност за оцеляване на диверсионната група, ако не ви открият предварително;
- 25% възможност за успешно взривяване, ако ви открият предварително;
- 30% възможност за оцеляване на диверсионната група, ако ви открият предварително.

Все пак крайното решение е твое.

Ако твърдо си избрал този вариант, премини на **180**.

Ако все пак посоченият начин на действие не ти допада, върни се на **136** и помисли пак.

Смяташ, че при една атака срещу бараките за роби може да получиш известна подкрепа от тях, както и да използвате създадената суматоха. Предпазливо заобикаляте в широка дъга и когато гъстата утринна мъгла покрива всичко, даваш сигнал за нападение.

Веднага вляво от теб се разнася силен пронизващ писък, който преминава в гръмотевичен рев. От широкото късо дуло на импровизираното ви оръдие с вой излита дълъг сноп нажежени газове и се забива в невидимата в мъглата ограда. Силни трясъци и поредица експлозии показват ефекта от удара ви. Веднага щом енергията свършва и оръдието ви млъква, ударната група се втурва и започва настъплението.

В същия момент се разнася ревят на сирените на автоматичната защитна система и силен механичен глас обявява:

— НАПАДЕНИЕ СРЕЩУ СЕКТОРА НА РОБИТЕ! ПРОБИТА Е ЗАЩИТНАТА СИСТЕМА! ВСИЧКИ БОЙНИ ГРУПИ ДА СЕ НАСОЧАТ КЪМ РАЙОНА НА ПРОБИВА! ПАТРУЛНИТЕ КОЛИ ДА ОСТАНАТ В СЕКТОРИТЕ СИ! ВСИЧКИ ОБЕКТИ ОТ КЛАС „А“, „В“ И „С“ ДА БЪДАТ БЛОКИРАНИ!

— Закъснял си, приятел! — злорадо промърморваш ти, но започваш да се безпокоиш за успеха на нападението.

— Водачът на щурмоваците, сър — подава ти след малко комуникатора кибернетикът.

— Казвай, рейнджър! — подканяш го нетърпеливо ти.

— Може да тръгвате, сър — долита през трясъка и свистенето на изстрелите гласът на водача. — Страшна работа е това йонно оръдие. Всичко е като пометено. Свободен пробив поне на 250 метра. Кулата е съборена. Има оръжие!

— НАПАДЕНИЕ СРЕЩУ СЕКТОРА НА РОБИТЕ! ПРОБИТА Е ЗАЩИТНАТА СИСТЕМА! ВСИЧКИ БОЙНИ ГРУПИ ДА СЕ НАСОЧАТ КЪМ РАЙОНА НА ПРОБИВА! ПАТРУЛНИТЕ КОЛИ ДА ОСТАНАТ В СЕКТОРИТЕ СИ! ВСИЧКИ ОБЕКТИ ОТ КЛАС „А“, „В“ И „С“ ДА БЪДАТ БЛОКИРАНИ! — продължава да повтаря защитната система.

— Останете на място и подсигурете периметъра! — командваш бързо. — Основният отряд, тръгвайте!

— Къде е оръжието? — питаш веднага щом стигаш до пробива. — По дяволите MAG 77! Празна работа! Откъде го взехте? — побутваш с пренебрежение няколкото автоматични пистолета.

— Наблизо има разбита патрулна кола — казва рейнджърът. — Погледнете това, сър — подава ти той къса тръба с удебелен край и електронен прицел, снабдена с удобни ръкохватки.

— Охо, това е друго — казваш доволен, като вземаш тежкия плазмен бластер. — Жалко, има само три импулса.

— Приближават войници, сър! — докладва един от рейнджърите.

— Тръгваме! — викаш, като събираш малката си диверсионна група. — Това го вземам с нас — посочваш бластера.

Премини на **103**.

До енергоблока стигате, без да ви е оказана сериозна съпротива и тук възниква малък проблем. Входът е затворен с масивна метална врата и блокиран от електронна ключалка. Има няколко възможности да влезеш, но действай бързо, защото всеки момент можете да бъдете притиснати от охраната на комплекса.

Вратата може да бъде взривена с една от пластичните мини. Ако четвъртата **контролна сума** е равна на 10 и решаващ да използваш мина, премини на **270**.

Плазмен бластер може да прогори лесно металните листове. Ако смяташ да го използваш, трябва да решиш кой.

Бластерът на щурмовия комплект можеш да употребиш, ако четвъртата **контролна сума** е равна на 20 и преминеш на **256**.

Ако петата **контролна сума** е по-голяма от 5, можеш да разбиеш вратата с тежкия турбобластер, като преминеш на **211**.

Разбира се, ракетите също могат да се справят без проблем с всяка врата. Проблем е какви поражения могат да нанесат и дали няма да взривят преждевременно централата. Ако все пак ще ги използваш, трябва петата **контролна сума** да е по-голяма или равна на 100 и да преминеш на **233**.

Като последна възможност ти остава кибернетикът да отвори ключалката. Ако третата **контролна сума** е равна на 5 и ако успее навреме, премини на **199**.



Минават няколко напрегнати, изпълнени с очакване минути. Вече си готов да взривиш енергогенератора и да се примириш със загубата на научната документация, когато отново светва сигнал за повикване.

— Приемаме условията ви — съкрушено произнася началникът на охраната. — Дайте нарежданията си.

— Аха, вразумихте се значи! — казваш доволно. — Слушай внимателно!

Първо: деактивирайте всички работи!

Второ: съберете се всички на една от пистите на космодрума! Ако имате кораб, който да ви побере, може да се махате, но не преди да ви кажа!

Трето: оставям хора в енергоцентралата. Не си правете никакви хитри сметки!

Това е.

— Ще бъде изпълнено. Имаме транспортен кораб, с който да отлетим.

Само след три часа всичко е готово: данните от лабораториите са прибрани; корабът на останалите, живи наемници е отлетял; контролната система на реактора е минирана. Далеч от дълбочината на джунглата изчакваш взривяването и когато огромният гъбовиден облак на ядрената експлозия, унищожила комплекса, спира да расте, можеш да отбележиш успешния край на мисията си.

Направи седмата **контролна сума** равна на 20, осмата — на 10, а деветата — на 50. Всички останали **контролни суми** запазват досегашните си стойности.

КРАЙ.

Премини на **293**.

Отделяте три от турбоплатформите от свързващата ги конструкция и като се натоварват заедно с цялото си снаряжение, се издигат високо над дърветата. При среща с противникови изстребители си решил да твърдиш, че сте претърпели катастрофа и сега се връщате. Можеш само да се надяваш, че няма да се усъмнят или да решат да ви ескортират до комплекса.

Въпреки всичките ти опасения полетът минава гладко и още преди мрачния ден да завърши, сте се приземили на около километър от северозападния ъгъл на оградата.

Сега отново трябва да решаваш какво да правите.

Ако искаш изненадата да бъде пълна, ще трябва да нападнеш, преди охраната да се е разтревожила за съдбата на „ловеца“. Тогава трябва да се довериш на картите от вашето разузнаване и от племето и веднага да съставиш план за действие. Премини на **120**.

Ако си сигурен, че изчезването на „ловеца“ ще бъде приписано на случайна катастрофа, можеш да отделиш време за предварително разузнаване на района. В този случай има шанс да бъде изпратена спасителна група и тогава защитата на комплекса съвсем ще бъде отслабена. Премини на **116**.

Независимо от силния дъжд, изсипал се през нощта, прекарвате сравнително спокойно. На другия ден мокри и леко уморени, но готови за бой, отново сте на път през блатата и гъсталаците на порядъчно омръзналата ви джунгла.

Премини на [133](#).

След като заседналите транспортъори и войниците са унищожени, бързо се връщаш при западната ограда на комплекса и започваш решително настъпление съвсем близо до недовършения тунел на ловците. Изборът ти се основава главно на обстоятелството, че там е енергостанцията на комплекса. Тя представлява стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор от времето на империята, който е практически вечен и лесен за поддържане. Смяташ, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Дори без да прибегвате до тежкото си въоръжение, лесно се справяте със защитната ограда и нахлувате в комплекса.

Премини на [279](#)

Изчакваш колите да се отдалечат достатъчно и като оставяш засада, която да следи за евентуалното им връщане, нападаш срещу западната страна на оградата, близо до недовършения тунел на ловците. Изборът ти се основава главно на обстоятелството, че там е енергостанцията на комплекса. Тя представлява стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор от времето на империята, който е практически вечен и лесен за поддържане. Смяташ, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Дори без да прибегвате до тежкото си въоръжение, лесно се справяте със защитната ограда и нахлувате в комплекса.

Премини на [279](#).

— Внимание, пригответе бластерите! — командваш тихо. — При три разбиваме покрива и скачаме навън. Готови! Едно... две... три!

С енергичен скок и мощен тласък листът, служещ за покрив, е отхвърлен и стиснали здраво бластерите, се оглеждате бързо, след което се спирате озадачени. Гледката наистина е необичайна и дори стряскаща.

До колибата са застанали две, меко казано, странни, явно човекоподобни същества. Ниски и крехки на вид, с непропорционално дълги крайници, сплескани странично удължени глави, те пъргаво отскачат настрани и насочват подобни на арбалети оръжия. Встрани от тях, малко по-назад, от гъстата мъгла изплува трета такава фигура и също вдига оръжието си.

В един кратък миг всички замръзват подобно на странна скулптурна композиция и ти имаш време да вземеш решение.

Ако смяташ, че съществата са настроени явно враждебно, веднага трябва да дадеш заповед за стрелба и да преминеш [44](#).

Можеш и да опиташ да се споразумеете, нали все пак бяхте тръгнали да търсите помощ от местните хора. Ако е така, премини на [274](#).

И така, съществуват три възможни варианта за действие и само върху теб пада отговорността на правилния избор.

Първо, можете да опитате да направите опит да довършите тунела и да проникнете незабелязано. В този случай ще се наложи да действаш само с малка група и вътре да решаващ как да продължиш. Ако се спираш на този вариант, премини на [127](#).

Вторият начин е да нападнете ненадейно и като пробиете оградата, да предприемете истинско масирано нападение. В този случай залагате изцяло на изненадата и шанса си и ако избираш този начин, премини на [99](#).

Естествено, третият вариант е компромисен. При него племето трябва да започне демонстративна отвличаща атака и под нейното прикритие ти с рейнджърите си да проникнете в комплекса и да ударите отвътре. За теб това е най-безопасният вариант, но на ловците ще се наложи да поемат цялата отбранителна мощ на една съвременна защитна система. Разбира се, и така успехът не е гарантиран изцяло. Ако ще действаш така, премини на [144](#).

Докато кибернетикът се мъчи с електронната ключалка, ти трябва отново да провериш късмета си. Избери едно от посочените числа и премини на съответния епизод.

**140.**

**237.**



— Да опитаме да вземем патрулната кола — предлагаш ти. — С нея ще се движим бързо и най-важното — незабелязано.

Промъкват се внимателно и като оглеждате замрялата машина, един от вас се качва на купола, отваря люка и влиза вътре. Веднага се запалват ослепителни прожектори и силен механичен глас обявява:

— НЕИЗВЕСТНИ ЛИЦА ЗАВЗЕМАТ ПАТРУЛ, MPR/12-Г!  
ЗАДЕЙСТВАМ СИСТЕМАТА ЗА САМОУНИЩОЖЕНИЕ.

— Разпръснете се! Веднага! — крещиш отчаяно. — Прикрийте се!

Много късно! Мощна експлозия разбива патрулния робот и достига до всички вас. Последвалите тревога и суетня в комплекса вече не те засягат, ти и цялата ти бойна група сте унищожени. Провалил си се напълно. Всички **контролни суми** са равни на нула.

КРАЙ.

Премини на **293**.

— Сигурен ли си, че ще се получи нещо? — питаш със съмнение дребния ловец.

— Не разбира! Какво получи? — пита той.

Звучите на битката се усилват и приближават, явно атаката засега се развива добре и моментът да действате е изключително подходящ.

— Ще можеш ли наистина да го примамиш? — питаш нетърпеливо.

— Може примами — отговаря той и започва да се измъква от тунела. — Вече правил това примами.

След секунда дребната фигурка застава пред тежко бронираната машина и като размахва ръце, казва нещо. Реакцията на робота е моментална, насочва всичките си сензори и цялата си мощна батарея към ловеца и гласът му прогърмява:

**— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ДЕСЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ!**

— Какво прави този? — учудено пита легналият до теб кибернетик.

След като изчаква автомата да повтори заповедта, ловецът хвърля арбалета и вдига ръце.

**— ОТДАЛЕЧЕТЕ СЕ ОТ РАЙОНА НА ЕНЕРГОСТАНЦИЯТА!**  
— прогърмява отново автоматът. — **ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА ДА ВИ ПРИБЕРЕ!**

Като прави няколко бавни крачки назад, малкият ловец изведнъж скача настрана и хуква към редицата постройки навътре в комплекса.

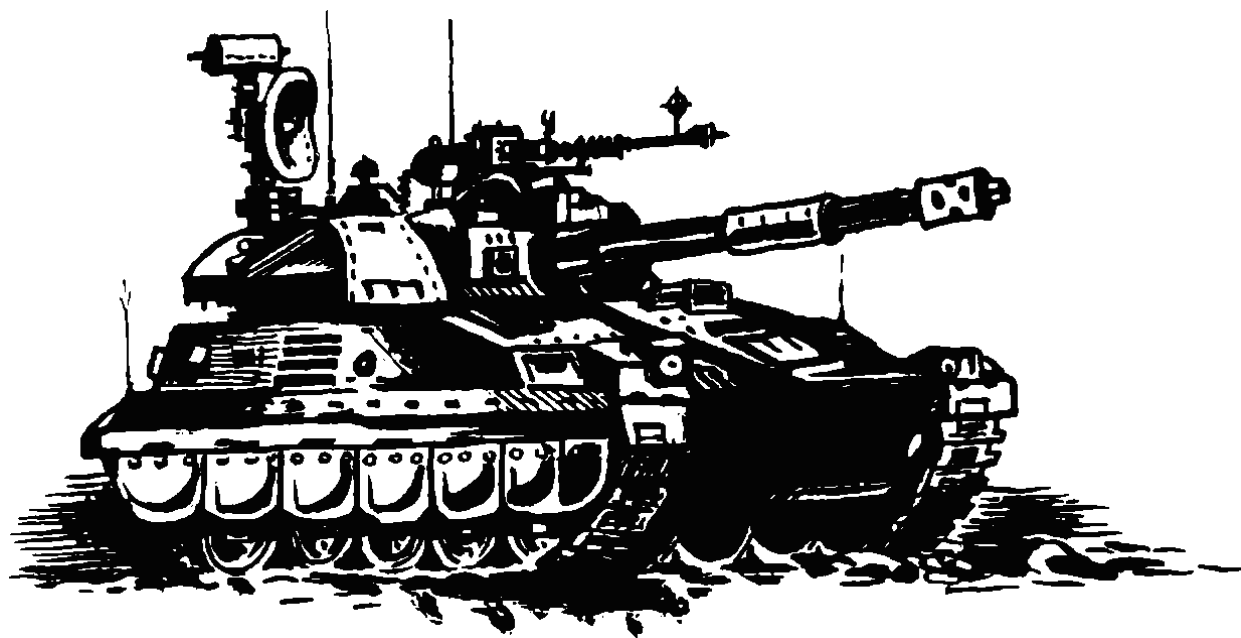
— **СПРЕТЕ ВЕДНАГА! ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА!** — реве автоматът, но вместо да стреля, се понася след бързо отдалечаващия се беглец.

— Я го виж ти него! — с уважение произнася рейнджърът и също се измъква от тунела.

Наоколо няма никой и вие безпрепятствено достигате до масивната постройка на енергостанцията. Входът е затворен с тежка метална врата, която обаче се разпада от мината ви. Техническият

персонал на енергоблока е така изненадан, че оказва само символична съпротива. Докато кибернетикът е зает да поврежда системата за дозиране и контрол, ти сядаш пред мониторите за външен контрол. Районът на робските бараки е покрит от гъст дим, прорязван от светкавиците на лазерните и плазмени бластери. На места като призрочни сенки се мяркат тук притичващи ловци, там стрелящи напосоки войници; за миг се появява горяща патрулна кола. От микрофоните се носи непрестанен грохот, свистене и викове.

Премини на [172](#).



Най-после вратата се отваря, но и веднага се задейства алармата. Без повече колебание изваждате бластерите и под звуците и светлините на охранителната система с бой нахлувате в командната зала на енергоцентралата.

И така, превзел си най-важния обект на комплекса. Сигналната охранителна система е обявила всеобща тревога и атаката на охраната няма да закъснее. Нямах достатъчно сили за сражение, затова бързо решавай.

Ако си решен да унищожис комплекса с цената на всичко, можеш да взривиш централата веднага, като преминеш **288**.

Ако смяташ, че имаш някакъв шанс да се измъкнеш и си готов да рискуваш, премини на **271**.

Липсата на подкрепление от местни ловци прави групата ти подвижна и трудно уязвима, но ограничава броя на тактическите варианти. Възможностите са само две.

Първо, можеш да запазиш компактна цялата си група и като последователно атакувате и превземате важните обекти, да изпълниш задачата си. Този начин ще ти даде възможност да използваш цялата ударна мощ на малката си армия. Той ще ви направи и лесно уязвими за удар с мощно оръжие, ако охраната въобще посмее да го употреби. Ако избираш масирана атака, направи първата **контролна сума** равна на 7 и премини на **263**.

Второ, можеш да разделиш хората си на групи и така едновременно да атакувате няколко обекта. По този начин силите на охраната ще трябва също да се разпръснат, паниката и суматохата ще са по-големи, но малките групи ще бъдат и по-слаби. Ако се спиращ на това решение, направи първата **контролна сума** равна на 3 и премини на **201**.

В момента, когато почти си достигнал до водещата машина, от люка на водача се измъква някой и бързо насочва към вас закрепения на борда бластер. Дълга серия от ослепително блестящи в мрака лазерни светкавици ви удря от съвсем близко разстояние. В същата секунда бластерите на рейнджърите го поразяват, но това вече няма никакво значение. Още първият изстрел е попаднал в теб и ти си вече въвн от играта. Дали останалите без командир рейнджъри ще се справят, така и не можеш да узнаеш. Всички **контролни суми** са равни на нула.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

— Да се махаме по-бързо! — казваш, като ставаш решително. — Ти върви напред! — посочваш един от рейнджърите.

Отново поемате през заливаната от проливния дъжд джунгла. Независимо от непрестанния валеж, температурата на въздуха е висока и от многобройните локви се вдигат тежки изпарения, в които слабата светлина на фенерчетата потъва като в памук. Малко след като тръгвате, водещият рейнджър заобикаля една по-висока от обикновено купчина рохкава пръст и веднага затъва в рядката кал на покрито с воден слой блато. Само за няколко секунди тинята го сковавя и поглъща последния му отчаян зов за помощ.

— Спри веднага! Върни се! — викаш на спусналия се да го спасява войник. — Не можеш вече да му помогнеш.

Той се опитва да те послуша, но в последния момент се спъва и се просва с цял ръст право в блатото.

— Не мърдай! Сега ще те измъкнем! — спираш напразните му усилия да се изправи. — Намерете някакъв клон! Бързо!

— Лейтенант, погледни! Тука, малко по-наляво — вика уплашено някой и веднага ярките мълнии на бластер озаряват околността.

Синкавата светлина на лазерните импулси разкрива пред вас ужасяваща гледка. От дълбините на блатото бавно изплува отвратителна пихтиеста маса и без да обръща внимание на потъващите в нея лъчи, повлича с многобройните си пипала бясно съпротивляващия се рейнджър. В ръката ти моментално се появява плазмена граната. Като закриваш с ръка очите си, освобождаваш предпазителя и я хвърляш върху грамадната амебоподобна твар. Ослепителен блясък... и с приглушен тътен гранатата разхвърля наоколо парцали отвратително миришеща плът.

От близката експлозия са ранени и двама от хората ти. Зашеметени и заслепени се събирате и вече сте готови да побегнете, когато с остро свистене порой малки ракети се забива в земята около вас и силни експлозии унищожават теб и останките от групата ти.

— Край, избихме ги! — обявява командирът на откритата ви по изстрелите летяща спасителна група. — Жалко, че така и не разбрахме

кои са тези! Прибираме се в базата.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

И така, мисията ти се провали напълно.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.



Дълго време не можете да се споразумеете за начина на действие. Ти силно се съмняваш, че една директна масирана атака ще доведе до успех, но не можеш да отречеш и големия риск, който крие проникването на една малка група. Накрая стигате до едно колкото рационално, толкова и жестоко по отношение на племето решение. А именно:

Ловците на племето, подкрепени от преправения на оръдие корабен двигател и двама рейнджъри ще започнат демонстративна масирана атака от страната на бараките за роби. Ще се опитат да създадат впечатление, че искат да ги освободят. Докато охраната на комплекса отблъсква нападението, ти, заедно с един рейнджър, кибернетика и един от ловците за водач, ще се промъкнете незабелязано през предварително подготвения тунел и ще взривите енергостанцията на комплекса. Според старейшините тя е стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор, който е практически вечен и лесен за поддържане. Двамата с кибернетика сте на мнение, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Разбира се, уговаряте сигнал за прекратяване на атаката и предвиждате време за оттегляне, но както всички разбираш, че повечето от вас, а може би и всички, сте обречени.

Стратегическият разчет на операцията показва:

— 75% възможност за незабелязано проникване на диверсионната група;

— 95% възможност за успешно взривяване при незабелязано проникване;

— 50% възможност за успешно взривяване при преждевременно откриване;

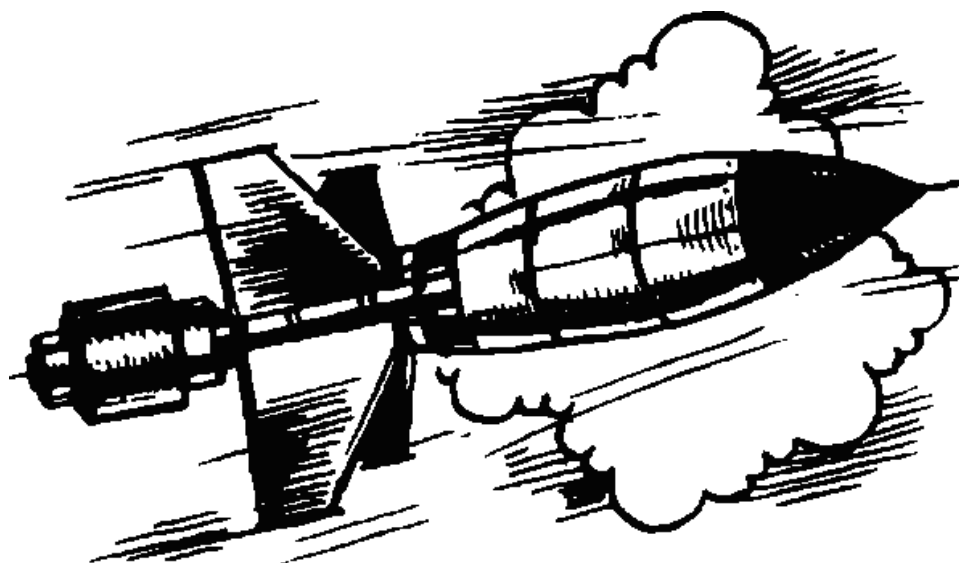
— 30% възможност за оцеляване на диверсионната група след нападението;

— 90% загуби за атакуващата група.

Все пак крайното решение е твое.

Ако твърдо си избрал този вариант, премини на **74**.

Ако все пак посоченият начин на действие не ти допада, върни се на **136** и помисли пак.



Когато от скритата в гората ракетна установка дават сигнал, че са готови за стрелба, ти вече си направил своя избор. Слабото защитно поле на платформите само те кара да се усмихваш злорадо. Уверен в разрушителната мощ на малките ракети, без повече да се колебаеш, даваш уречения сигнал.

Кратко изсвистяване и две огнени точки достигат висящата над селото машина. За миг тя се разтърсва от няколко приглушени експлозии и като се разпада на отделни парчета, се превръща в купчина димящи останки.

Премини на [168](#).

Докато в командния център се разправят, вие успявате да се спуснете невредими.

Избрал си за приземяване района на западната ограда главно поради обстоятелството, че там е енергостанцията на комплекса. Тя представлява стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор от времето на империята, който е практически вечен и лесен за поддържане. Смяташ, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Премини на [279](#).

Без да се колебаеш, приемаш предложението на старейшините. Разбира се, далеч си от мисълта да хвърлиш слабо въоръжените племена срещу смъртоносната защита на комплекса. Заедно с останките от бойната ти група, старейшините и най-добрите ловци образувате нещо като временен щаб, с помощта на който трябва да решиш как да осъществиш почти неизпълнимата си задача.

На първо място искаш да ти направят, доколкото могат, подробна карта на района и да ти разкажат всичките си и най-дребни наблюдения за системата на охрана. Резултатът надминава и най-смелите ти очаквания. Излиза, че комплексът е под непрестанно наблюдение и дори преди година са правили опит да проникнат вътре през подземен тунел. Ловците се оказват направо родени картографи, с отлична памет и превъзходно чувство за пространствена ориентация. Не след дълго се сдобиваш с отлична, подробна карта на местността около комплекса и постройките в него. Единственият ѝ недостатък е, че предназначението на повечето от тях им е неизвестно. Обясняват ти и системата на охрана — двойна ограда от телена мрежа, по която тече ток, бронирани патрулни коли вътре в защитения периметър и денонощно кръжаща на малка височина турбоплатформа. Освен това на неравномерни интервали околната джунгла се прострелва с ракети от стражевите кули около оградата. Според ловците не това прави нападението невъзможно. По непонятни за тях причини всеки, който приближи оградата, скоро пада мъртъв без видими наранявания. Това се е случило и с копаещите тунела, само че те загинали по-бавно и мъчително. По описанието веднага познаваш действието на пулсаторите за елементарни частици — жестоко и смъртоносно оръжие, за щастие напълно безсилно срещу личните ви дефлектори.

Докато обмисляте възможността да довършите тунела, защитени от дефлектор, се появява неучаствалият в съвета кибернетик и възбудено обяснява, че е намерил начин да направи тежко оръжие.

Идеята му е изключително проста и направо гениална. Решил е да използва един от все още изправните помощни стартови двигатели на кораба и като преустрои дюзите, да го превърне в мощно йонно оръдие.

Вярно, то ще работи само няколко секунди, но ако бъде насочено подходящо, може да ви отвори път през защитната система на комплекса.

Премини на [136](#).

— Нека първо да се огледаме! — пошепваш тихо и сам се залепваш за една тясна цепнатина.

Гледката навън те кара само да въздъхнеш отчаяно. Пред погледа ти се е разстлала гъста като памук мъгла, която прави невидими дори близките дървета. Разочарован се отдръпваш назад, като с надежда поглеждаш останалите. Скоро всички се отказват да видят нещо и отново трябва да вземеш решение.

В това време колибата се разклаца още по-силно и настойчивото чукане се подновява.

Може да опиташ да се измъкнеш незабелязано, докато останалите привличат вниманието на неизвестния ви посетител. Ако е така, премини на **108**.

Можете ненадейно да скочите и като отхвърлите покрива на колибата, да се изправите лице в лице с новата опасност. Който и да е навън, човек или звяр, положително ще бъде изненадан. Ако смяташ да постъпиш така, премини на **135**.

Застаналият срещу теб човек изглежда не по-малко стреснат и е готов всеки момент да натисне спусъка. Ситуацията е толкова невероятна, че неволно се отпусках и без повече да обръщаш внимание на застрашително насочения арбалет, се измъкваш от колибата и сядаш на земята.

— Кой си пък ти, по дяволите? — произнасяш на глас, като добавяш високо: — Хайде излизайте, само внимателно и никаква стрелба! Намерихме местните, по-точно те ни намериха — уточняваш веднага.

— Аз не дяволите, аз приятел — обажда се ненадейно застаналият срещу теб ловец и като навежда арбалета, се приближава. Местният говори на архаичния универсален език със странен мелодичен акцент, но напълно разбрано.

Скоро около вас се събират останките от бойната ти група и десетина от местните ловци. След като накратко се уверявате взаимно в приятелските си намерения, по съвета на водача им бързо се отправяте навътре в джунглата. Доколкото си разбрал, те са видели неуспешната ви атака и сега са уверени, че сте приятели. По заповед на някакъв тайнствен „съвет на старейшините“ ви водят в едно от техните селища.

Премини на [72](#).



Постепенно локаторите на преследвача разширяват обхвата и в един момент на един от дисплеите проблясва кратък сигнал за открито биополе. Инфрачервеният локатор не потвърждава данните и компютърът не обявява тревога. След кратък размисъл командирът на преследвачите решава да се подsigури и нарежда да се изстрелят няколко малки ракети по предполагаемата цел.

Пронизващо свистене разцепва въздуха и три неуправляеми ракети с малка мощност се насочват към колибата ви. Почти веднага следват три приглушени експлозии и... Явно шансът е на твоя страна, защото и трите попадат далеч от целта. На светлината от експлозиите постройката ви се очертава ясно на фона на тъмната гора.

— Какво е това? — посочва колибата ви един от войниците.

— Купчина боклуци — без колебание отсича командирът.

— Добре са ги натрошили тия. Жалко, така и не разбрахме кои са!

Само момент невнимание ви спасява от сигурно разкриване. След като обикаля още няколко пъти, платформата се издига и се прибира в базата си.

А в това време...

— Командире, събуди се! — разтърсва те един от рейнджърите.  
— Нещо става навън.

— Нищо няма, чух само гръмотевици — сънено отвърщаш ти. — Ако не ти се спи, можеш да останеш на пост.

Разочарованите ловци се измъкват от локвата и като наобикалят на почетно разстояние колибата ви, отново се приготвят да чакат.

Този път късметът ти ви спаси, но недей вечно да разчиташ само на него. Премини на епизод [107](#).

— Стреляй в дясната платформа — казваш решително, като се надяваш да не си сгрешил.

Едновременно с думите ти от дулото на бластера със заглушаващ всичко вой излита дълъг, ослепително блестящ лъч и като се забива в турбоплатформата, я превръща в огнен облак, пръскащ навсякъде димящи отломки. Взривната вълна достига и до останалите машини и скоро огромният „ловец“ се превръща в купчина горящи парчета, разпръснати из цялото село.

Е, излиза, че си подценил силата на бластера или пък защитата е излязла много по-слаба, отколкото си очаквал. Така или иначе „ловецът“ е унищожен и ти преминаваш на епизод **168**.

— Излизайте внимателно един по един! — шепнеш ти. — Заобикаляме патрула с пълзене и се чакаме пред вратата на енергостанцията!

След няколко напрегнати минути се събирате пред масивната метална врата под прикритието на издадения портал. Вратата, разбира се, е заключена и трябва да решиш как да отворите.

Може да я разбиеете с термичната мина, но тогава обезателно ще вдигнете тревога и няма да можете да се измъкнете. Ако си решен да загинете, но да унищожите комплекса, премини на [178](#).

Кибернетикът положително може да се справи с електронната ключалка, но ще му трябва време. Ако ще рискуваш, премини на [137](#).

— По-добре е да помислите как ще оправдаете пропускането им при кацането! — злорадо подмята полковникът.

— Ами ако са „СТАР РЕЙНДЖЪРС“? — подмята уж нехайно един от пилотите на капитана.

— Каква работа имат тук „СТАР РЕЙНДЖЪРС“? — обезпокоен пита полковникът. — Ние сме извън границите на ФЕДЕРАЦИЯТА.

— Откъде да знам! — злобно отговаря капитанът. — Преди време насам се навъртаха федерални сонди-разузнавачи. Е, какво решавате, полковник?

— Добре, капитане, печелите! — отвръща след кратък размисъл той. — Но ако излезе, че са били наши хора, мислете му!

Без повече да обръща внимание на уплашеното началство, капитанът се доближава до комуникатора и дава няколко кратки заповеди.

— Приземяват се, сър! — вика уплашено наблюдателят. — В района на енергоблока.

Докато трае разправията, вие сте преминали над оградата и вече почти сте се спуснали. В момента, когато първата машина докосва земята, от ниските облаци с рев се стрелва малък изстребител-прехващач и лъчите на бластерите му се впиват в корпуса на турбоплатформата.

За да видиш какъв е резултатът от нападението, избери едно от посочените числа и премини на съответния епизод.

**162.**

**188.**

Идеята да подложиш на изстребление толкова много хора не ти допада и настояваш племето да ви помогне със сведения за комплекса, както и да ви разрешат да използвате възможностите на кораба за попълване на екипировката си.

На първо място искаш да ти направят, доколкото могат, подробна карта на района и да ти разкажат всичките си и най-дребни наблюдения за системата на охрана. Резултатът надминава и най-смелите ти очаквания. Излиза, че комплексът е под непрестанно наблюдение и дори преди година са правили опит да проникнат вътре през подземен тунел. Ловците се оказват направо родени картографи, с отлична памет и превъзходно чувство за пространствена ориентация. Не след дълго се сдобиваш с отлична, подробна карта на местността около комплекса и постройките в него.

Единственият ѝ недостатък е, че предназначението на повечето от тях им е неизвестно. Обясняват ти и системата на охрана — двойна ограда от телена мрежа, по която тече ток, бронирани патрулни коли вътре в защитения периметър и денонощно кръжаща на малка височина турбоплатформа. Освен това на неравномерни интервали околната джунгла се прострелва с ракети от стражевите кули около оградата. Според ловците не това прави нападението невъзможно. По непонятни за тях причини всеки, който приближи оградата, скоро пада мъртъв без видими наранявания. Това се е случило и с копаещите тунела, само че те загинали по-бавно и мъчително. По описанието веднага познаваш действието на пулсаторите за елементарни частици — жестоко и смъртоносно оръжие, за щастие напълно безсилно срещу личните ви дефлектори.

Веднага виждаш предоставената ти възможност и обясняваш на старейшините решението си да проникнете в комплекса през тунела под оградата.

— Добре! — съгласява се накрая главният старейшина на племето. — Ние ще довършим дупката — и след като замълчава за малко, добавя гордо: — Доброволци ще се намерят дори повече, отколкото трябва. Те ще загинат, за да ви проправят път. Все пак бихме

предпочели достойната смърт на една открита битка! — За разлика от обикновените ловци, той говори универсалния език чисто и без да прибегва до диалектни думи.

— Ние не плаши от смърт под земята! — обажда се и един от ловците. — Но вие как мине и оживее?

— Никой няма да умира повече там — обясняваш им ти. — Ние имаме защита, която ще ни предпази от лъчението — показваш им колана с дефлектора. — Само да намерим начин да прикрием всички с един излъчвател.



Думите ти са посрещнати с всеобщо задоволство, никой не може да бъде обвинен, че се страхува, но мисълта за ужасна мъчителна смърт под земята не е много приятна.

Скоро всичко е готово. Копачите на тунела са избрани и защитата им е подсигурана. Бластерите са заредени и целта ви е определена; ще се опитате да проникнете в енергоцентралата и да я повредите. Според старейшините тя е стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор, който е практически вечен и лесен за поддържане.

Двамата с кибернетика сте на мнение, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Преди да тръгнете става ясно, че голяма група ловци все пак ще ви придружи и ще се опита да ви помогне, ако бъдете разкрити преждевременно.

Премини на епизод **180**.



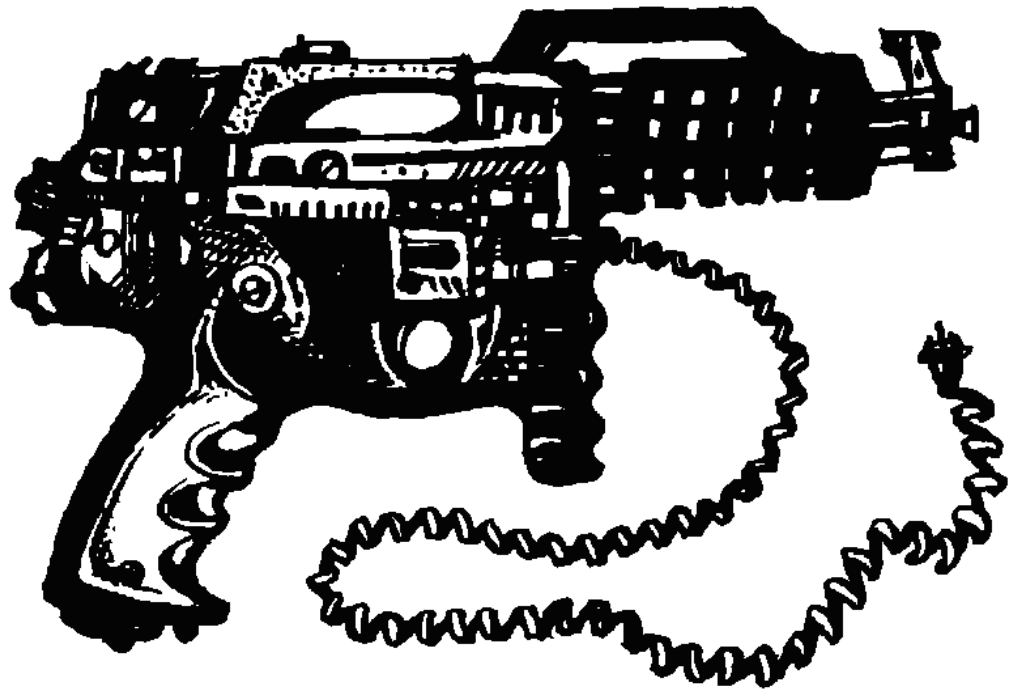
— Внимание при лазерния бластер! — казваш веднага щом правиш избора си. — Стреляйте в предната част на лявата турбоплатформа! Внимавайте да не засегнете генераторите. Сержант, вземи двама рейнджъри и веднага щом „ловецът“ кацне, го завземете! Предполагам, че не са останали много вътре.

— Готово, сър! — възкликва след малко снайперистът. — Улових ги! Стрелям!

Невидими и безшумни, импулсите на рентгеновия лазер проникват безпрепятствено в командната кабина и моментално поразяват екипажа на летящата машина. Точно пресметнатият и прецизно насочен лъч унищожават и цялата електронна апаратура на водещата турбоплатформа. Тежката машина се накланя силно на една страна и бързо започва да се спуска надолу. Вече изглежда, че ще се забие в земята и взриви, когато бордовите компютри на останалите невредими платформи успяват да я изравнят и приземят сполучливо. Още няколко мига и щурмовата група е вътре.

След няколко минути сержантът ти докладва, че „ловецът“ е във ваши ръце.

Премини на епизод [169](#).



— Продължаваме по плана — казваш на пилота, след като размисляш. — Започни леко снижаване! Изчакай да дам координатите за приземяване!

Като променят рязко режима на двигателите, за да предизвикат пулсации и нестабилност на полета, се опитват да създадат впечатление за сериозна авария. Преминават над оградата, все още без да предизвикат никаква реакция, или поне така ти се струва.

А в това време в командния пост на охраната се води напрегнат спор между командира на земната и противовъздушната охрана. Преди да загине, екипажът на „ловеца“ е дал неясно съобщение за нападението и сега двамата не могат да се разберат дали се приближават техни хора или врагове.

— Вашите „ловци“ говореха за нападение на чужди войници, полковник! — крещи, целият почервенял от яд, командирът на противовъздушната отбрана. — Аз не мога да рискувам в комплекса да влезе неизвестен нападател. Тези платформи побират по 30 човека. Давате ли си сметка какво ще стане, ако са пълни с войници или дори полиция?

— Не се горещете толкова, капитане! — студено отговаря дебелият командир на земната охрана; той е формално и командващ цялата отбрана и не може да понася надутия капитан. — Моите хора се връщат след тежки премеждия, а вие искате за награда да ги подпалите.

— Като са те, защо не дават опознавателния код? — горещи се капитанът. Той също мрази дебелия флегматичен полковник и гори от желание да му натрие носа.

— Вероятно имат повреда в предавателите.

— И трите едновременно, така ли? — иронично подмята капитанът.

— Преминават оградата, сър — докладва дежурният наблюдател. — Къде да ги насочим?

И така, какво ще се случи зависи само от шанса ти. Избери едно от посочените числа и премини на съответния епизод.

**119.**

**153.**  
**183.**

След като твърдо си решил да се разправиш с войниците, помисли как да го сториш, без да вдигнат тревога.

Ако смяташ, че всички са извън машините, проблемът е решен. Приближавате се и ги унищожавате с огън от всички оръжия. Премини на **113**, ако четвъртата **контролна сума** е равна на 10, или на **194**, ако е равна на двадесет.

Ако смяташ, че не бива да рискуваш, изчакай тихо и премини на **134**.

Ако все пак смяташ да опиташ да ги плениш, премини на **190**.

След малко от турбоплатформите излизат бавно няколко облечени в раздърпани униформи войници. Готовата за стрелба охрана видимо се отпуска и доволен шепот преминава през редицата им.

— Наредих ви да излезете без оръжие! — сърдито подвиква офицерът им, като се приближава. — Ей, тези не са наши! — започва да крещи уплашено той. — Стре...

Преди изненаданите войници да се съвземат, всички падат поразени от бластерите на рейнджърите. Веднага цялата ти малка армия се изсипва навън и бегом се отправя към западната ограда.

Избрал си за нападение района на западната ограда главно поради обстоятелството, че там е енергостанцията на комплекса. Тя представлява стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор от времето на империята, който е практически вечен и лесен за поддържане. Смяташ, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Премини на [279](#).

— Спускаме се в джунглата! Веднага! — викаш силно и сам откъсваш блокиращата пломба на генераторите. Ниските криви дървета се приближават стремително. През стените на платформата прониква протестният вой на претоварените двигатели и заглушава уплашените крясъци на затворените в клетката ловци.

Миг преди да потънете в гората, от комплекса долитат три ракети и още във въздуха превръщат всичко в димящо огнено кълбо, пръскащо навсякъде обгорени отломки и обезобразени тела.

Трябваше да се сетиш, че не можете да изпреварите автоматичната защитна система. Не само си провалил задачата, но си станал причина и за смъртта на хората ти и 300 местни ловци. Ако искаш, опитай отново, но бъди по-предпазлив! Всички **контролни суми** са равни на нула.

КРАЙ.

Премини на **293**.

След дълги колебания и внимателно обсъждане решаваш, че опитът да прелетите с пленените машини е прекалено рискован. Според ловците до комплекса може да се стигне за около четири дни. Вярно, изчезването на „ловеца“ ще вдигне тревога, но е възможно да бъде приписано на случайна катастрофа. Има шанс да бъде изпратена и спасителна група, което допълнително ще отслаби защитата. Разбира се, съществува вероятност екипажът да е успял да съобщи за нападението и защитата да бъде подсилена, така че...

Все още можеш да размислиш и като се върнеш на епизод [97](#), да избереш друга възможност.

Ако си твърдо решен да продължите: през джунглата, премини на [126](#).



— Стреляй в свързващата конструкция! — казваш на загубилия търпение рейнджър.

Още не изрекъл, и от дулото на бластера със заглушаващ всичко вой излита дълъг ослепителен лъч и само за миг превръща свързващата конструкция в изкривени и нажежени до червено отломки. Загубилите баланса си машини неудържимо се сближават и с оглушителен удар се сблъскват и взривяват още във въздуха. Скоро от огромния „ловец“ остават само разпръснати из цялото село димящи отпадъци.

Унищожил си доста лесно противника и можеш да преминеш **168**.

Изстрелите на прехващача пробиват на няколко места турбоплатформата и толкова. Малката бърза машина не е пригодена за нападение на земни цели и докато обърне и подходи за нова атака, вие сте кацнали и сте напуснали турбоплатформите.

За съжаление, късметът те изоставя в такъв решителен миг и единствено ти от цялата ви малка армия си пострадал. Точно в момента, когато напускаш турбоплатформата, един кратък лазерен импулс те пронизва и поваля мъртъв.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

Дали останалите без командир рейнджъри ще се справят, така и няма да разбереш. Това е краят на мисията ти; провалил те е единствено лошият ти късмет.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.



Решаваш да проследиш и унищожис колите и войниците и като даваш няколко кратки заповеди, бързо се насочвате след тях. Отначало не е доста трудно да ги следвате, но скоро джунглата става все непроходима и към края на деня ги застигате, спрели до едно от многобройните блага. Водещият транспортър е затънал дълбоко и повечето от войниците са заети с изваждането му. Моментът е изключително подходящ, но все пак преди да нападнеш, помисли как да го направиш, без да вдигнат тревога.

Ако имаш тежко въоръжение, проблемът е решен. Всяка една от трите системи ще се справи лесно с леките транспортъри. Премини на **133**.

Ако не разполагаш с тежко въоръжение, трябва да намериш начин за бързото им унищожаване, иначе ще завариш комплекса с малобройна, но готова за борба охрана. Ако въпреки всичко ще рискуваш, премини на **195**.

Разбира се, може да опиташ и да плениш транспортърите и да ги използваш за проникване в комплекса. При този вариант рисковете са най-големи, но при успех шансовете ти нарастват многократно. Премини на **190**.

За момента разполагаш с достатъчно хора и можеш да избираш между няколко тактически решения. Не забравяй, че освен разрушаването на комплекса трябва да намериш и вземеш научната документация за производството на „Ситайк“!

И така, решавай!

Първият вариант е да запазиш компактна цялата си група и като последователно атакувате и превземате важните обекти, да изпълниш задачата си. Този начин ще ти даде възможност да използваш цялата ударна мощ на малката си армия. Той ще ви направи и лесно уязвими за удар с мощно оръжие, ако охраната въобще посмее да го употреби. Ако избираш масирана атака, направи първата **контролна сума** равна на 10 и премини на **205**.

Второ, можеш да разделиш хората си и с помощта на ловците едновременно да атакувате няколко обекта. По този начин и силите на охраната ще трябва да се разпръснат и объркването ще е по-голямо, но и малките групи ще бъдат по-слаби. Ако се спираш на това решение, направи първата **контролна сума** равна на 5 и премини на **184**.

И накрая, можеш да отделиш по-голямата част от хората си за провеждането на отвличаща атака, а ти с няколко рейнджъра да се промъкнеш незабелязано и да завземаш с изненадващ удар важните обекти. Този начин е най-бавният, но притежава добрите страни на другите два. Все пак рискът си остава, така че ако ще действаш по този план, направи първата **контролна сума** равна на 15 и премини на **227**.

Смяташ да действаш предпазливо и без риск. Преди да пристъпиш към разузнаването, правите сигурни, добре маскирани укрития и внимателно определяш състава на разузнавателните групи.

Самият ти, заедно с един рейнджър и един от водачите се отправяте към далечния южен край на комплекса, където би трябвало да е космодрумът му.

Отново си пробивате с мъка път през гъсталака на джунглата. За да останете незабелязани, заобикаляте далеч на запад и до космодрума достигате чак след тридневен мъчителен поход. И всичко е напразно...

Скрит между ниските криви дървета, можеш само безсилен да наблюдаваш как няколко големи транспортни кораба разтоварват много войници и тежко оръжие. Предупреден и стреснат от нападението над „ловеца“ си, нарко-картелът се е постарал да защити още по-добре най-ценната си собственост.

Стойностите на всички **контролни суми** се запазват в досегашното положение.

И така, макар и да оцеляваш, мисията ти се проваля напълно.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

— Разпръснете се! Веднага! — крещиш в отчаян опит да поправиш поредната си грешка. — Измъквайте се към тунела!

Без повече да се оглеждаш, хукваш назад, като се стремиш да достигнеш в прикритието на някоя от близките постройки. Групата ти реагира мигновено и веднага се разпилява. Само един от рейнджърите, в опит да ви прикрие, остава и открива бърз огън по патрулния робот.

За съжаление, роботът може да не е особено умен, но е снабден с многоцветен плазмен бластер — съвършено прицелно устройство, и най-важното — с дебела броня. Без да обръща внимание на безопасната за него стрелба, той за няколко секунди ви засича и унищожава един по един.

— НАРУШИТЕЛИТЕ СА ЛИКВИДИРАНИ — обявява ненужно роботът и като изключва прожекторите, застива на мястото си. Последвалите тревога и суетня в комплекса вече не те засягат, ти и цялата ти бойна група сте унищожени. Провалил си се напълно. Всички **контролни суми** са равни на нула.

КРАЙ.

Премини на **293**.

По усиливащите се крясъци и непрестанни взривове личи, че нападението на бараките засега има успех. Моментът за вашата акция е изключително подходящ и като подаваш тежката мина на рейнджъра, казваш:

— Ето вземи, взривателят е нагласен за пет секунди! — и като го придръпваш към теб, добавяш: — Опитай да отскочиш преди взрива. Шансът е малък, но опитай!

— Нека иде с него — настоява пак ловецът. — Аз примами машина, той сложи бомба!

Ето и нова възможност. Ще се съгласиш ли с ловеца?

Ако ще се съгласиш, премини на [111](#).

Ако не, премини на [177](#).

Унищожили сте част от противниковите сили, но комплексът си остава една снабдена с най-модерни средства за защита крепост. Там обезателно ще се разтревожат от липсата на „ловеца“ и ще вдигнат тревога. Разбира се, може да решат, че е станала катастрофа или е повреден от местните — нали там никой не знае за вас. Но каквото и да мислят, непременно ще засилят мерките за сигурност.

Така че веднага трябва да тръгвате, като преминеш на епизод [126](#).



В комплекса обезателно ще се разтревожат от липсата на „ловеца“ и ще вдигнат тревога. Така че бързо решавай.

Можеш да използваш турбоплатформите, за да пренесеш хората си до комплекса и там да направиш план за нападение. При този вариант рискуваш да бъдете засечени и свалени от противовъздушната отбрана на комплекса. Това все пак е най-бързият начин и ако си решен да действаш така, премини на **112**.

Разбира се, можеш и да не рискуваш с полет, а да оставиш „ловеца“ и да се придвижите през джунглата. Унищожили сте без жертви голяма част от охраната на комплекса и защитата му е отслабена. Все пак противникът ви ще бъде предупреден и ще може да се подготви. Ако избираш този начин, премини на **126**.

— Внимавайте при лазера! — казваш в микрофона на комуникатора. — Искам да взривите генераторите на турбоплатформите. И гледайте да не се измъкнат!

— Разбрано, сър! — обажда се снайперистът. И след малко: — Готови са!

Няколко мига не се случва нищо. Невидими и безшумни, лазерните импулси проникват безпрепятствено до енергийните системи и ги повреждат безвъзвратно. Прецизно пресметнатият и точно насочен рентгенов лъч само за две секунди обхожда и четирите турбоплатформи. Поредица взривове превръща огромната летяща машина в кълбо от ослепителни пламъци и облак черен пушек я поглъща. По цялото село се разпръскват димящи изкривени отломки и когато димът се разсейва, от „ловеца“ е останала само голяма купчина горящи отпадъци.

— Браво, рейнджър! — не можеш да се стърпиш ти. — Отлична работа!

Унищожил си доста лесно противника. Преминаваш на **168**.

Встрани от селото, в един замаскиран с клони изкоп, сте скрили подобния на дълга пушка рентгенов лазер. Вече от няколко секунди получаваш сигнал за готовност, но все още се колебаеш. Още в началото си забелязал едва забележимото проблясване на защитен силов екран около турбоплатформите. Разбира се, слабото поле не може да бъде препятствие за мощния лазерен лъч и не това е причината да се колебаеш. Знаеш, че невидимият рентгенов импулс може да бъде насочен изключително прецизно и през главата ти минава мисълта да унищожих само екипажа на „ловеца“, а него да плените.

Все пак нямаш много време, така че решавай!

Командният пост на машината е явно в една от челните платформи. Ако го разрушиш, останалият без управление „ловец“ е обречен. Шансът е 50 на 50.

Ако ще стреляш в лявата турбоплатформа, премини на [155](#).

Ако ще стреляш в дясната турбоплатформа, премини на [122](#).

Ако не желаш да рискуваш, можеш да разрушиш генераторите на турбоплатформите и да взривиш „ловеца“. Тогава премини на [170](#).

Ако смяташ, че лазерният бластер не е най-подходящото оръжие, върни се на [175](#) и можеш да избереш друго.

— Готово, лейтенант! — приближава се кибернетикът. — Да дам ли сигнал за оттегляне?

— Дай го! — казваш и като му посочваш екраните, добавяш: — Едва ли някой ще се измъкне.

Само след няколко минути сте извън оградата и бързо се отдалечавате навътре в джунглата. Вече сте на повече от километър, когато могъщ тътен разтърсва земята. Експлозията на повредената централа помита комплекса и се стоварва тежко върху вас. Съземаш се покрит с цял сантиметър спечена пръст и още тлеещи клонки. Джунглата около вас е опустошена от ядрения ураган, но за твоя радост и тримата сте живи. От мястото на комплекса огромен гъбовиден облак се е забил в ниското дъждовно небе и продължава да расте стремително.

— Хайде да се махаме! — казваш уморено и всички бавно се отправяте към селото.

Задачата ти е изпълнена с цената на почти цялата ти група и неизвестно колко от ловците на племето. Сега не ти остава нищо друго, освен да изчакаш спасителната капсула от крайцера.

Направи седмата **контролна сума** равна на 20, втората — равна на две, третата — на едно. Всички останали запазват досегашните си стойности.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Започвате нов, още по-тежък и изморителен преход през кошмара на джунглата. За да запазиш многобройната си армия незабелязана, заобикаляш далече на запад. Непредвидени обстоятелства и ужасна буря ви забавят допълнително, така че когато достигате до изходните позиции за атака, са изминали още пет дни.

Скрит между ниските криви дървета, можеш само безсилен да наблюдаваш как от няколко големи транспортни кораба се разтоварват много войници и тежко оръжие. Предупреден и стреснат от нападението на совалката ти, наркокартелът се е постарал да защити още по-добре най-ценната си собственост.

Всички **контролни суми** запазват досегашните си стойности.

И така, макар и да оцеляваш, мисията ти се проваля напълно.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.



— Стреляй в лявата платформа! — казваш решително, като се надяваш да не си сгрешил.

Едновременно с думите ти от дулото на бластера със заглушаващ всичко вой излита дълъг, ослепително блестящ лъч и като се забива в турбоплатформата, я превръща в огнен облак, пръскащ навсякъде димящи отломки. Взривната вълна достига и до останалите машини и скоро огромният „ловец“ се превръща в купчина горящи парчета, разпръснати из цялото село.

Е, излиза, че си подценил силата на бластера, или пък защитата е излязла много по-слаба, отколкото си очаквал. Така или иначе „ловецът“ е унищожен и ти преминаваш на епизод **168**.

След малко от ниските облаци изплува огромна и тромава летяща машина. Съставена е от четири, закачени заедно, големи турбоплатформи и носеща в средата обширна клетка. Веднага щом стига над селото, от нея се посипват няколко десетки тежковъоръжени войници.

Очаквали отчаяна, но слаба съпротива от жителите на селото, нападателите са силно изненадани от атакувалите ги рейнджъри. Само за десетина секунди войниците на картела са притиснати и унищожени, въпреки численото си превъзходство.

Сега е твой ред и ти трябва да избереш с какво ще се опиташ да свалиш „ловеца“. И трите вида тежко оръжие са подходящи, но всеки има специфични възможности.

Тежкият плазмен турбобластер можеш да използваш на епизод **118**.

За рентгеновия лазерен бластер премини на епизод **171**.

Ако си взел ракетната установка и смяташ да я използваш, премини на **145**.

Решаваш, че най-важно е да изпълниш поне част от задачата, като взривиш енергоцентралата, а с нея и целия комплекс. Разполагаш малката си армия близо до оградата и без да се бавиш повече, даваш сигнал за начало на нападението.

Веднага вляво от теб се разнася силен пронизващ писък, който преминава в гръмотевичен рев. От широкото късо дуло на импровизираното ви оръдие с вой излита дълъг сноп нажежени газове и се забива в невидимата в мрака ограда. Силни трясъци и поредица експлозии показват ефекта от удара ви. Веднага щом енергията свършва и оръдието ви млъква, ударната група се втурва и започва настъплението.

В същия момент се разнася ревят на сирените на автоматичната защитна система и силен механичен глас обявява:

— НАПАДЕНИЕ В РАЙОНА НА ЕНЕРГОЦЕНТРАЛАТА! ПРОБИТА Е ЗАЩИТНАТА СИСТЕМА! ВСИЧКИ БОЙНИ ГРУПИ ДА СЕ НАСОЧАТ КЪМ РАЙОНА НА ПРОБИВА ПАТРУЛНИТЕ КОЛИ ДА ОСТАНАТ В СЕКТОРИТЕ СИ! ВСИЧКИ ОБЕКТИ ОТ КЛАС „А“, „В“ И „С“ ДА БЪДАТ БЛОКИРАНИ!

— Попаднали сме точно на място — казваш доволен, като посочваш един силно повреден от оръдието ви робот. — Вижте дали може да се използва нещо.

— Основната група е на позиции, сър! — докладва един от рейнджърите.

— Приближават войници! — вика далеч отпред друг.

— Не бързайте да стреляте! Пуснете ги близо и потърсете оръжие! — казваш им и повеждаш малката си диверсионна група към сградата на енергоблока.

Там ви очаква малка изненада. Входът е затворен с масивна метална врата и блокиран от електронна ключалка.

Докато я оглеждаш и обмисляш как да отворите, се приближава един от рейнджърите и ти подава дълга опушена тръба, прикачена на масивна кутия с висящи отстрани кабели.



— Плазмен бластер, сър — доволен казва той. — Свалих го от работа. Малко е неудобен, но е с голяма мощност; зареден е за 3 изстрела.

— Точно това ни трябваше! — казваш и като насочваш широкото дуло към вратата, задействаш бластера.

Направи първата **контролна сума** равна на 5 и петата **контролна сума** равна на 10 и премини на **256**.

— Нямаме време за експерименти! — отсичаш след кратък размисъл. — Върви, рейнджър!

Веднага щом той изпълзва от тунела, е засечен от робота и гръмък глас процепва въздуха:

— ОПАСНОСТ В РАЙОНА НА ЕНЕРГОСТАНЦИЯТА!  
ОТКРИТА Е ГРУПА ТЕРОРИСТИ! ОТКРИВАМ ОГЪН!

Да, не си предвидил такава реакция на робота. Докато той се насочва право към вас, рейнджърът се хвърля напред и успява да задейства мината, само че много късно. Унищожителен удар от многоцевен плазмен бластер се стоварва върху вас и слага край на теб и акцията ти. Миг след това тежка приглушена експлозия разбива и робота. Това вече няма никакво значение. Ти не само си се провалил напълно, но си станал и причина да бъдат избити хората ти и почти всички ловци на племето. Сега наркокартелът ще пази комплекса си двойно по-добре и още повече ще затрудни бъдещите акции срещу него. Всички **контролни суми** са равни на нула.

КРАЙ.

Премини на **293**.

Всички сте съгласни, че разрушаването на комплекса е най-важно. Без повече колебание задействаш мината и под звуците и светлините на алармената система с бой нахлувате в командната зала на енергоцентралата.

И така, превзел си най-важния обект на комплекса. Сигналната охранителна система е обявила всеобща тревога и атаката на охраната няма да закъснее. Нямах достатъчно сили за сражение, затова бързо решавай.

Ако си решен да унищожис комплекса с цената на всичко, можеш да взривиш централата веднага, като преминеш [288](#).

Ако смяташ, че имаш някакъв шанс да се измъкнеш и си готов да рискуваш, премини на [271](#).

Имаш на разположение четири варианта:

Ако избираш открита атака срещу вратата, разположи армията си на север и премини на **276**.

За нападение на юг срещу космодрума премини на **285**.

Атака през бараките на робите можеш да започнеш, ако преминеш **128**.

Ако пък избираш западното направление, премини на **176**.

След като решението да проникнеш в комплекса през тунела е взето окончателно, племето се заема с всички сили да ви помогне и подсигури, доколкото му позволяват възможностите. При катастрофата сте загубили основното си въоръжение, но въпреки това категорично отказваш да вземеш тежките и неудобни термични бластери на ловците. Леките и безшумни електрически арбалети ти се струват много по-ефикасни за тайна диверсия. Те, заедно с внушителен комплект стрели и личните ви бластери, ще бъдат единственото ви оръжие. За преодоляване на непредвидени препятствия от няколко плазмени акумулатора сте сглобили нещо като термична мина. Като прибавите и джобния микрокомпютърен анализатор на кибернетико, това е всичко, с което разполагате.

Достигането до тунела и промъкването през него минават учудващо леко и безпроблемно. В момента ти, кибернетикът и тримата рейнджъри сте залегнали близо до изхода му и внимателно следите спрялата наблизо патрулна кола. Вече почти час тя не дава признаци на живот, така че не е известно дали в нея въобще има някой.

Времето напредва и ти трябва да решиш.

Ако смяташ, че патрулът само е паркиран тук и не работи, премини на **109**.

Ако се съмняваш, че може да е засада и ще опиташ да се промъкнете незабелязано, премини на **152**.

Ако смяташ, че най-сигурно е да превземете патрулната кола, премини на **138**.

Без проблеми достигате до транспортъорите и като ги оглеждаш, откриваш две неща. Първо, както си и предполагал, вътре няма никой, но машините се оказват така дълбоко заседнали, че няма никакъв смисъл да си губиш времето с тях. Разочарован от ненужно поетия риск, събираш хората си и даваш команда за връщане, когато осъзнаваш, че вече е съвсем тъмно.

Сега отново си изправен пред избор:

Ако шестата **контролна сума** е по-голяма от нула, което значи, че с теб има местни ловци, можеш спокойно да тръгнеш въпреки нощта. Премини на **133**.

Ако решиш да изчакаш утрото, премини на **132**.

Ако ще тръгнете през нощта, премини на **189**.

Без повече да се колебаеш, даваш заповед за стрелба и веднага джунглата се оглася от кълтящия трясък на автоматите. Без дори да разберат какво става, войниците на картела са поразени моментално. Мощните патрони на магнума се справят и с леката броня на транспортъорите, като ги пронизват от край до край. След като правиш една бърза проверка, мислено се поздравяваш за правилното решение. В предната машина намирате единия от водачите загинал, с ръка, протегната към закрепения на борда голям лазерен бластер. Една изненадваща серия изстрели би могла да ви създаде доста неприятности и да избие много от вас.

За съжаление, колите са напълно неизползваеми и се налага да вървите пеша. Разочарован от ненужно поетия риск, събираш хората си и даваш команда за връщане, когато осъзнаваш, че вече е съвсем тъмно.

Сега отново си изправен пред избор:

Ако шестата **контролна сума** е по-голяма от нула, което значи, че с теб има местни ловци, можеш спокойно да тръгнеш въпреки нощта. Премини на **133**.

Ако решиш да изчакаш утрото, премини на **132**.

Ако ще тръгнете през нощта, премини на **189**.

— Край на обсъждането! — злорадо обявява полковникът. — Наредете на изстребителя да се прибира! — това към почервенелия от яд капитан. — Дежурен, кажете им да се приземят до бараките! Само пожар ни липсва — мърмори на себе си.

— А Вие, капитане, помислете как ще обясните, че сте изпуснали приземяването на кораба им! — злобно казва на по-младия си колега той.

Премини на [146](#).



Решаваш да разделиш армията си на три основни групи — две щурмови и една за прикритие. Щурмовите групи ще имат за задача да превземат важните обекти на комплекса и да ги унищожат, докато групата за прикритие държи настрана охраната.

Състава на групите и броя на хората в тях ще определиш ти. Единственото условие е ти и техническите специалисти да сте в поне едната от щурмовите групи. И не забравяй, броят на рейнджърите е равен на втората **контролна сума**, а броят на ловците — на шестата, разделена на 5. Добре е да си запишеш по колко войника има в група.

GS1 — първа щурмова група:

GS2 — втора щурмова група:

GPR — група за прикритие:

Първото нещо, което трябва да направиш, след като си разпределил хората, е да определиш обектите за атака. Група GS1 ще нападне, естествено, най-важния — енергоцентралата. Група GS2 можеш да насочиш към космодрума или към лабораториите. Също така избери към коя от тях ще се присъединиш.

Втората група ще напада към космодрума. Премини на **238**, ако си с нея, или на **252**, ако не си с нея.

Втората група ще превземе първо лабораториите. Премини на **200**, ако си с нея, и на **252**, ако не си с нея.

Отделяте три турбоплатформи от свързващата ги конструкция и като се натоварват заедно с цялото си снаряжение, се издигат високо над дърветата. При среща с противникови изстребители си решил да твърдиш, че сте претърпели катастрофа и сега се връщате. Можеш само да се надяваш, че няма да се усъмнят или да решат да ви ескортират до комплекса.

Въпреки всичките ти опасения полетът минава гладко и още преди мрачният ден да угасне, сте приближили до защитения периметър на оградата. От няколко минути уредите показват, че сте засечени от лъчите на контролната система, но реакция от страна на охраната няма. Мълчанието им може и да е признак за нехайно спокойствие — нали все пак летите с техните машини, но започва да те тревожи.

И така, веднага се налага да решаващ как да постъпиш.

Можеш да продължиш, без да се обаждаш, и когато си над комплекса, да избереш обекта за нападение. Премини на [156](#).

Можеш да поемеш инициативата и първи да се обадиш. Така поне ще имаш възможност да кацнеш под прикритието на джунглата, ако се усъмнят. Премини на [193](#).

Изведнъж един от бавно приближаващите роботи се взривява, веднага го последва втори, изстребителят обаче излиза с рев от пикирането и като ви обсипва със серия лазерни импулси, порой от куршуми и няколко малки неуправляеми ракети, се издига стръмно нагоре в опит да се измъкне. Много бавно и късно! Ослепителен плазмен лъч със свистене, проникващо дори през трясъка на изстрелите, го застига и превръща в бързо растящо, ръсецо отломки огнено кълбо.

Бързата намеса на прикриващата група е изключително ефикасна, но за съжаление закъсняла. Ти и повечето от участниците в нападението на космодрума сте мъртви.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

След като се справяте с робота, скачате отново и с всички сили хуквате към джунглата.

Отдалечавате се с максимална бързина, когато на километър от комплекса върху ви се стоварва тежък тътнещ удар, който ви поваля и разпилява по земята. Ужасна горещина и няколко последователни разтърсвания те връхлитат и измъченото ти съзнание се изключва.

Когато светът отново става достъпен за възприятие, ти с мъка се изправяш и като се освобождаваш от посипалата те пръст, се оглеждаш наоколо. Гората е опустошена и буквално преобърната от ядрения ураган. Комплексът е направо пометен и от мястото му огромен гъбовиден облак се е забил в ниските облаци, като продължава стремително да расте.

— Хайде да се махаме оттук! — казваш уморено на наобиколилите те рейнджъри. За твоя радост, никой не е пострадал сериозно при експлозията. Сега ти остава само да изчакаш контролния срок и да се прибиращ. Изпълнил си по-важната част от задачата си — унищожил си комплекса, но не си успял да вземеш научната документация. Колко от хората ти ще се върнат живи ще видиш, като събереш втората и третата **контролни суми**.

Направи седмата **контролна сума** равна на 20. Всички останали запазват досегашните си стойности.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Изстрелите на прехващача пробиват на няколко места турбоплатформата и толкова. Малката бърза машина не е пригодена за нападение на земни цели и докато обърне и подходи за нова атака, вие сте кацнали и сте напуснали турбоплатформите без загуби. Само след няколко секунди се появява и лек щурмови изстребител, който засипва празните машини с ракети, без да ви навреди ни най-малко.

Избрал си за приземяване района на западната ограда главно поради обстоятелството, че там е енергостанцията на комплекса. Тя представлява стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор от времето на империята, който е практически вечен и лесен за поддържане. Смяташ, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Премини на [279](#).

След известно колебание решаващ, че е по-опасно да останете близо до мястото на сражението и потъвате в зловещия, покрит с непрогледен черен мрак гъсталак. С голяма мъка и съвсем бавно си пробивате път през преплетената растителност. Слабата синкава светлина на бойните фенерчета едва ви позволява да се ориентирате и да не се блъскате в дърветата. Краката ви непрекъснато затъват в пълни с рядка кал локви. Въпреки защитната екипировка непрестанният дъжд бързо ви измокря до кости. Само след един час си принуден да обявиш почивка и да обмислиш още веднъж какво да правите.

Веднага всички се строполявате като покосени направо на залятата с вода земя. Единствено ти, който си водил групата, намираш сили да извадиш някакъв уред и сега с мрачно упорство се опитваш да разчетеш показанията му въпреки слабата светлина.

— Имаме си компания — уморено съобщаваш накрая. — На около половин километър назад кръжи голяма машина. Засичам и отразени вълни на биолокатор. Ако разширят кръга, ще ни открият.

— Ама че късмет! — не се сдържа един от рейнджърите и веднага добавя: — Извинете, лейтенант, не исках да кажа нищо лошо!

— Какво да правим? Предлагайте! — с отпаднал глас се обаждаш ти.

Без много да разговаряте, всички знаете какви са възможностите ви. Всички ги знаете, но ти като командир си длъжен да вземеш решение. Така че избирай.

Да продължите навътре и да се опитате да се отдалечите колкото може повече от преследвача. Премини на епизод [143](#).

Може да опитате да се притаите и да разчитате на късмета си. Ако е така, премини на епизод [192](#).

Единственият начин да плените машините, без да ги повредите, е да избиете войниците с леките лазерни бластери.

Ако смяташ, че рискът си заслужава, премини на [113](#).

Ако смяташ да се откажеш, премини на [134](#).

Натискаш няколко клавиша на пулта и след като се бавиш известно време със старите системи за насочване, настройваш мониторите за визуален контрол. Положението наистина се оказва сериозно. Повече от петдесет войници, разпръснати в широка верига, настъпват стремително към енергоцентралата. Пред тях тежко се поклаща ниска масивна машина, обкичена с цял арсенал оръжия. Веднага разпознаваш военния робот от суперклас — бойна машина с електронен мозък, способен да взема самостоятелни решения, бърз, интелигентен и силно въоръжен. Със защитното му поле и дебелия броня могат да се справят само тежкия турбобластер или мощният рентгенов лазер. По фланговете на веригата, малко по-назад, се виждат и няколко полицейски патрулни робота.

Малката ти армия е заела позиции около централата и очаква решението ти.

Ако си решен да се сражаваш, премини на [254](#).

Ако смяташ да не рискуваш и веднага да взривиш, премини на [226](#).

Ако все пак смяташ, че има време да помислиш, премини на [213](#).



— Прикрийте се! Веднага! — командваш бързо и като се подслонявате под гъстите храсти, се притаявате, доколкото ви позволяват условията.

А в това време на претърсващата гората турбоплатформа се разгорява кратък спор. Биолокаторът ви е засякъл за момент, но в пълната с влажни изпарения джунгла термодатчикът не може да ви открие. Наблюдателят настоява, че е открил чужди хора, защото няма сигнал за разпознаване, а и своите не биха се крили от тях. Командирът се съмнява, че са някакви животни, но накрая се взема компромисно и фатално за вас решение. Към предполагаемата цел са изстреляни няколко малки ракети, които, за голямо съжаление, попадат право в целта и макар и да не избиват всички ви, нанасят значителни поражения.

Без дори да провери по какво е стрелял, командирът на патрула се връща в базата си и докладва, че не е намерил нищо. Разтревожени от зачестилите изчезвания на войници, в щаба на комплекса решават да поискат помощ от картела.

Отново си пробивате с мъка път през гъсталака на джунглата. За да останете незабелязани, заобикаляте далеч на север и до комплекса достигате чак след тридневен мъчителен поход. И всичко е напразно...

Скрит между ниските криви дървета, можеш само безсилен да наблюдаваш как няколко големи транспортни кораба разтоварват много войници и тежко оръжие. Предупреден и стреснат от нападенията наркокартелът се е постарал да защити още по-добре най-ценната си собственост.

Всички **контролни суми** запазват досегашните си стойности.

И така, макар и да оцеляваш, мисията ти се проваля напълно.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

— Продължаваме по плана — казваш на пилота, след като размисляш. — Започни леко снижаване! Изчакай да дам координатите за приземяване!

И като включваш комуникатора, обявяваш:

— Докладва... zzzz, сър... zzzz... нападение... zzzz... Има големи повреди — и като променяш настройката, се стремиш да демонстрираш повреда.

Променят рязко режима на двигателите, за да предизвикате пулсации и нестабилност на полета и да създадете впечатление за сериозна авария. Преминавате над оградата, все още без да предизвикате никаква реакция, или поне така ти се струва.

А в това време в командния пост на охраната се води напрегнат спор между командира на земната и противовъздушната охрана. Преди да загине, екипажът на „ловеца“ е дал неясно съобщение за нападението и сега двамата не могат да се разберат дали се приближават техни хора или врагове.

— Вашите ловци говореха за нападение на чужди войници, полковник! — крещи, целият почервенял от яд, командирът на противовъздушната отбрана. — Аз не мога да рискувам в комплекса да влезе неизвестен нападател. Тези платформи побират по 30 човека. Давате ли си сметка какво ще стане, ако са пълни с войници или дори полиция?

— Не се горещете толкова, капитане! — студено отговаря дебелият командир на земната охрана. Той формално е и командващ цялата отбрана и не може да понася надутия капитан. — Моите хора се връщат след тежки прекеждия, а вие искате за награда да ги подпалите.

— Като са те, защо не дават опознавателния код? — горещи се капитанът. Той също мрази дебелия флегматичен полковник и гори от желание да му натрие носа.

— Вероятно имат повреда в предавателите. Нали чувате?

— Повреда! И в трите едновременно! — ядосва се капитанът.

— Zzzzz... от помощ! Незабавно... zzzz... лекар! — продължаваш да настояваш ти. — Повреда в генератора на... zzzz... експлозия!

— Край на обсъждането! — злорадо обявява полковникът. — Наредете на изтребителя ви да се прибира! Дежурен, кажете им да се приземят до бараките! Само пожар ни липсва. А Вие, капитане, помислете как ще обясните, че сте изпуснали приземяването на кораба им! — злобно казва на по-младия си колега той.

Премини на [146](#).

За да се справиш с войниците, безшумно ще трябва да използваш малките лазерни бластери, като приемеш риска на малката им поразяваща мощ.

Ако си съгласен, премини на **113**.

Ако смяташ, че рискът да чуят стрелбата в комплекса е по-малък от риска на едно продължително сражение, премини на **182**.

Загинал е един от рейнджърите, което не може да ви спре стремително да се насочите на запад от бараките на робите.

Избрал си за нападение района на западната ограда главно поради обстоятелството, че там е енергостанцията на комплекса. Тя представлява стар термоядрен магнито-хидродинамичен реактор от времето на империята, който е практически вечен и лесен за поддържане. Смяташ, че повреждането на системата за дозиране и контрол на реакцията ще предизвика мощен термоядрен взрив, който ще унищожи комплекса. Ако всичко върви добре, ще успеете да се измъкнете и отдалечите преди взрива.

Премини на [279](#).

Невидимият рентгенов лъч се оказва добре насочен и като прониква през защитния силов екран и дебелия броня, унищожава прецизната настройка на електронния мозък и парализира работата. Веднага, без да чакат твоята команда, рейнджърите атакуват устремно, придружени и дори изпреварени от радостно кряскащите ловци.

Зашеметени и объркани, войниците от охраната отговарят вяло и един след друг хукват назад. Победата изглежда пълна и вече се готвиш да дадеш заповед за настъпление към лабораториите, когато замрялата бойна машина се раздвижва и почти от упор изстрелва страшен залп от всичките си оръжия.

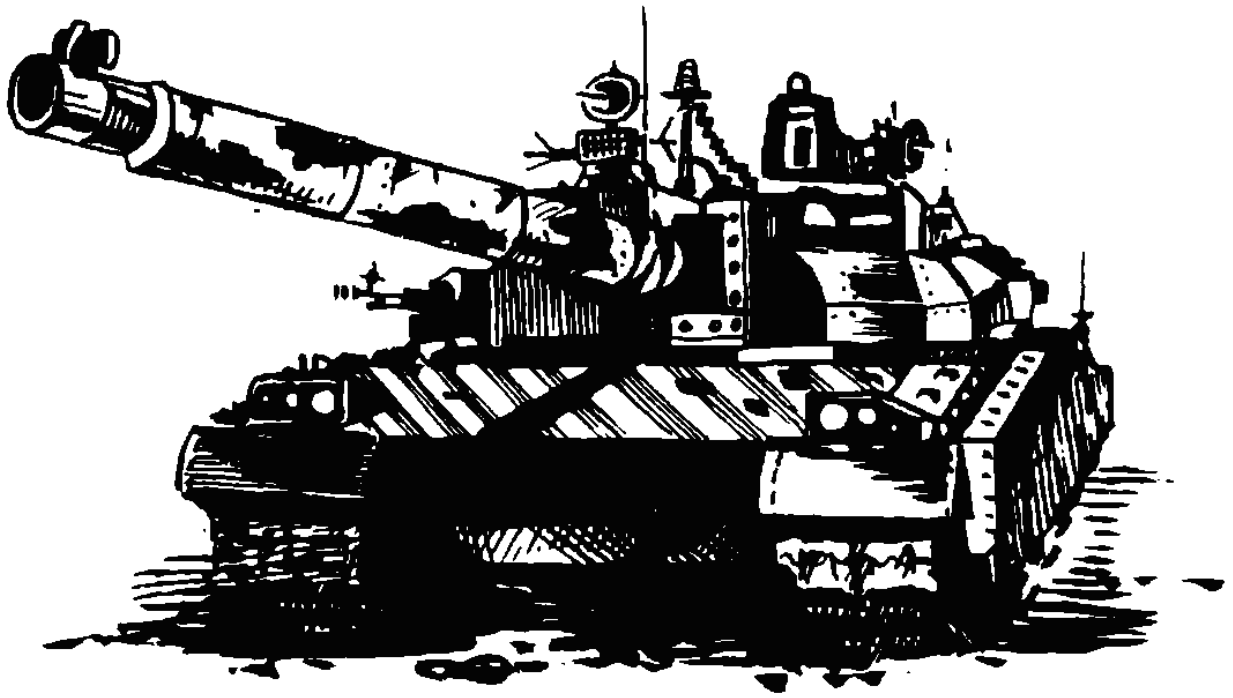
За ваш късмет, прицелът на електронния мозък е разстроен сериозно и ударът попада в малка група ловци, вместо в рейнджърите. Втори изстрел на бластера го разрушава завинаги, но сега пък от ниските облаци налита щурмови изстребител и като се обръща през крило, заема позиция откъм гърба ви и пикира стръмно, без обаче да стреля.

Действията на пилота са доста странни, но ти нямаш време да се занимаваш с тях, а трябва да помислиш как да го свалиш.

Ако отново ще използваш плазмения бластер, премини на [265](#).

Ако предпочиташ лазерния бластер, премини на [231](#).

За да използваш ракетите, премини на [249](#).



Нещо в поведението на охраната ти се струва доста съмнително, а в момента, когато виждаш маневрата на изстребителя, изведнъж всичко се прояснява и подрежда в главата ти.

— Задръжете ги само за няколко минути! — викаш високо и като скачаш, бързо се връщаш в командната зала.

Разбира се, че охраната се страхува да стреля в близост до реактора. Повредата и взривяването му са еднакво пагубни за всички.

Премини на [198](#).



Без повече колебание включваш всички възможни комуникатори и сигнални системи на пълна мощност и като отваряш всички канали, произнасяш:

— Веднага спрете всички на място! — гласът ти достига навсякъде. Прогърмява от алармената система на комплекса, чува се във всички комуникатори и дори в шлемовете на рейнджърите ти.

— Завзел съм енергоцентралата! Ако някой се приближи, ще я взривя! Искam контакт с командващия или какъвто там го наричате! Повтарям! Ако не спрете веднага, ще я взривя! Искam контакт с командващия! Веднага!!!

Оглеждаш мониторите и доволен виждаш, че всички са се заковали на местата си. Използваш стъписването да събереш хората си и отново се обаждаш:

— Чакам контакт! Обадете се веднага! Веднага! — повишаваш глас накрая.

Само след няколко секунди един от екраните примигва и показва уплашената физиономия на главнокомандващия охраната.

— Кoi сте вие? — пита дрезгаво той. — Какво искате?

— Кой, защо... и така нататък — няма значение — ухилваш се насреща му. — Искam да изпълнявате, без да питате. Условията диктувам аз. Първо...

— Спри за малко! — прекъсва те висок, слаб капитан със знаци на космически наемник. — Предполагам си се сетил, че вие също отивате по дяволите, ако повредиш реактора. Предлагам ти да напуснете комплекса. Гарантираме ви, че ще позволим да отлетите. Изпращам хора да поемат управлението на централата.

Какво смяташ да правиш?

Ако смяташ, че е опасно да се бавиш повече и си сигурен, че можеш да повредиш непоправимо енергоцентралата и същевременно да се измъкнеш, премини на **290**.

Ако ще опиташ да принудиш охраната да се предаде, премини на **60**.

Ако не искаш да поемаш повече никакви рискове и смяташ, че унищожаването на комплекса е по-важно от всичко, премини на **288**.

Опасяваш се да не взривите преждевременно реактора на енергоблока. Затова, като се консултираш с кибернетика, решавате той да опита да отвори вратата.

След няколко минути, подпомогнат от микрокомпютърния анализатор, той наистина се справя с ключалката и вратата се отваря.

Веднага отвътре се посипва серия изстрели от електронни бластери, които убиват единствено незащитения с дефлектор кибернетик. Извади от третата **контролна сума** едно.

Какво решаваш? Може би случайно ви посрещат с толкова слабо оръжие и вероятно ще последва нещо по-мощно, а може и да не е случайно. Решението е твое.

Ако ще отговорите на стрелбата, премини на **202**.

Ако ще нападнеш, разчитайки на дефлекторите, премини на **268**.

Насочваш хората си към лабораториите, но преди да достигнеш до тях, от нападащата енергоцентралата група докладват, че не могат да пробият вратата, а откъм космодрума се приближават войници на охраната, подкрепени с голяма бойна машина.

— Заемете позиции! Разгърнете прикриващия отряд! Връщам се веднага!

И така, налага се да промениш плановете си и да се справиш лично с проблема. Все пак унищожаването на комплекса е по-важно от прибирането на научната документация.

Направи първата [контролна сума](#) равна на 10 и премини на [129](#).

Смяташ, че атаката ще бъде по-ефективна, ако нападнете едновременно поне два обекта (за повече нямаш хора) и така да объркате охраната. Премисляш още веднъж всичко и:

Ако решението те задоволява, премини на **184**.

Ако мислиш, че разделянето на силите не е изгодно, премини на **263**.

— Огън! — командваш ти и сам обсипваш защитниците с дълга серия от бластера.

Като водите непрестанна стрелба от всички оръжия, нахлувате в изпълненото с дим помещение. То се оказва обширна командна зала, пълна със силно разбити уреди и няколко трупа на операторите. Веднага погледът ти е привлечен от ярко мигащите сигнални светлини по всички останали здрави пултове. Един безстрастен механичен глас с прекъсване и смущения нарежда:

— ПОВРЕДА В ОСНОВНИТЕ СИСТЕМИ НА ЕНЕРГОБЛОКА. АВТОМАТИЧНАТА РЕМОНТНА СИСТЕМА НЕ РАБОТИ. ВЗРИВЯВАНЕ НА РЕАКТОРА СЛЕД ПЕТДЕСЕТ МИНУТИ. ВЕДНАГА ВСИЧКИ ДА СЕ ЕВАКУИРАТ!

— Оттегляме се! Веднага! — викаш задъхано и заедно с хората си хукваш навън.

— Бързо, отдалечете се в джунглата! — нареждаш, когато се събирате навън. — Повредихме централата! Всеки момент ще се взриви!

Втурвате се с всички сили към пробива в оградата, а там...

Избери едно число и премини на съответния епизод.

[236.](#)

[251.](#)

Сега трябва да провериш отново петата **контролна сума**.

Ако е по-голяма от нула, премини на **266**.

Ако е равна на нула, без тежко оръжие не можеш да се справиш с враговете си и след кратка съпротива загиваш заедно с цялата си група. Всички **контролни суми** са равни на нула.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

— Казах да ги махнете оттук! — викаш сърдито. — Нямаме време за глупости!

Няколко минути след това си готов да излезеш от кожата си от яд. Без да се съпротивяват на ядосаните рейнджъри, малките ловци ловко ги отбягват и се крият, но винаги няколко от тях се оказват пред транспортъора.

Какво да правиш? Хората ти се нервират и изморяват, а дребосъците упорито ви пречат.

Може би трябва да ги изслушаш, като преминеш на [257](#).

Разбира се, можеш лесно да ги избиеш, но това едва ли е удачно решение. Ако все пак ще се спреш на него, премини на [228](#).



Веднъж взел решението да държиш хората си заедно, ти даваш няколко бързи команди и се насочваш към първата ти цел — енергоцентралата. Разпръсвате се в широк, колкото ти позволява броят на хората, фронт и начело с рейнджърите устремно нападаш.

Премини на [129](#).

Когато разбират намерението ти да продължиш, избухва кратък, но горещ спор с кибернетика, който е категорично против и държи да прекратите операцията. Мнението му явно се поддържа и от рейнджърите, които си позволяват по някоя язвителна забележка.

Независимо от доводите на кибернетика, ти не можеш да се примириш с мисълта за провал или отстъпление и като се изправяш енергично, прекратяваш спора.

— Достатъчно! Връщаме се и действаме според обстоятелствата! Ако те е страх, можеш сам да се криеш! — обръщаш се към стреснатия кибернетик.

Всички също скачат на крака, но за твоя голяма изненада оръжията им са насочени срещу теб.

— Стига необмислени решения, лейтенант! — процежда през зъби кибернетикът. — Никъде няма да ходим! Като най-старши на групата ти отнемам командването. Предай бластера си!

— Но това е бунт! — викаш отчаян към тях. — Вие сте предатели. Аз ще...

Здрави ръце те хващат и като ти отнемат бластера, внимателно, но непреклонно те повалят и връзват на земята.

Не ти остава нищо друго, освен да се примириш и след изтичане на определения срок да се прибереш безславно.

Всички **контролни суми** запазват досегашните си стойности.

Провалил си се напълно.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

— Пусни му една ракета и да вървим към лабораториите! — небрежно даваш заповед, за което и веднага си наказан. От ракетната установка изстрелват не една, а две ракети, но и двете са отблъснати и взривени от защитния екран на робота. Веднага последва унищожителен отговор, за щастие насочен към ракетната система. Загиват само двама от рейнджърите и няколко близкостоящи ловци. Извади от втората **контролна сума** две и избери ново оръжие.

Премини на:

**280** — за плазмения турбобластер;

**247** — за рентгеновия лазер.

— Маха се от наша планета! — вика високо един от приближилите се ловци. — Вие като злите!

— Нека да ти обясня! — бързаш да го спреш ти. — Стана недоразумение. Ние не сме...

— Не слуша теб! — прекъсва те той. — Маха сега или убие!

Застрашително скърцане на запънати арбалети придружава думите му. Забелязал съмнение в погледа ти, малкият ловец смело се приближава и като ти посочва върха на късата масивна стрела, казва:

— Пипа тук и увери!

Внимателно докосваш върха и ръката ти изтръпва от силния токов удар на мощен кондензатор.

— Има и това — посочва ти той дълга, широка тръба, снабдена с удобна ръкохватка, в която познаваш стар, но все още опасен термичен бластер.

Не ти остава нищо друго, освен да се съ согласиш. Най-малко ти се иска да поведеш и война с местните племена.

Премини на [259](#).

— Сержант, още две групи да обиколят около комплекса! — нареждаш по комуникатора.

Скоро две групи от по двама рейнджъри, придружени от няколко ловци, излизат от совалката и потъват в джунглите на Ситай.

Скоро чакането започва да ти омръзва и ти сериозно се колебаеш дали да не огледаш навътре из джунглите. Вече си взел решение да съставиш трета разузнавателна група, когато по външния комуникатор дават сигнал, че искат връзка.

— Дявол да го вземе! — мърмориш ядосан. — Тези не могат и половин час да се оправят сами. Казвай, рейнджър! — казваш, като включваш кодиращото устройство.

— Извънреден проблем, сър! — чува се от комуникатора. — Попаднахме на патрул, обикалящ извън периметъра. Движат се към района на совалката. Да ги унищожим ли?

Ето, че отново си изправен пред трудна задача.

Ако наредиш да избият патрула, ще предизвикате тревога и претърсване на гората. Тогава ще трябва да започнеш веднага атаката, като преминеш [222](#).

Ако оставиш патрула на мира, има опасност да попаднат на совалката и да бъдете разкрити преждевременно. Това ще намали още повече шансовете ви. Но пък ако не попаднат на вас, ще можете да завършите разузнаването си. За този вариант премини на [258](#).



Изведнъж свирепо ръмжене, уплашени крясъци и силен тропот ви карат за миг да застинете на място. Скоро ръмженето преминава в гръмотевичен рев. Трясък на прекършени дървета и тропот на гигантски бягащи животни заглушават слабите човешки викове.

— Бързо, напред! Трябва да им помогнем! — викаш високо и се спускаш към мястото на започналата битка.

Само след няколко десетки метра пред очите ти се разкрива невероятна гледка. Огромен, почти петнадесет метра звяр, удивително напomniaщ на древните тиранозаври, но с един допълнителен чифт крайници и издължена хоботоподобна муцуна, е повалил в калта едно от животните и като реве яростно, се опитва да достигне до падналия зад него ездач. Други двама от странните местни хора са застанали наблизо и точно в този момент изстрелват по разяреното чудовище стрели от някакви необичайно изглеждащи оръжия. Действията им изглеждат като жест на отчаяние, но когато малките стрели достигат тялото на звяра, той се разтърсва като ударен от гръм и изревава болезнено. След като забравя за падналия ловец, динозавърът се обръща и връхлита право срещу двамата смелчаци. Още две стрели го възпират за момент, но силите са прекалено неравни.

— Внимание! Всички, огън! — командваш, без повече да се колебаеш, ти.

А сега виж на колко е равна четвъртата [контролна сума](#).

Ако е равна на 20, премини на **25**.

Ако е равна на 10, премини на **55**.

Сглобявате големия плазмен турбобластер и ти лично насочваш широкото дуло към вратата. Махваш с ръка на рейнджърите да се отдръпнат и като присвиваш очи, натискаш спусъка.

Свистящ оглушително и ярко блестящ лъч излита от тежкото оръжие и с едно докосване помита масивната врата и спотаилата се отзад охрана на енергоцентралата.

Врълхитате върху малобройните и стреснати от изстрела ти оператори на енергоцентралата и за няколко секунди се справяте с тях, без да загубиш нито един от хората си. Точно след портала се намира голяма, пълна с уреди командна зала. Мислено се поздравяваш за решението да не стреляш с ракетите. Системите са толкова стари и износени, че могат съвсем лесно да бъдат повредени.

— Сержант, осигурете периметъра! Не допускайте охраната наблизко! Опасно е дори от един изстрел.

Сядаш на командния пулт и като се опитваш да се съсредоточиш, оглеждаш многобройните индикатори и скали. След внимателно проучване се уверяваш, че е невъзможно да се планира точно взривяването на реактора.

— Командире, приближава голяма група войници и някаква тежка машина! — обажда се обезпокоен сержантът. Прилича на... това направо си е робот, военен суперклас!

И така, бързо мисли!

Можеш да разрушиш контролната система на реактора. Тогава ще имаш 50 минути да избягате. По-важната част от задачата ви ще бъде изпълнена и ако си избрал това решение, премини на **226**.

Можеш да оставиш няколко човека да я взривят по твое нареждане, а останалите, като се справите с новата опасност, да се насочите към лабораториите за научната документация. Премини на:

**191** — ако първата **контролна сума** е равна на 7 или 10;

**221** — ако е равна на 15;

**271** — ако е по-малка или равна на 5.





Все пак решителността на рейнджъра надделява над омразата на ловците и те обещаваат да се сдържат. Премини на [232](#).

Рейнджърите са се събрали до вратата и нетърпеливо те поглеждат, но ти не можеш да откъснеш поглед от екраните. Нещо в поведението на охраната ти прави впечатление, но мисълта ти се отплесва от непосредствената опасност и не можеш да разбереш какво.

— Съвсем близо са! — разнеслият се от комуникатора глас те стряска и те принуждава веднага да решиш:

Ако първата **контролна сума** е равна на 7 или 10, можеш да се сражаваш, като преминеш **254**.

Ако първата **контролна сума** е различна от 7 или 10, или не желаеш да рискуваш, премини на **226**.

Ако не искаш да се биеш или нямаш друга възможност, ще трябва още да се забавиш и пак да помислиш. Премини на **267**.

— Сержант, разпредели хората във верига — командваш от кулата на транспортъора. — Придвижваме се в бойна формация.

Бавно, но без особени трудности, напредвате през заливаната от непрекъснатия дъжд джунгла. На места дърветата и храсталакът са така преплетени, че се налага да пробивате път на транспортъора с бластерите. Колкото повече се приближавате до оградата, толкова повече се разрежда и заблътва джунглата. На около километър от защитния периметър на комплекса водещите рейнджъри попадат на замаскирано от слой вода дълбоко блато. Докато се окопитят и изтеглят, един от тях потъва и загива.

Само след стотина метра и транспортъорът хлътва в пълна с гъста кал яма и започва бавно да потъва. Докато го измъквате, от блатото изплува огромна амебоподобна твар и хваща с пипалата си един от нагазилите навътре рейнджъри. Без да обръща внимание на многобройните изстрели, чудовището изпълзвява назад и повлича отчаяно съпротивяващия се войник. Една закъсняла плазмена граната го пръска на десетки отвратително миришещи парцали.

Докато трае борбата, транспортъорът затъва безнадеждно и се налага да го оставите. За твой късмет, заповедта ти за придвижване в бойна формация запазва тежкото ви въоръжение непокътнато.

Едва успявате да си поемете дъх и налетява нова опасност. От ниските облаци изплува малка патрулна турбоплатформа, привлечена от изстрелите и експлозията на гранатата. Веднага щом ви приближава, от нея откриват огън с два скорострелни лазерни бластера и докато се прикриете, двама рейнджъри падат поразени.

Сега извади от втората **контролна сума** 4 и провери на колко е равна четвъртата.

Ако четвъртата **контролна сума** е равна на 10, премини на **246**.

Ако четвъртата **контролна сума** е равна на 20, премини на **264**.

Разгръщаш атакуващия отряд по направление на космодрума и като даваш последни инструкции, без повече проблеми достигаш до масивната сграда на енергоблока. Тук ви очаква малка изненада. Входът е затворен от тежка метална врата и блокиран с електронна ключалка.

Как смяташ да отвориш?

Има няколко възможности да влезеш, но действай бързо, защото всеки момент можете да бъдете притиснати от охраната на комплекса.

Вратата може да бъде взривена с една от пластичните мини. Ако четвъртата **контролна сума** е равна на 10 и решаваш да я използваш, премини на **270**.

Плазмен бластер може да прогори лесно металните листове. Ако смяташ да го използваш, трябва да решиш кой.

Бластерът на щурмовия комплект можеш да употребиш, ако четвъртата **контролна сума** е равна на 20 и преминеш **256**.

Ако петата **контролна сума** е равна на 10, можеш да разбиеш вратата с тежкия турбобластер, като преминеш **211**.

Разбира се, ракетите също могат да се справят без проблем с всяка врата. Проблем е какви поражения могат да нанесат и дали няма да взривят преждевременно централата. Ако все пак ще ги използваш, трябва петата **контролна сума** да е по-голяма или равна на 100 и да преминеш на **233**.

Като последна възможност ти остава кибернетикът да отвори ключалката. Ако третата **контролна сума** е равна на 5 и ако успее навреме, премини на **199**.

Малко след като изчезват в гъсталака на джунглата, от едната разузнавателна група ти докладват, че са срещнали местни ловци, които искат да разговарят с теб или да помогнат в разузнаването.

Помощта на познаващите отлично джунглите туземци е добре дошла и ти си готов да я приемеш. Така че избирай:

Ако ще разговаряш с туземците, премини на **250**.

Ако ще им позволиш да участват в разузнаването, премини на **85**.

За голямо разочарование на племето решаваш да действаш предпазливо и да се скриеш заедно с тях. Навътре в гората са издълбани специално за целта укрития, които побират всички ви. След няколко мъчителни часа постове дават сигнал, че всичко се е разминало и вие отново се събирате в селото.

Местните ловци настояват решително да участват в замисленото нападение и на теб не ти остава нищо друго, освен да се съгласиш. Разбирате се да те придружи „армия“ от триста туземци, което, прибавено към бойната ти група, прави една съвсем внушителна сила.

Докато се прибирате ти съобщават, че извън защитения периметър се е появил патрул и приближава района на совалката, а към разузнавателните групи са се присъединили още ловци.

— Оставете го на мира! — нареждаш на рейнджърите. — Трябва ни време да се приберем. Проследете го и гледайте да не се натъкнат на кораба!

Направи шестата [контролна сума](#) равна на 60. Премини на [232](#).

С мъка си проправяте път през кошмара на залятата с вода и кал джунгла. За три часа едва изминавате няколко километра, а сте съвсем капнали.

Вече си решил да дадеш почивка, когато излизате на едно сравнително сухо и поразчистено място. В средата му се издига нисък жертвеник, направен от грубо издялани камъни и почти затрупан със стари кости.

— Това пък какво е? — спираш учуден и даваш възможност на хората си да го разгледат.

— Да, местните не са толкова безпомощни, както ни уверяваха — съгласява се и сержантът. — Да го огледаме ли отблизо?

— Приближават някакви животни, сър! — притичва до вас един от рейнджърите. — Огромни са! — шепне възбудено. — Направо са кошмарни, поне седем метра са високи! Приличат на гигантска жаба с муцуна на мравояд и покрита с плочки като крокодил. Движат се изправени на задните си крайници и на главите им е кацнала друга, по-малка жаба, една такава кльоцава и сплескана.

— Стоп! Повтори! Каква сплескана жаба? — намесва се изведнъж кибернетикът.

— Не зная, сър, може и да не е било жаба — неуверено обяснява той. — Не я видях добре.

— Аз успях да я разгледам — обажда се друг от рейнджърите. — Наистина прилича на жаба или по-скоро на силно деформиран човек.

— Дребен, слаб, изглежда странично сплескан, с дълги крайници, свързани с ципа, така ли? — пита бързо кибернетикът.

— Да, сър, точно така! За ципата не съм сигурен, но видът му е точно такъв.

— Това са местните! — обявява тържествуващо кибернетикът. — Спомни си, лейтенант, „генетични мутации, породени от особености на микрофауната“ — цитира той.

— Да, значи сме попаднали право при тях — отбелязваш ти. — На спътниковата снимка тук няма селище, но като гледам джунглата, нищо чудно да не се вижда от космоса.



Премини на **210**.

На другата сутрин, още преди гъстата мъгла да се е разсеяла, си готов за действие.

— Пригответе транспортъора! — нареждаш без никакво колебание. — След два часа започваме пробив в западната част на периметъра.

— Нямаме достатъчно данни, сър — обажда се сержантът. — Дайте план на атаката!

— Когато влезем в комплекса, ще решим! — отговаряш троснато. — Предполагам, че локалният дефлектор прикрива нещо важно. Там ще видим — повтаряш отново. — За един час искам рейнджърите готови!

— Слушам, сър! Един час — отдалечава се сержантът и веднага в притихналия кораб се разнасят отсечени команди и шум от бързо придвижване на много хора.

— Готови сме, сър! — докладва точно след час сержантът. — Бойната група е на изходна позиция.

— Ти идваш с мен! — казваш на кибернетика. — Вие оставате в совалката и докладвате всичко, което видите! При атаката няма как да не се разкрият — обръщаш се към останалите от техническата група.

— Имаме посещение, лейтенант — казва един от наблюдателите. — Десетина от туземците, предполагам, излязоха точно до нас.

— Явиха се местните ловци, сър — обажда се отвън и сержантът. — Искат да преговарят. Виждате ли ги на екрана?

Вече си забелязал дребните, странно уродливи фигури и като се замисляш за миг, включваш комуникатора си.

Какво ще наредиш?

Ако мислиш, че нямаш време да се занимаваш с няколко туземци, нареди да ги отстранят от пътя на бойната група, като преминеш на [260](#).

Ако все пак мислиш, че е по-добре да ги изслушаш, премини на [257](#).

За лош късмет, преди да доближи до района на приземяването ви, патрулът заобикаля едно голямо и дълбоко блато и се насочва право срещу прикритата между дърветата совалка.

Опасността да ви открият става прекалено голяма и като повикваш водача на разузнавачите, преминаваш на [222](#).

Неизвестно как охраната на комплекса е разгадала намеренията ти и е насочила основните си сили към завзетата от вас енергоцентра. Преди да предприемеш нещо, трябва да се запознаеш с обстановката. Премини на [271](#).

— Избийте ги и се връщайте веднага! — нареждаш решително и като изключваш комуникатора, обясняваш на учудения от решението ти кибернетик: — Нали сега имаме водачи, ще се справим!

В края на мрачния ден всичко е готово и водени от новите си съюзници, стигате до комплекса преди непрогледният мрак да покрие джунглата. В прикритието на гъстите, достигащи почти до оградата, храсти правите последния си лагер и там събираш импровизирания си щаб.

На първо място искаш да ти направят, доколкото могат, подробна карта на района и да ти разкажат всичките си и най-дребни наблюдения за системата на охрана. Резултатът надминава и най-смелите ти очаквания. Излиза, че комплексът е под непрестанно наблюдение и дори преди година са правили опит да проникнат вътре през подземен тунел. Ловците се оказват направо родени картографи, с отлична памет и превъзходно чувство за пространствена ориентация. Не след дълго се сдобиваш с отлична подробна карта на местността около комплекса и постройките в него. Единственият ѝ недостатък е, че предназначението на повечето от тях им е неизвестно. Обясняват ти и системата на охрана — двойна ограда от телена мрежа, по която тече ток, бронирани патрулни коли вътре в защитения периметър и денонощно кръжаща на малка височина турбоплатформа. Освен това на неравномерни интервали околната джунгла се прострелва с ракети от стражевите купи при оградата. Според ловците не това прави нападението невъзможно. По непонятни за тях причини всеки, който приближи оградата, скоро пада мъртъв без видими наранявания. Това се е случило и с копаещите тунела, само че те загинали по-бавно и мъчително. По описанието веднага познаваш действието на пулсаторите за елементарни частици — жестоко и смъртоносно оръжие, за щастие напълно безсилно срещу личните ви дефлектори.

Късно през нощта планът на операцията е готов и без да изчакате вдигането на гъстата предутринна мъгла, даваш заповед за настъпление.

Направи шестата **контролна сума** равна на три и премини на **120**.

Невидимият и безшумен лъч пробива защитния екран и дебелата броня, но за нещастие попада в задвижващия механизъм на робота, което не му пречи да отговори с унищожителни залпове от цялата си батарея, с които избива по-голямата част от хората ти и теб и слага край на мисията ти.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Изкушението да тръгнеш с разузнавачите е голямо, но задълженията ти на командир са по-важни и ти оставаш в командира кабина на совалката, за да координираш действията на хората си.

Изминават почти пет часа, без да се случи нищо. Вече започваш да се отегчаваш силно, когато светва сигнал за спешна връзка.

— Намерихме нещо много интересно, сър! — обажда се развълнуван сержантът. — Прилича на „жертвеник“, странна постройка от камък и купища кости наоколо. Открихме го още преди час, но наблизно се въртяха някакви огромни зверове. Приличаха на гигантски жаби с муцуни на мравояди и покрити с плочки като крокодили. Движат се изправени на задните си крайници и на главите им е кацнала друга, по-малка жаба, една такава кльошава и сплескана.

— Стоп! Повтори! Каква сплескана жаба? — намесва се изведнъж кибернетикът.

— Не зная, сър, може и да не е било жаба — неуверено обяснява сержантът. — Не я видях добре.

— Аз успях да я разгледам — обажда се един от рейнджърите. — Наистина прилича на жаба или по-скоро на силно деформиран човек.

— Дребен, слаб, изглежда странично сплескан, с дълги крайници, свързани с ципа, така ли? — пита бързо кибернетикът.

— Да, сър, точно така! За ципата не съм сигурен, но видът му е точно такъв.

— Това са местните! — обявява тържествуващо кибернетикът. — Спомни си, лейтенант, „генетични мутации, породени от особености на микрофауната“ — цитира той.

— Да, значи сме попаднали право при тях — отбелязваш ти. — На спътниковата снимка тук няма селище, но като гледам джунглата, нищо чудно да не се вижда от космоса.

И така, открили сте едно от племената на местните жители на планетата и сега пред теб стои въпросът да потърсиш ли контакт с тях?

Ако смяташ, че е необходимо да намериш местните, премини на

**94.**

Ако решиш, че не е необходимо да се занимаваш с тях, премини на [241](#).



— Добре, нека да потърсим местните — обявяваш след кратък размисъл. — А сега да се махаме оттук! Всеки момент може да се появи някоя група, претърсваща района.

Събирате набързо каквото може от разпиляната екипировка и се отправяте към вътрешността на джунглата.

За около десетина минути достигате до края на опустошения от взрива на платформата район и разколебани се спирате отново.

В гъстите изпарения на джунглата са се появили десетки неясни фигури със застрашително насочени арбалети. Учудващо бързо туземците са ви проследили и открили. Сега, когато имаш нужда от тяхната помощ, съжаляваш за прибързаното си решение да избие пратениците им.

Бъдещето на операцията, а и твоето, е в ръцете на съдбата, затова избери едно число и премини на съответния епизод.

**208.**

**262.**

Решаваш да не рискуваш повече и с няколко изстрела разбиваш по-важните контролни системи на реактора. Веднага безстрастен механичен глас обявява:

— ПОВРЕДА В ОСНОВНИТЕ СИСТЕМИ НА ЕНЕРГОБЛОКА. АВТОМАТИЧНАТА РЕМОНТНА СИСТЕМА НЕ РАБОТИ. ВЗРИВЯВАНЕ НА РЕАКТОРА СЛЕД ПЕТДЕСЕТ МИНУТИ. ВЕДНАГА ВСИЧКИ ДА СЕ ЕВАКУИРАТ!

— Оттегляме се! Веднага! — викаш задъхано и заедно с хората си хукваш навън.

— Бързо, отдалечете се в джунглата! — нареждаш, когато събираш хората си. Повредихме централата! Всеки момент ще се взриви!

Втурвате се с всички сили към пробива в оградата, а там...

Избери едно число и премини на съответния епизод.

[236.](#)

[251.](#)

След като вземаш решението за провеждане на отвличаща атака, трябва да се справиш с още един проблем — да вземеш ли с диверсионната си група тежко оръжие и ако вземеш, кое?

Ако смяташ, че е по-добре да не лишаваш атакуващия отряд от тежкото им въоръжение, направи петата **контролна сума** равна на 0 и премини на **215**.

Ако ще вземеш рентгеновия лазерен бластер, направи петата **контролна сума** равна на 5 и премини на **215**.

Ако предпочиташ плазмения турбобластер, направи петата **контролна сума** равна на 10 и премини на **215**.

Ако пък избираш ракетната установка, направи петата **контролна сума** равна на 100 и премини на **215**.

— Избийте ги! — не издържаш накрая.

За миг рейнджърите те поглеждат слисано, но дисциплината и рефлексите надделяват и скоро всички туземци са мъртви.

— Тръгвайте най-сетне! — викаш все още ядосан и се качваш на транспортъора.

Преди да продължиш, трябва да вземеш решение по още един проблем — как да се придвижите до комплекса.

Ако натовариш всички на транспортъора, ще стигнете по-бързо, но ще сте и по-уязвими при евентуално разкриване. Ако бойната група се движи пеша, ще се забавите повече, но не толкова много — все пак до комплекса има само около три километра.

Ако ще се возите на транспортъора, премини на [253](#).

Ако ще напредвате пеша, премини на [214](#).

Не можеш да се сетиш за нищо по-добро от тежките оръжия и като прогонваш натрапчивата мисъл от главата си, без колебание избираш.

Ако петата **контролна сума** е равна на нула, не ти остава нищо друго, освен да се върнеш в енергоцентралата, като преминеш на **226**.

Ако петата **контролна сума** е по-голяма от нула, което значи, че имаш тежко оръжие, решавай кое ще използваш и премини на съответния епизод:

**280** — за плазмения турбобластер;

**247** — за рентгеновия лазер;

**207** — за ракетите.

— Само с електрониката няма да разберем нищо — казваш на застаналия до теб специалист по електронно разузнаване. — Ще трябва да обходим района.

— Без активно сондиране няма да стане — съгласява се той, — а това значи да им се представим предварително.

— Сержант, две групи да обиколят около комплекса! — нареждаш по комуникатора.

Скоро две групи от по трима рейнджъри излизат от совалката и потъват в джунглите на Ситай.

— Е, сега не ни остава нищо друго, освен да чакаме — с досада отбелязваш ти. — Връзка с разузнавачите — само в краен случай, иначе могат да ни засекат. Кодирани съобщения и максимално насочени предавания.

Скоро чакането започва да ти омръзва и ти сериозно се колебаеш дали да не огледаш навътре из джунглите.

Ако ще чакаш търпеливо, премини на [216](#).

Ако ще предприемеш разузнаване из джунглите, премини на [218](#).

— Опитайте с лазерния бластер! — казваш на наведения над прицелния окуляр рейнджър. — И внимателно, да не се стовари на главите ни! — добавяш веднага.

Без да се обръща, стрелецът дава сигнал, че те е разбрал и като помръдва леко тънката цев, следи пикиращата машина. Изтребителят е почти над вас и бордовите му оръжия проблясват с искрите на изстрелите, когато лазерният бластер го пронизва. В първия момент не се случва нищо. След като ви засипва с порой от малки патрони, изтребителят излиза от пикирането и започва да се издига. Миг след това е разтърсен от серия експлозии и още във въздуха започва да се разпада. Инерцията на полета отнася горящите отломки далеч от вас и вие се отърват от нападението само с един убит рейнджър.

— Леко се измъкнахме! — обажда се залегналият наблизко сержант, целият почернял и покрит с прах от близките взривове. — Защо все пак не стреля веднага, а направи тази самоубийствена маневра?

— Вярно, щяхме да сме безпомощни при първото спускане. Няколко ракети и... край! — недоумява и един от рейнджърите. — Вместо да стреля, той се занимава с акробатика и... — войникът млъква изумен, като вижда реакцията ти.

Няколкото разменени реплики изведнъж са ти подсказали решението на проблема. Без да се интересува от далечната стрелба на охраната, скачаш на крака и хукваш обратно към енергостанцията.

— Задръжте ги само няколко минути! — викаш в движение. Разбира се, веднага си забелязал учудените погледи, но нямаш време за обяснения. А всичко се оказва толкова просто. Охраната не смее да стреля в близост до енергоблока, за да не го повреди и взриви. Значи те се страхуват от възможната експлозия.

Извади от втората [контролна сума](#) едно и премини на [198](#).

За ваш късмет, преди да доближи до района на приземяването ви, патрулът заобикаля едно голямо и дълбоко блато и ви отминава, без да заподозре за съществуването ви.

Премини на [283](#).



Сглобяват и насочват ракетната установка срещу вратата и ти сам дърпаш спусъка. С рев от насочващите тръби излита малка, но с много мощен заряд ракета и веднага се забива във вратата.

Случва се това обаче, от което си се опасявал — макар изстреляна от близко и с малка скорост, ракетата успява да пробие вратата и с оглушителен трясък се взривява вътре.

Естествено, моментално се сецаш какво ще последва и разнеслият се от залата механичен глас веднага го потвърждава:

— ПОВРЕДА В ОСНОВНИТЕ СИСТЕМИ НА ЕНЕРГОБЛОКА. АВТОМАТИЧНАТА РЕМОНТНА СИСТЕМА НЕ РАБОТИ. ВЗРИВЯВАНЕ НА РЕАКТОРА СЛЕД ПЕТДЕСЕТ МИНУТИ. ВЕДНАГА ВСИЧКИ ДА СЕ ЕВАКУИРАТ!

— Бързо, отдалечете се в джунглата! — нареждаш, когато се събирате навън. — Повредихме централата! Всеки момент ще се взриви!

Втурвате се с всички сили към пробива в оградата, а там...

Избери едно число и премини на съответния епизод.

**236.**

**251.**

— Изключи двигателите! — решаваш веднага ти. — Започваме безмоторно спускане в района на комплекса.

— ДВИГАТЕЛИТЕ НА НУЛА — откликва веднага компютърът. — ПРЕДСТАРТОВАТА ГОТОВНОСТ Е ОТМЕНЕНА. ДАЙТЕ КООРДИНАТИ ЗА НАСОЧВАНЕ!

— Насочи совалката някъде в северозападния край! — посочваш на първия пилот място, което изглежда по-високо и вероятно е по-сухо.

— Няма ли да ни усетят, когато прелетим над тях? — пита със съмнение в гласа кибернетикът.

— В тези облаци? — отговаряш му. — Съмнявам се, а и ние ще подходим от страни.

— КООРДИНАТИТЕ ЗА СПУСКАНЕ УТОЧНЕНИ — съобщава компютърът. — ЗАПОЧВАМ НАСОЧВАНЕ. ТРИДЕСЕТ СЕКУНДИ ДО СТАРТА.

Отново се облягаш назад в мекото кресло и затваряш очи. Дано не си взел погрешно решение!

— КРАЙ НА НАСОЧВАНЕТО. ЗАПОЧВАМ БЕЗМОТОРНО СПУСКАНЕ.

С леко свистене от носовите дюзи излитат силни струи прегрята пара. Скоростта на кораба намалява, докато гравитацията надделява над инерцията и започват свободно спускане. С гръмък рев совалката се забива в атмосферата, серия тежки удари и вибрации преминава по корпуса и скоростта започва стремително да намалява. След няколко секунди полетът се стабилизира и безстрастният глас на автомата обявява:

— УСПЕШНО НАВЛИЗАНЕ В АТМОСФЕРАТА. ВСИЧКИ СИСТЕМИ РАБОТЯТ ИЗПРАВНО. ИЗХВЪРЛЯМ ТОПЛИННИТЕ ЩИТОВЕ. ПРЕМИНАВАМ В РЕЖИМ НА БЕЗМОТОРЕН ПОЛЕТ. НЯМА ОТКЛОНЕНИЯ ОТ КУРСА.

— Всички защитни и маскировъчни системи на пълна мощност! — докладва единият от пилотите.

— Останете по местата си! — казваш бързо, усетил раздвижване зад гърба си. — И по-тихо! — Възможно е да има акустични детектори.

Тиха и невидима като призрак, совалката се плъзва почти над западната ограда на комплекса и леко ляга в меката пръст на малко възвишение, само на три километра от него.

След около тридесет минути сте на повърхността. Совалката е стъпила стабилно на малко островче от сравнително твърда земя. Отличното спускане е подобрило настроението на цялата група и сега всички са се събрали пред екраните, показващи чуждия свят. Пейзажът навън изглежда като кошмар, създаден от болен мозък. Криви дървета и зловещи, виещи се растения са преплетени в почти непроходим гъсталак. Всичко е обвито в тежки изпарения и разкъсани парцали гъста мъгла. Под дърветата цари сив сумрак, през който се движат неясни сенки. Растенията имат странен посърнал цвят, преливащ от белезникаво зелено до мръсно сиво.

И така, първата част на задачата е изпълнена успешно. Приземил си се незабелязан и имаш цели 15 дни за провеждане на операцията.

Направи шестата **контролна сума** равна на пет и премини на **235**.

Преди да започнеш акцията, е необходимо да направиш предварително разузнаване. От теб се иска да определиш начините и обхвата на разузнаването.

И така, възможни са следните варианти:

Можеш да се ограничиш само с пасивно електронно разузнаване с уредите на совалката и техническия комплект. Този начин едва ли може да ти даде достатъчно данни, а и не може да ти гарантира пълна безопасност. Все пак той е с най-малък риск и ако решаваш да действаш така, премини на [269](#).

Освен електронното разузнаване, можеш да изпратиш и групи да обходят и разгледат целия периметър на комплекса. Рискът да ги забележат е минимален, а информацията ще е пълна. Ако ще предпочетеш този метод, премини на [230](#).

Разбира се, най-пълна информация ще имаш, ако изпратиш хора да огледат и навътре в джунглата. Вероятността да попаднат на патрул е минимална, но все пак съществува. Все пак ако смяташ, че можеш да се довериш на хората си, премини на [244](#).

Там вече се е разположила голяма група войници и прегражда пътя ви. Озадачени от неочакваното ви бягство, те се забавят за един миг и в следващия са вече мъртви. За разлика от тях, „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ не губят присъствие на духа дори и в най-критични ситуации.

Отдалечавате се с максимална бързина, когато на километър от комплекса върху ви се стоварва тежък тътнещ удар, който ви поваля и разпилява по земята. Ужасна горещина с няколко последователни разтърсвания те връхлита и измъченото ти съзнание се изключва.

Когато светът отново става достъпен за възприятие, ти с мъка се изправяш и като се освобождаваш от посипалата те пръст, се оглеждаш наоколо. Гората е опустошена и буквално преобърната от ядрения ураган. Комплексът е направо пометен и от мястото му огромен гъбовиден облак се е забил в ниските облаци, като продължава стремително да расте.

— Хайде да се махаме оттук! — казваш уморено на наобиколилите те рейнджъри. За твоя радост никой не е пострадал сериозно при експлозията. Сега ти остава само да изчакаш контролния срок и да се прибираш. Изпълнил си по-важната част от задачата си, унищожил си комплекса. А дали си успял да вземеш научната документация, зависи от стойността на осмата **контролна сума**. Колко от хората ти ще се върнат живи ще видиш, като събереш втората и третата **контролни суми**.

Направи седмата **контролна сума** равна на 20. Всички останали запазват досегашните си стойности.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Работата върви бързо, когато силен и ослепителен лъч светлина ви залива и гръмлив механичен глас проехтява:

— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ДЕСЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ!

— Какво става, по дяволите? — процежда през зъби един от рейнджърите.

Бърз поглед през рамо ти показва, че привидно спрялата патрулна машина е всъщност брониран охранителен автомат, който сега е насочил към вас целия си смъртоносен арсенал.

— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ПЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ! — прогърмява отново гласът на робота.

И така, положението е почти безизходно, но все пак имаш време за едно последно действие.

Можеш да хвърлиш оръжието и да се предадеш. Премини на [275](#).

Може да опитате да се биете с робота и да влезете в енергоцентралата. Стрелбата обаче ще вдигне тревога и едва ли ще можете да се измъкнете. Ако си решен да загинете, но да унищожите комплекса, премини на [96](#).

Този тип патрулни работи не са много интелигентни, така че имате известен минимален шанс да се опитате да избягате, като преминете на [166](#).

— Превземете на всяка цена енергоцентралата и я задръжете до идването ми! — нареждаш на сержанта и заедно с втората група се насочваш към космодрума. Без особени усилия преодолявате малките патрулни групи на охраната. На по-сериозна съпротива се натъквате едва пред самите писти на космодрума. От няколко страни към вас се приближават бойни роботи от военен суперклас и ви подлагат на истински ураганен обстрел.

Докато се опитвате да се прикриете някак на голите писти и да се справите с новата опасност, от ниските облаци изскача и пикира право върху групата ти голям, мощно въоръжен щурмови изстребител.

Краят изглежда близко, когато... Избери едно от посочените числа и премини на съответния епизод.

**266** — можеш да го избереш, само ако петата **контролна сума** е по-голяма от нула;

**186** — независимо от контролните суми;

**203** — независимо от контролните суми.

Външният вид на новите ти съюзници е силно променен и обезобразен от продължилата много поколения генетична мутация. Телата им са дребни и слаби, с тесни, сплескани странично гърди. Краката им са дълги, с много широки стъпала и свързани с ципа пръсти. Гъвките, сръчни пръсти на още по-дългите им ръце също са частично свързани с по-малка ципа. Най-странно изглеждат обаче главите им, продълговати и със силно изтеглен назад тил и две големи изпъкнали очи, разположени така, че могат да виждат почти на всички посоки, без да се обръщат. Устата са с тесни, стиснати устни, носът е почти незабележим, сведен до малка издутина с две коси цепки, затварящи се с ципа. Ушите са големи, остри и много подвижни. Въобще местните приличат на странни, странично сплескани жаби, но както се оказва, идеално приспособени за условията на свят, покрит с блата и наводнени джунгли.

Но, разбира се, не видът им е това, което привлича вниманието ти — галактиката е пълна и с много по-странни същества. Най-силно си поразен от оръжията им. На пръв поглед приличат на обикновени примитивни арбалети, но вместо с обичайния лък, стрелите се изстрелват от полето на силен електромагнитен генератор. Самите сгрели са къси и дебели, с вградена в тях мощна кондензаторна батерия. Ударната сила на оръжието е сравнително малка, но в поразяващите възможности на електрическата стрела се убеждаваш още щом докосваш върха на една от тях.

След като си разменят приветствия, сведения и взаимно се уверяват в приятелство, остава да решиш как да постъпиш.

Ловците настояват да идеш в селото и да преговаряш със старейшините. Ако ще се съ согласиш, премини на [240](#).

Ако смяташ, че е по-удачно не ти да ходиш в селото, а те направо да доведат бойците си при теб, премини на [209](#).



— Сержант, вземи двама рейнджъри и кибернетика! — казваш след кратък размисъл. — Отиваме като „парламентъори“ в селото.

След час сте готови и заедно с новите си съюзници потъвате в гъсталака на джунглите на път за тайнствения съвет на старейшините.

Тежкият няколкодневен преход през кошмарната, заливана от почти непрестанен дъжд джунгла ви дава отлична възможност взаимно да се опознаете и прецените възможностите си. Външният вид на новите ти съюзници е силно обезобразен от продължилата много поколения наред генетична мутация. Телата им са дребни и слаби, с тесни, сплескани странично гърди. Краката им са дълги, с много широки стъпала и свързани с ципа пръсти. Гъвкавите, сръчни пръсти на още по-дългите им ръце също са частично свързани с по-малка ципа. Най-странно изглеждат обаче главите им, продълговати и със силно изтеглен назад тил и две големи изпъкнали очи, разположени така, че могат да виждат почти на всички посоки, без да се обръщат. Устата са с тесни стиснати устни, носът е почти незабележим, сведен до малка издутина с две коси цепки, затварящи се с ципа. Ушите са големи, остри и много подвижни. Въобще местните приличат на странни, странично сплескани жаби, но както се оказва, идеално приспособени за условията на свят, покрит с блата и наводнени джунгли.

Но, разбира се, не видът им е това, което привлича вниманието ти — галактиката е пълна и с много по-странни същества. Най-силно си поразен от оръжията им. На пръв поглед приличат на обикновени примитивни арбалети, но вместо с обичайния лък, стрелите се изстрелват от полето на силен електромагнитен генератор. Самите стрели са къси и дебели, с вградена в тях мощна кондензаторна батерия. Ударната сила на оръжието е сравнително малка, но в поразяващите възможности на електрическата стрела се убеждаваш още първия ден, когато ловците повалят само с два изстрела голямо колкото слон и бронирано с дебели костни плочки животно.

Най-невероятното обаче е, че дългата широка тръба, снабдена с удобна ръкохватка, се оказва стар термичен бластер от времето на империята. Загадка остава как са успели да го запазят изправен няколко

века. Друго, не по-малко загадъчно обстоятелство, е как успяват да намират енергия за стрелите и особено за бластера.

Разбира се, както си и предполагал, отговорът на всичко се крие в селото им. Колибите им се оказват малки полуземлянки, удивително напомнящи купчини пръст и освен свършената си маскировка, не притежават нищо интересно. Интересното и дори смайващо нещо е един почти потънал в земята и обрасъл с лиани, но напълно здрав имперски транспортен кораб от лек клас. В неговата просторна и сравнително суха командна кабина ви посрещат петимата старейшини на племето.

Историята на племето, която научавате от тях, е разказ за дългата и безнадеждна борба на изоставените колонисти — първо срещу враждебния и опасен свят, а след това и срещу все по-силното израждане и мутиране на хората. След няколко поколения борбата е загубена и колонията загива. Оцелелите се пръскат из джунглите и се обособяват в няколко племена, живеещи на големи разстояния едно от друго. Тукашното племе представлява потомци на групата, която последна се оттегля, след като поддържащите автомати престават да ги разпознават и да им се подчиняват, и започват да консервират лабораториите, енергоцентралата и всички по-важни постройки.

Някъде по това време идва и последният кораб — автоматичен транспортър, който поради повреда пада в джунглата. Товарът се оказва истинско богатство — купища резервни части и инструменти, предназначени за някаква военна база, а работещият с бавни неутрони термоядрен енергогенератор — истински късмет.

Преди няколко години на планетата пристигат сегашните ѝ завоеватели и като разконсервират и разширяват производствения комплекс, започват лов на местни жители, които принуждават да работят като роби.

Историята е дълга и тъжна, но няма отношение към задачата ти, така че накратко, старейшините ти предлагат племето да участва в нападение срещу комплекса.

Докато обмисляте възможността да довършите тунела, защитени от дефлектор, се появява един от ловците и възбудено обяснява, че към селото се приближава „ловецът на роби на злите“.

След като дава няколко бързи и категорични заповеди, един от старейшините ти обяснява, че „ловецът на роби“ е голяма летяща

машина, пълна с войници, с която от комплекса на картела ловят туземците за роби. Досега са опитвали няколко пъти да се борят с нея, но безуспешно и се налага да се крият.

Всички те гледат с очакване и ти, като правиш шестата **контролна сума** равна на нула, трябва да избереш:

Можеш да опиташ да плениш „ловеца“ и да го използваш по някакъв начин. Ако е така, премини на **277**.

Може, разбира се, да не рискуваш и да се скриеш заедно с всички. Ако е така, премини на **217**.

— Добре, сега няма да се занимаваме с местните — казваш решително. — Връщайте се и приберете всички разузнавателни групи! Нападаме утре сутринта. Само разправии с туземци ми трябва сега! — мърмориш недоволен.

Премини на [219](#).

Смутен от някакво несъответствие, което ти се изплъзва, за момент се замисляш и не даваш никакви нареждания. Времето лети стремително и тежко бронираният робот вече е съвсем близо. Зад прикритието на масивния му корпус се приближават и окопитилите се войници от охраната. От ниските облаци с гръмотевичен рев изплува и един щурмови изстребител и като се обръща през крило, се насочва към вас.

В главата ти се върти някаква мисъл, но ситуацията е критична, така че избери едно число и премини на съответния епизод:

**197.**

**229.**

След разгорял се кратък и бурен спор ловците се отделят от групата и нападат патрула. Когато водачът на разузнавачите ти докладва за инцидента, не ти остава нищо друго, освен да подкрепиш новите си съюзници.

Премини на [222](#).

— Само с електрониката няма да разберем нищо — казваш на застаналия до теб специалист по електронно разузнаване. — Ще трябва да обходим района.

— Без активно сондиране няма да стане — съгласява се той. — А това значи да им се представим предварително.

— Сержант, две групи да обиколят около комплекса! — нареждаш по комуникатора. — Една група да навлезе навътре в джунглата и да подсигури района! Да изчакат заминаването на останалите!

Скоро две групи от по трима рейнджъри излизат от совалката и потъват в джунглите на Ситай.

— Третата група е готова, сър! — обажда се сержантът след малко.

— Добре, изчакайте малко — казваш, като се замисляш за миг.

Чакането на съобщения от разузнавачите ти се струва отегчително и си мислиш дали да не поведеш ти третата група разузнавачи.

Ако смяташ, че е рисковано да оставиш кораба и да ходиш сам на разузнаване, изпрати сержанта за водач и премини на [224](#).

Ако искаш лично да предприемеш разузнаване из джунглите, премини на [218](#).

Преди да вземеш каквото и да е решение, включваш кодиращия комуникатор и се осведомяваш как се справят в лабораториите. Оттам докладват, че всичко е наред и от компютрите са извадени всички данни.

— Добре, останете там и чакайте заповеди! — казваш бързо, като се усмихваш на хрумналата ти току-що мисъл.

Страхът на войниците от охраната да стрелят в близост до реактора на енергоцентралата ти показва как бързо и без повече жертви да приключиш със задачата си.

Преминаваш на **198**.



Бойците ти засипват ниско кръжащата машина с порой от лазерни светкавици, за съжаление неможещи да преодолеят дефлектора на турбоплатформата и напълно безвредни за нея. Изстрелите ви позволяват на патрулите да засекаат и унищожат още двама от бойците ти, докато вие сглобите и насочите някое от тежките оръжия.

Няколко секунди по-късно стрелецът на рентгеновия бластер успява да пробие защитата на полето и да порази енергогенератора на платформата. Стоварилата се право на главите ви горяща машина премазва сержанта и с това намалява катастрофално броя на войните ти.

Сега имаш малка отсрочка и като извадиш от втората **контролна сума** две, решавай:

Ако смяташ да продължите, премини на **206**.

Ако искаш да прекратите акцията и да се върнете, премини на **259**.

Ако ще потърсиш помощ от местните племена, премини на **225**.

— Вие с рентгеновия лазер, оправете се с този и да вървим към лабораториите! — даваш заповед на рейнджърите.

Рентгеновият лазерен лъч може да пробие безпроблемно защитата на робота, но за да го спре веднага, трябва да засегне управляващия го електронен мозък или енергогенераторите.

В известен смисъл успехът ти зависи от шанса и затова избери едно число и премини на съответния епизод.

[196.](#)

[223.](#)

[261.](#)

Когато разбират, че ще оставите ненавистните войници на картела да си отидат, ловците стават неспокойни и се опитват да убедят командира на разузнавателната група да не ги пуска. Той, разбира се, не може да наруши заповедта ти, но не може и да попречи на ловците те да я нарушат.

За да разбереш как ще се справи със ситуацията, избери едно число и премини на съответния епизод.

[212.](#)

[243.](#)

— Ракетите, заемете се с него! — викаш високо и повеждаш хората си към лабораториите.

Зад гърба ви изстребителят се спуска почти вертикално и вече е почти над вас, когато една от малките ракети го посреща. За миг пикиращата машина е закрыта от кълбо с ослепителен блясък, което бързо угасва, без да му навреди. Залегналият до теб сержант дава воля на разочарованието си със серия безполезни изстрели. Отклоненият от целта изстребител пуска няколко малокалибрени плазмени бомби и като напруга двигателите си до краен предел, започва да се издига отвесно.

При бомбардировката си загубил двама бойци, затова извади от втората **контролна сума** две. За момент се спираш да подредиш мислите си, а упоритият пилот на комплекса връхлита пак, отново озовал се отзад със сложна маневра.

— Що за акробат е този? — процеждаш през зъби. Маневрите на изстребителя наистина са странни и си заслужава да помислиш, но първо избири оръжие, с което да го спреш.

За да използваш плазмения турбобластер, премини на **265**.

За рентгеновия лазер премини на **231**.

— Доведете ги при мен — казваш — и се върнете, ако сте наблизо! Може да променим стратегията.

— Сержант, проверете ги и вижте какво искат! — нареждаш, когато разузнавачите се връщат, повели група от около десетина дребни туземци.

След няколко минути на бързи пререкания и ръкомахания сержантът се обажда по комуникатора:

— Искат да говорят с вас, сър — казва ухилен той. — Изпраща ги „съветът на старейшините“ да преговарят с „най-главния“. Езикът им обаче се разбира отлично.

— Добре де, ще разговарям с тях — казваш с досада и сядаш на земята срещу дребния водач на ловците. — Кой си ти, по дяволите?

— Аз не „по дяволите“, аз приятел! — произнася с достойнство туземецът и сяда срещу теб.

Сержантът се оказва прав — местните говорят един от старите диалекти на универсалния език със странен мелодичен акцент, но напълно разбираемо.

— Ние отдавна наблюдава вас — обяснява ловецът. — Видели как дебне „злите“ и иска помогне. Старейшини изпрати за вас.

— Къде са тези старейшини и как ще ни помогнете? — питаш заинтересован.

— Село далече. Три дни път. Ние познава крепост на злите. Старейшини прави карта. Показва тунел. Показва капани. Води из гора. Ние много воители — дългата реч явно изморява ловеца и той добавя няколко думи на собствения си език, които не разбираш.

— Чухте ли всички? — питаш по комуникатора. — Отменям началото на операцията! Чакам предложения.

— Нека се съгласим, командире! — предлага веднага кибернетикът. — Да идем до селото и да говорим със старейшините. Не познаваме района и е опасно да нападнем слепешката.

— Може ли да предложи нещо, сър? — обажда се сержантът.

— Давай, всеки може да си каже мнението!

— Нека да не ходим в селото. Далеч е, а и джунглите са опасни. Ако искат да ни помогнат, нека да дойдат като водачи и да огледате района. По-добре да не водят бойци; не знаем какво могат и само ще пречат.

— Да, това е така — казваш замислен. — Може и да огледаме района, а аз да ида с тях до селото.

Ти си командирът и решението зависи само от теб. Така че избирай:

Ако смяташ предложението на кибернетика за най-разумно и си съгласен да заведеш хората си до селото и оттам да започнете нападението, премини на **42**.

Ако решаващ да се съ согласиш с предложението на сержанта и да направите допълнително разузнаване, като вземете ловците за водачи, премини на **209**.

Ако избираш да идеш в селото, докато хората ти направят допълнително разузнаване с ловците като водачи, премини на **240**.

Точно срещу пробива, прикрита зад една от полуразрушените сгради, се е спотаила голяма, силно бронирана бойна машина, която ви засипва с огън веднага щом се приближавате. Тренираните рефлексии ви помагат да се отървете само с двама убити.

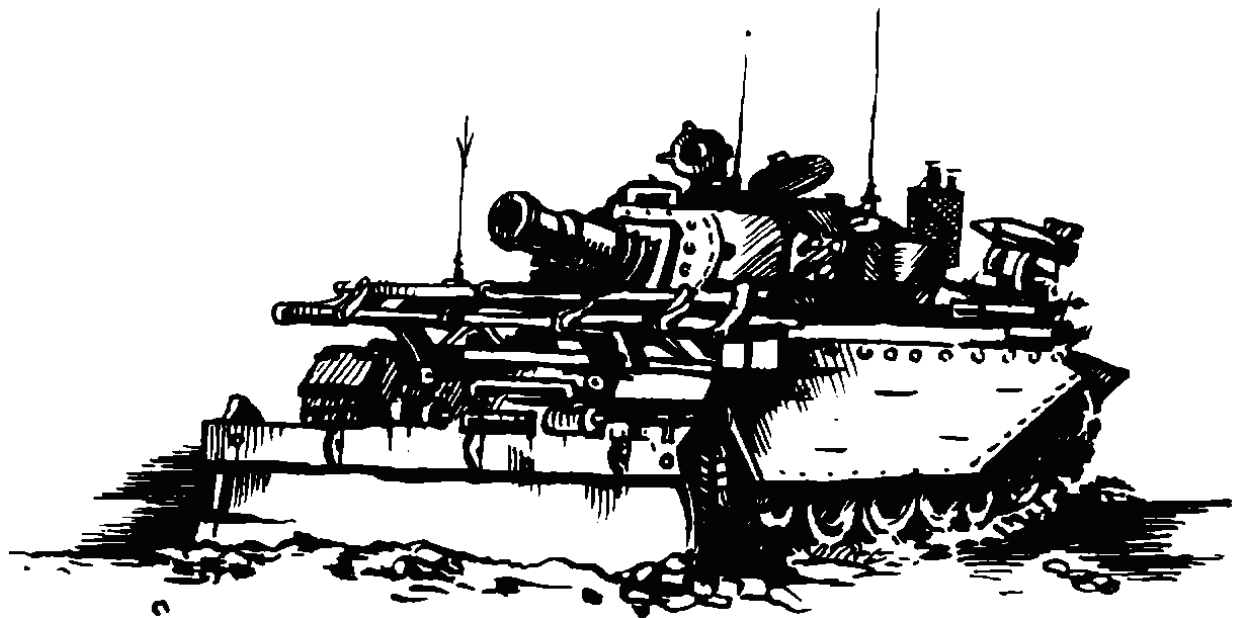
Преградилият път ви робот е от военен суперклас, способен да взима самостоятелни решения, бърз, интелигентен и силно въоръжен. Със защитното му поле и дебелия броня могат да се справят само тежкия турбобластер или мощният рентгенов лазер. Ако са ти под ръка, използвай ги веднага, защото времето тече и взривяването на реактора наближава.

Ако имаш някое от посочените оръжия (петата [контролна сума](#) трябва да е по-голяма от нула), премини на [187](#).

Ако не, край на групата и на мисията ти. Направи седмата [контролна сума](#) равна на 20. Всички останали са равни на нула.

КРАЙ.

Премини на [293](#).



След като разгръщаш прикриващия отряд по направление на най-вероятното нападение от страна на охраната, даваш няколко последни заповеди и заедно с хората си се насочваш стремително към енергоцентралата.

Премини на [129](#).



— Качвайте се всички на машината! — нареждаш на рейнджърите. — Стига сме се мотали! Да си свършим работата и да заминаваме!

С рев и трясък на повалени дървета тежката машина си пробива път през гъстата, залята с вода и кал джунгла. На места дърветата и храсталакът са така здраво преплетени, че се налага да си пробивате път с бластерите. Колкото повече се приближавате до оградата, толкова повече се разрежда и заблациява джунглата. На около километър от защитения периметър на комплекса тежко натовареният транспортър пропада в дълбока, пълна с рядка кал и замаскирана с воден слой, яма. Бързо потъва, като отнася всички ви и така слага край на мисията ти.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

Случва се и „СТАР РЕЙНДЖЪРС“ да загубят, особено ако са водени от неопитен и прибързан командир.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

— Сержант, оставаш тук с двама рейнджъри! Взривявате по моя команда или ако нещо се обърка! Останалите с мене навън!

Веригата на охраната се е приближила и вече се разменят отделни изстрели, но и двете страни изчакват; твоите хора — заповедите ти, а войниците на наркокартела — неизвестно защо.

Но решението вече е взето и ти, като се присъединяваш към хората си, даваш заповед за стрелба. Веднага въздухът се изпълва със свистенето на бластерите и звънкото гърмене на автоматите. Засипаните с огън войници от охраната залягат и се прикриват както могат, като само нарядко отвързват на стрелбата. Единствен големият боен робот, без да обръща внимание на безвредните за защитата му изстрели, продължава бавно да се приближава и да избира подходяща дистанция за стрелба.

Спечелил си първия „рунд“, но решаващата схватка все още предстои. Сега бързо трябва да намериш начин да се справиш с робота.

Ако петата **контролна сума** е равна на нула, не ти остава нищо друго, освен да се върнеш в енергоцентралата, като преминеш **226**.

Ако петата **контролна сума** е по-голяма от нула, което значи, че имаш тежко оръжие, решавай кое ще използваш и премини на съответния епизод:

**280** — за плазмения турбобластер;

**247** — за рентгеновия лазер;

**207** — за ракетите.

Ако искаш и имаш време, можеш просто за момент да помислиш за някое друго решение, като преминеш **242**.

След като се убеждават в несъгласието ти да ги придружиш, туземците тръгват за селото си, като обещават да се върнат след пет дни с всички желаещи бойци.

Скоро чакането започва да ти омръзва и ти сериозно се колебаеш дали да не огледаш навътре из джунглите. Вече си взел решение да съставиш трета разузнавателна група, когато по външния комуникатор дават сигнал, че искат връзка.

— Дявол да го вземе! — мърмориш ядосан. — Тези не могат и половин час да се оправят сами. Казвай, рейнджър! — казваш, като включваш кодиращото устройство.

— Извънреден проблем, сър! — чува се от комуникатора. — Попаднахме на патрул, обикалящ извън периметъра. Движат се към района на совалката. Да ги унищожим ли?

Ето, че отново си изправен пред трудна задача.

Ако наредиш да избият патрула, ще предизвикате тревога и претърсване на гората. Тогава ще трябва да започнеш веднага атаката, като преминеш [222](#).

Ако оставиш патрула на мира, има опасност да попаднат на совалката и да бъдете разкрити преждевременно. Това ще намали още повече шансовете ви. Но пък ако не попаднат на вас, ще можете да завършите разузнаването си. За този вариант премини на [258](#).

Настройваш бластера на максимална мощност и като нареждаш на рейнджърите да се отдръпнат, забиваш лъча във вратата. Известно време металът се съпротивлява, като съска и пуши силно, но след няколко секунди плазменият лъч пробива вратата, която ненадейно хлътва навътре и с трясък се събаря. Веднага отвътре ви посрещат със стрелба от леки електронни бластери. Дефлекторите се справят отлично с опасността и настъпва кратко затишие.

Какво решаваш? Може би случайно ви посрещат с толкова слабо оръжие и вероятно ще последва нещо по-мощно, а може и да не е случайно. Решението е твое.

Ако ще отговорите на стрелбата, премини на **202**.

Ако ще нападнеш, разчитайки на дефлекторите, премини на **268**.

— Добре де, ще разговарям с тях — казваш с досада и сядаш на земята срещу дребния водач на ловците. — Кой си ти, по дяволите?

— Аз не „по дяволите“, аз приятел! — произнася с достойнство туземецът и сяда срещу теб.

Сержантът се оказва прав — местните говорят един от старите диалекти на универсалния език със странен мелодичен акцент, но напълно разбираемо.

— Ние отдавна наблюдава вас — обяснява ловецът. — Видели как дебне „злите“ и иска помогне. Старейшини изпрати за вас.

— Къде са тези старейшини и как ще ни помогнете? — питаш заинтересован.

— Село далече. Три дни път. Ние познава крепост на злите. Старейшини прави карта. Показва тунел. Показва капани. Води из гора. Ние много воители — дългата реч явно изморява ловеца и той добавя няколко думи на собствения си език, които не разбираш.

— Чухте ли всички? — питаш по комуникатора. — Отменям началото на операцията! Чакам предложения.

— Нека да се съгласим, командире — предлага веднага кибернетикът. — Да идем до селото и да говорим със старейшините. Не познаваме района и е опасно да нападнем слепешката.

— Може ли да предложи нещо, сър? — обажда се сержантът.

— Давай, всеки може да си каже мнението!

— Нека да не ходим в селото! Далеч е, а и джунглите са опасни. Ако искат да ни помогнат, нека да дойдат като водачи и да огледаме района. По-добре да не водят бойци; не знаем какво могат и само ще пречат.

— Да, това е така — казваш замислен. — Може и да огледате района, а аз да ида с тях до селото.

Ти си командирът и решението зависи само от теб. Така че избирай:

Ако смяташ предложението на кибернетика за най-разумно и си съгласен да заведеш хората си до селото и оттам да започнете нападението, премини на [42](#).

Ако решаваш да се съгласиш с предложението на сержанта и да направите допълнително разузнаване, като вземете ловците за водачи, премини на **209**.

Ако избираш да идеш в селото, докато хората ти направят допълнително разузнаване с ловците като водачи, премини на **240**.

— Пропуснете го! — казваш след кратък размисъл. — Следете го внимателно и ако наближи опасно, го ликвидирайте!

Тъй като си избрал вариант, зависещ до известна степен от случайността, избери едно число и премини на съответния епизод.

[220.](#)

[232.](#)

[248.](#)

След кратък размисъл си принуден да се примириш със съдбата и да признаеш провала на акцията.

— Поемете командването! — с въздишка казваш на седналия до теб кибернетик. — Ще изчакаме контролния срок и се прибираме. Съжалявам, че ви провалих.

Изправяш се и се отдалечаваш самотен в гъсталака на джунглите. След петнадесет дни крайцерът ще ви чака да се приберете с някакъв резултат. За миг си представяш лицата на приятелите ти в базата и пред очите ти изплуват обезобразените тела на загиналите. Бавно, но решително изваждаш бластера и без колебание натискаш спусъка. Направи деветата **контролна сума** равна на нула. Всички останали запазват досегашните си стойности.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.



— Отстранете ги от линията на атаката! — командваш сърдито.  
— Сега нямам време за тях.

Без повече да погледнеш, взимаш оръжието си и излизаш от совалката. Навън пред очите ти се разиграва странна гледка. Сержантът и няколко рейнджъри се опитват да изблъскат настрани препречащите пътя дребосъци, а те упорито се дърпат и се опитват да обяснят нещо. Войниците ти изглеждат разколебани от думите им и като те виждат, спират разправията.

— Те говорят стария универсален език, сър — смаян казва дотичалият до теб сержант. — Твърдят, че искат да помогнат. Упорити са, ще трябва да употребим сила, ако откажете да разговаряте.

Отново трябва да вземеш важно решение. Как смяташ да постъпиш?

Можеш да накараш рейнджърите да ги избутат със сила и да освободят пътя. Ако е така, премини на [204](#).

Може би трябва да ги изслушаш, като преминеш [257](#).

Разбира се, можеш лесно да ги избиеш, но това едва ли е удачно решение. Ако все пак ще се спреш на него, премини на [228](#).

Невидимият и безшумен лъч се оказва прецизно насочен и като прониква през защитния силов екран и дебелия броня, попада право в енергогенераторите на робота, от което той със страшен взрив се пръска. Веднага, без да чакат твоята команда, рейнджърите атакуват, придружени и дори изпреварени от радостно кряскащите ловци.

Зашеметени и объркани, войниците от охраната отговарят вяло и един след друг хукват назад. Победата изглежда пълна и вече се готвиш да дадеш заповед за настъпление към лабораториите, когато от ниските облаци налита щурмови изстребител и като се обръща през крило, заема позиция откъм гърба ви и пикира стръмно, без обаче да стреля.

Действията на пилота са доста странни, но ти нямаш време да се занимаваш с тях, а трябва да помислиш как да го свалиш.

Ако отново ще използваш плазмения бластер, премини на [265](#).

Ако предпочиташ лазерния бластер, премини на [231](#).

За да използваш ракетите, премини на [249](#).

— Идва с нас при старейшини! — нарежда, без да те погледне, един от приближилите се ловци.

— Трябва да идем до нашия кораб — опитваш се да обясниш ти. — Загубихме почти цялата си екипировка.

— Няма вече кораб — тъжно казва след кратко мълчание малкият ловец. — Голяма грешка било, враг на нас! Убили наши хора... Ние пали кораб. Голяма грешка! — повтаря пак той.

Направи втората **контролна сума** равна на 4, а третата — равна на 1.

И така, останал си само с трима бойци, ранения сержант и кибернетика. Ако смяташ, че с помощта на племената можеш да се справиш, премини на **72**.

Ако искаш да се откажеш, ще трябва да изчакаш пристигането на спасителната капсула. Всички **контролни суми** запазват досегашните си стойности.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Веднъж взел решението да държиш хората си заедно, ти даваш няколко бързи команди и се насочваш към първата ти цел — енергоцентралата. Разпръсвате се в широк, колкото ти позволява броят на хората, фронт и заедно с няколко придружаващи ви ловци стремително нападаш.

Премини на [129](#).

Трясъкът на автоматите раздира горската тишина и поразената многократно машина се запалва и пада в гората. Силен гръм известява края ѝ, но с това бедите ти не свършват. Близката експлозия ранява тежко сержанта и един от рейнджърите и с това катастрофално намалява броя на бойците ти.

Сега имаш малка отсрочка и като извадиш от втората **контролна сума** две, решавай:

Ако смяташ да продължите, премини на **206**.

Ако искаш да прекратите акцията и да се върнете, премини на **259**.

Ако ще търсиш помощ от местните племена, премини на **225**.

— Свалете го! Веднага! — викаш към започналите да разглобяват турбобластера рейнджъри.

Широкото дуло се завърта бавно и точно когато изстребителят е вече почти над главите ви, изстрелва огнения си заряд.

Малкото разстояние и насрещната скорост помагат на мощния плазмен лъч да преодолее защитното поле и почти да разтопи предната му част. Без да успее да излезе от стръмното пикиране, изстребителят избухва в пламъци и се стоварва право върху хората ти. От удара е унищожен плазменият бластер и загиват двамата насочващи го рейнджъри.

— Леко се отървахме! — обажда се залегналият наблизо сержант, целият почернял и покрит с прах от близкия взрив. — Защо все пак не стреля веднага, а направи тази самоубийствена маневра?

— Вярно, щяхме да сме безпомощни при първото спускане. Няколко ракети и... край! — недоумява и един от рейнджърите. — Вместо да стреля, той се занимава с акробатика и... — войникът млъква изумен, като вижда реакцията ти.

Няколкото разменени реплики изведнъж са ти подсказали решението на проблема. Без да се интересува от далечната стрелба на охраната, скачаш на крака и хукваш обратно към енергостанцията.

— Задръжте ги само няколко минути! — викаш в движение. Разбира се, веднага си забелязал учудените погледи, но нямаш време за обяснения. А всичко се оказва толкова просто. Охраната не смее да стреля в близост до енергоблока, за да не го повреди и взриви. Значи те се страхуват от възможната експлозия.

Извади от втората [контролна сума](#) две и премини на [198](#).

Изведнъж един от бавно приближаващите работи се взривява, веднага го последва втори, а изстребителят излиза с рев от пикирането и като претоварва двигателите си, се издига стръмно нагоре. Много бавно и късно! Ослепителен плазмен лъч със свистене, проникващо дори през трясъка на изстрелите, го застига и превръща в бързорастящо, ръсещо отломки огнено кълбо.

Смаян от неочакваната подкрепа се оглеждаш и чак тогава се сещаш за прикриващата група. Командващият я рейнджър, за разлика от теб, бързо се е ориентирал в ситуацията и, нарушавайки заповедта, те е последвал с хората си, за щастие със сглобен и готов за стрелба плазмен турбобластер.

— Благодаря ти, рейнджър! — казваш му и като преценяваш отново ситуацията, се връщаш и събираш хората си при енергоблока. Там сержантът се е сблъскал с един малък проблем. Входът е затворен с масивна метална врата и блокиран от електронна ключалка. Има няколко възможности да влезеш, но действай бързо, защото всеки момент можете да бъдете притиснати от охраната на комплекса.

Вратата може да бъде взривена с една от пластичните мини. Ако четвъртата **контролна сума** е равна на 10 и решаващ да я използваш, премини на **270**.

Плазмен бластер може да прогори лесно металните листове. Ако смяташ да го използваш, трябва да решиш кой.

Бластерът на щурмовия комплект можеш да употребиш, ако четвъртата **контролна сума** е равна на 20 и преминеш **256**.

Ако петата **контролна сума** е по-голяма от 5, можеш да разбиеш вратата с тежкия турбобластер, като преминеш на **211**.

Разбира се, ракетите също могат да се справят без проблем с всяка врата. Проблем е какви поражения могат да нанесат и дали няма да взривят преждевременно централата. Ако все пак ще ги използваш, трябва петата **контролна сума** да е по-голяма или равна на 100 и да преминеш на **233**.

Като последна възможност ти остава кибернетикът да отвори ключалката. Ако третата **контролна сума** е равна на 5 и ако успее

навреме, премини на **199**.



За последен път се вглеждаш в екраните, като отчаяно се мъчиш да се съсредоточиш. В този момент от ниските облаци с рев се спуска голям щурмови изстребител и като се обръща през крило, минава зад енергоблока, откъдето стръмно пикира над залегналите рейнджъри.

Положението изглежда почти безнадеждно, когато странната маневра на изстребителя ти помага на измъчващата те мисъл да изплува.

— Задръжте ги само няколко минути! — викаш на хората си и се спускаш към контролното табло.

Както си и предполагал, пилотът на пикиращата машина ви обстрелва само с град от малокалибрени патрони и без да се осмели да използва по-мощно оръжие, се издига отново. Подозрението ти, че охраната се страхува да не повреди реактора, се потвърждава напълно.

Премини на [198](#).



— Не стреляйте! — викаш на вдигналите оръжията рейнджъри.  
— Дефлекторите ще издържат! Давайте след мен!

Връхлитате върху малобройната, объркана стража и няколкото оператора на енергоцентралата и за няколко секунди се справяте с тях, без да загубиш нито един от хората си. Точно след портала се намира голяма, пълна с уреди командна зала. Мислено се поздравяваш за решението да не стреляш. Системите са толкова стари и износени, че могат съвсем лесно да бъдат повредени.

— Сержант, осигурете периметъра! Не допускайте охраната наблизко! Опасно е дори от един изстрел.

Сядаш на командния пулт и като се опитваш да се съсредоточиш, оглеждаш многобройните индикатори и скали. След внимателно проучване се уверяваш, че е невъзможно да се планира точно взривяването на реактора.

— Командире, приближава голяма група войници и някаква тежка машина! — обажда се обезпокоен сержантът. Прилича на... Това направо си е робот, военен суперклас!

И така, бързо мисли!

Можеш да разрушиш контролната система на реактора. Тогава ще имаш 50 минути да избягате. По-важната част от задачата ви ще бъде изпълнена и ако си избрал това решение, премини на **226**.

Можеш да оставиш няколко човека да я взривят по твое нареждане, а останалите, като се справите с новата опасност, да се насочите към лабораториите за научната документация. Премини на:

**191** — ако първата **контролна сума** е равна на 7 или 10;

**221** — ако е равна на 15;

**271** — ако е по-малка или равна на 5.

След пет дни възможностите на електрониката са изчерпани. Открили сте и локализирали разположените по периметъра на оградата пулсатори на елементарни частици, работещи непрекъснато. Засекли сте двигателите на няколко патрулни коли и една обхождаща района турбоплатформа. Контролните лъчи и куполът на мощен локален дефлектор са отбелязани на картите... и толкова.

Спазването на почти абсолютно лъчево затъмнение явно е строго правило на картела.

— Нищо не можем да изясним така — казваш недоволен на седящия до теб специалист по електронно разузнаване. — Всичко това не струва — посочваш купища листинги до компютъра.

— Това са възможностите ни, сър — недоволно отвръща той. — Без активни средства не можем да научим повече.

Да използвате активно сондиране е равносилно на това предварително да се разкриете и представите, така че трябва пак да вземеш решение.

Ако смяташ, че изненадата може да компенсира липсата на информация и решаваш да започнеш открита атака, премини на **219**.

Ако ще изпратиш групи за допълнително разузнаване около комплекса, премини на **230**.

Поставяш една от пластичните мини и като залягаш наблизко, активираш детонатора. Тежка приглушена експлозия избива вратата и с трясък я събаря. Веднага отвътре се посипва серия изстрели от електронни бластери, с които дефлекторите ви се справят великолепно.

Какво решаваш? Може би случайно ви посрещат с толкова слабо оръжие и вероятно ще последва нещо по-мощно, а може и да не е случайно. Решението е твое.

Ако ще отговорите на стрелбата, премини на [202](#).

Ако ще нападнеш, разчитайки на дефлекторите, премини на [268](#).

Натискаш няколко клавиша по пулта и след като се бавиш известно време със старите системи за насочване, настройваш мониторите за визуален контрол. Положението наистина се оказва сериозно. Повече от петдесет войници, разпръснати в широка верига, настъпват стремително към енергоцентралата. Пред тях тежко се поклаща ниска масивна машина, окичена с цял арсенал оръжия. Веднага разпознаваш военния робот от суперклас — бойна машина с електронен мозък, способен да взема самостоятелни решения, бърз, интелигентен и силно въоръжен. Със защитното му поле и дебелия броня могат да се справят само тежкият турбобластер или мощният рентгенов лазер. По фланговете на веригата, малко по-назад, се виждат и няколко полицейски патрулни робота.

Малката ти диверсионна група трудно може да се справи с новата опасност, а да търсиш помощ няма време. Така че решавай.

Ако смяташ да не рискуваш и да взривиш централата, премини на [226](#).

Ако все пак смяташ, че има време да помислиш, премини на [213](#).

— Тук сме, сър! — обажда се един от рейнджърите. — И четирите групи се върнаха.

— Добре, докладвайте подред! Първо на север!

— На север е разположена главната врата на комплекса. Районът е открит на около 500 метра пред оградата. Охранява се от две наблюдателни кули на ъглите и две бронирани укрепления до вратата. Не успяхме да се доближим достатъчно, но според картата след оградата започва шосе, минаващо през целия комплекс с отклонения за лабораториите, енергоблока и космодрума. Не забелязахме подвижни патрули.

— Южно направление, сър — започва веднага водачът на втората група. — Там се намира космодрумът на комплекса. Джунглата стига само на метри от оградата. Виждат се кулата за въздушен контрол, някаква ниска масивна постройка и две ракетни установки клас „земя-въздух“, две наблюдателни кули и едно бронеприкрытие. Засякохме местата на пулсаторите и сигналните системи. Две бронирани патрулни коли обхождат непрекъснато пистите — и след като се засмива кратко, добавя: — Още не са разчистили напълно след нападението ни.

— На изток са разположени бараките на робите. Оградени са с втора ограда. Има шест наблюдателни кули. Външната ограда допира до плантацията, от която събират суровина за наркотика. Храстите са ниски и подредени в широки редове, напречно на оградата. Не забелязахме патрулни коли в района.

— На запад джунглата достига до оградата, която е защитена от три кули. За съжаление, там има някакви високи зидани постройки, така че в защитения периметър не се вижда нищо. Засякохме само полето на мощен локален дефлектор и местата на пулсаторите.

— Жалко, според нашите приятели точно в една от тези постройки е енергоцентралата! — казваш. — А сега да видим по кое направление ще нападаме. В момента сме точно срещу северозападната ъглова кула, нямаме шанс при атака на ъгловите укрепления, така че трябва да изберем някоя от основните посоки.

Все пак крайното решение зависи от теб, направи първата контролна сума равна на пет и премини на **179**.

Работата върви бързо, когато силен и ослепителен лъч светлина ви залива и гръмлив механичен глас проехтява:

— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ДЕСЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ!

— Какво става, по дяволите? — процежда през зъби един от рейнджърите.

Бърз поглед през рамо ти показва, че привидно спрялата патрулна машина е всъщност брониран охранителен автомат, който сега е насочил към вас целия си смъртоносен арсенал.

— ДОСТЪПЪТ ДО РАЙОНА НА ЦЕНТРАЛАТА Е ЗАБРАНЕН! ХВЪРЛЕТЕ ОРЪЖИЕТО И ИЗЧАКАЙТЕ ПАТРУЛА! ИМАТЕ ПЕТ СЕКУНДИ ДА СЕ ПРЕДАДЕТЕ! — прогърмява отново гласът на робота.

И така, положението е почти безизходно; все пак имаш време за едно последно действие.

Можеш да хвърлиш оръжието и да се предадеш. Премини на [275](#).

Може да опитате да се биете с робота и да влезете в енергоцентралата. Стрелбата обаче ще вдигне тревога и едва ли ще можете да се измъкнете. Ако си решен да загинете, но да унищожите комплекса, премини на [96](#).

Патрулните работи от този тип не са много интелигентни, така че имате известен минимален шанс да се опитате да избягате, като преминете на [166](#).



— Не мърдайте! Никой да не стреля! — командваш тихо и внимателно наблюдаваш странните посетители.

Застаналият срещу теб човек изглежда не по-малко стреснат и е готов всеки момент да натисне спусъка. Ситуацията е толкова невероятна, че неволно се отпусках и без повече да обръщаш внимание на застрашително насочения арбалет, се измъкваш от колибата и сядаш на земята.

— Кой си пък ти, по дяволите? — произнасяш на глас, като добавяш високо: — Хайде излизайте, само внимателно и никаква стрелба! Намерихме местните, по-точно те ни намериха — уточняваш веднага.

— Аз не дяволите, аз приятел! — обажда се ненадейно застаналият срещу теб ловец и като навежда арбалета, се приближава. Местният говори на архаичния универсален език със странен мелодичен акцент, но напълно разбираемо.

Скоро около вас се събират останките от бойната ти група и десетина от местните ловци. След като набързо се уверявате взаимно в приятелските си намерения, по съвета на водача им бързо се отправяте навътре в джунглата. Доколкото си разбрал, те са видели неуспешната ви атака и сега са уверени, че сте приятели. По заповед на някакъв тайнствен „съвет на старейшините“ ви водят в едно от техните селища.

Премини на [72](#).

— Предаваме се! — проронваш съкрушено и пускаш бластера на земята. Хората ти са толкова смаяни от постъпката ти, че също се оставят да бъдат разоръжени и хванати от пристигналата бързо охрана на комплекса.

Всички **контролни суми** са равни на нула.

Каквото и да стане с вас, мисията ти е напълно провалена.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Разполагаш малката си армия срещу вратата на комплекса и докато оглеждаш района, съзираш слабото място на плана. Цялата северна страна на комплекса е разположена на открита бетонна площадка, вероятно писта на стар космодрум. Най-близките храсти, в които може да се скриете, са на около 500 метра — разстояние, недостижимо за импровизираното ви оръдие. Дори и бегом няма да можете да стигнете незабелязано.

Имаш възможност да поправиш грешката си, като избереш друго направление за атака.

Премини на **128** за атака срещу бараките.

Срещу енергоцентралата можеш да нападнеш, като преминеш **176**.

За атака срещу космодрума премини на **285**.

Идеята да плените ненавистния „ловец на роби“ се харесва много на племето и скоро бойният ви план е готов. Скрити в гъстите храсти и в предварително подготвените укрития, рейнджърите ти и голяма група ловци съставят основната ударна група. Целта ѝ е да нападне и унищожи войниците на картела. Ти, заедно с една по-малка група туземци, оставате по колибите, за да създадете впечатление, че селото не подозира за нападението. Вие ще се опитате да завземете летящата машина веднага щом кацне. И накрая, останалите ловци, старейшините и част от жените на племето се разпръсват из джунглата като примамка.

След малко от ниските облаци изплува огромна и тромава летяща машина. Съставена е от четири, закачени заедно, големи турбоплатформи и носеща в средата обширна клетка. Веднага щом стига над селото, от нея се посипват няколко десетки тежковъоръжени войници. С уплашени викове и писъци групата за примамка се разбягва из джунглата и скоро селото почти опустява. Няколко от войниците започват методично да претърсват колибите и първият, който влиза в твоята, те снабдява с униформата си, като преди да умре казва и кода за приземяване на „ловеца“.

Скоро от гората започват да се появяват малки групи от маскирани рейнджъри, водещи „пленници“. Когато се събират при теб, даваш установения сигнал и „ловецът“ се спуска, за да ви прибере. Вече почти се е приземил, когато с уплашени викове от гората изскача група войници, преследвани от ловците и останалите рейнджъри. За чест на капитана може да се каже, че веднага оценява обстановката и с риск да взриви претоварените генератори, се опитва да се издигне. Тежката и тромава машина обаче не може да бъде спряна толкова лесно и ти с един скок се промъкваш през отворения люк. Няколко изстрела и ненавистният „ловец“ е пленен. Скоро и последният войник е заловен и обезвреден. Радостта на племето е огромна, но време за празненства няма.

В комплекса обезателно ще се разтревожат от липсата на машината и ще вдигнат тревога. Така че премини на **97** и бързо решавай!

За да подсилиш атаката си, се съгласяваш със старейшините да вземеш с теб и 300 ловци. Всички са въоръжени с електрически стреломети; взели сте и трите стари термични бластера. Смяташ, че една изненадваща масирана атака може да доведе до успех.

Започвате дълъг, тежък и изморителен преход през кошмара на джунглата. За да запазиш многобройната си армия незабелязана, заобикаляш далеч на запад. Непредвидени обстоятелства и ужасна буря ви забавят допълнително, така че когато достигате до комплекса, са изминали цели десет дни.

Скрит между ниските криви дървета, можеш само безсилен да наблюдаваш как от няколко големи транспортни кораба се разтоварват много войници и тежко оръжие. Предупреден и стреснат от нападението над „ловеца“ си, наркокартелът се е постарал да защити още по-добре най-ценната си собственост.

Всички **контролни суми** запазват досегашните си стойности.

И така, макар и да оцеляваш, мисията ти се проваля напълно.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Първото нещо, изпречило се на пътя ви, е брониран патрулен робот, който съгласно заложената в него програма нарежда да се предадете. Преди още да довърши, една плазмена граната го превръща в пушеца купчина метал, но пък се задейства алармената система на комплекса. Оглушителен вой прониква навсякъде и един гръмък метален глас процепва въздуха:

— НАПАДЕНИЕ СРЕЩУ СЕКТОРА НА ЕНЕРГОБЛОКА! ПРОБИТА Е ЗАЩИТНАТА СИСТЕМА! ВСИЧКИ БОЙНИ ГРУПИ И ПАТРУЛНИТЕ КОЛИ ДА СЕ НАСОЧАТ КЪМ РАЙОНА НА ПРОБИВА! ОБКРЪЖЕТЕ И ИЗОЛИРАЙТЕ СЕКТОРА! ВСИЧКИ ОБЕКТИ ОТ КЛАС „А“, „В“ И „С“ ДА БЪДАТ БЛОКИРАНИ!

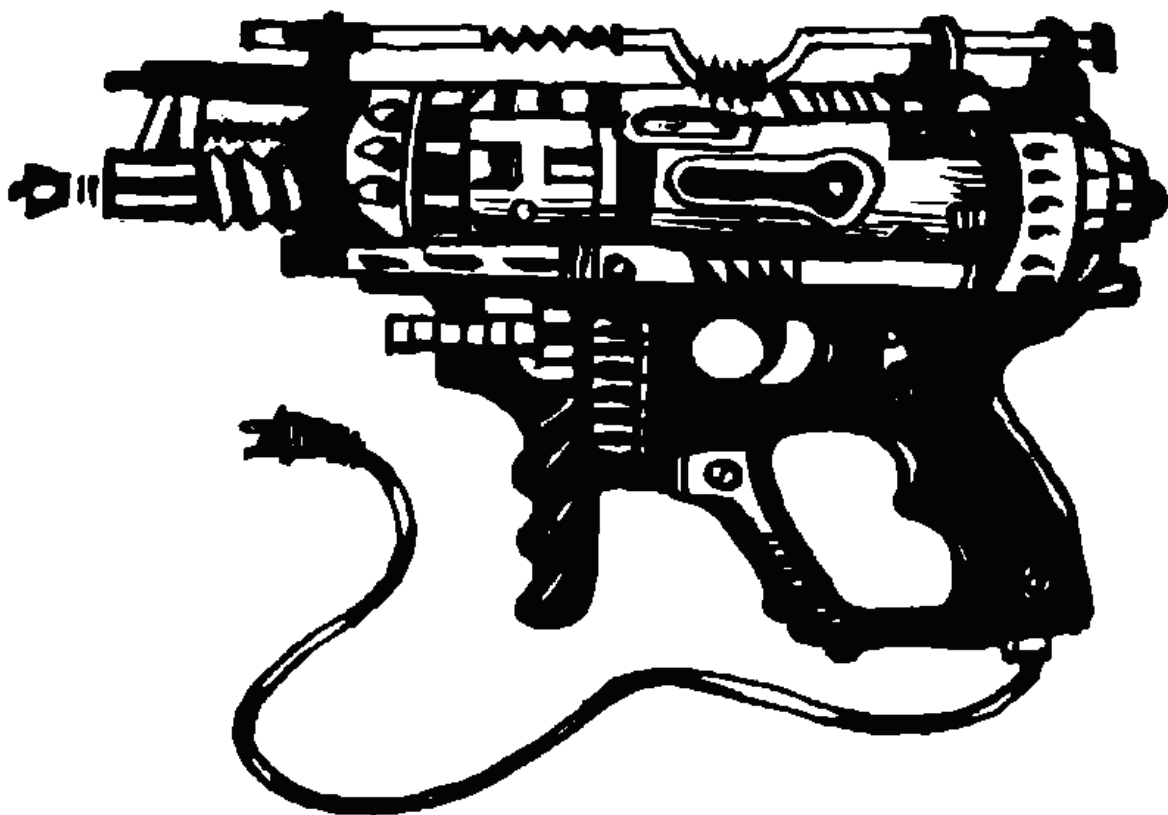
— Аха, попаднали сме точно на място! — отбелязваш доволен. Въпреки бързата реакция на системата за отбрана, охраната е напълно изненадана и неподготвена, което ти дава възможност да определиш обекта за атака. Но преди това...

Ако шестата **контролна сума** е по-голяма от пет, премини на **164**.

Ако шестата **контролна сума** е по-малка от пет, премини на **141**.

— Пригответи турбобластера! — нареждаш спокойно на рейнджърите. — Вижте му сметката на този и да вървим към лабораториите!

Дългото, широко дуло на големия бластер се завърта и когато масивният корпус на робота се появява в екранчето на мерника, червен, ярко блестящ лъч със свистене се забива в машината. Плазменият поток пробива защитния екран и се разлива по дебелия челна броня. Мощният изстрел разтърсва робота като удар на гигантски юмрук и нажежената до червено броня хлътва навътре. Веднага, без да чакат команда, рейнджърите атакуват стремително, придружени и дори изпреварени от радостно кряскащите ловци.



Зашеметени и объркани, войниците от охраната отговарят вяло и един след друг хукват назад. Победата изглежда пълна и вече се готвиш да дадеш заповед за настъпление към лабораториите, когато замрялата бойна машина се раздвижва и почти от упор изстрелва страшен залп от всичките си оръжия.

За ваш късмет, прицелът на електронния мозък е разстроен сериозно и ударът попада в малка група ловци, вместо в рейнджърите. Втори изстрел на бластера го разрушава завинаги, но сега пък от ниските облаци налита щурмови изстребител и като се обръща през крило, заема позицията откъм гърба ви.

Действията на пилота са доста странни, но ти нямаш време да се занимаваш с тях, а трябва да помислиш как да го свалиш.

Ако отново ще използваш плазмения бластер, премини на [265](#).

Ако предпочиташ лазерния бластер, премини на [231](#).

За да използваш ракетите, премини на [249](#).



Разбира се, както си и предполагал, отговорът на всичко се крие в селото им. Колибите им се оказват малки полуземлянки, удивително напомнящи купчини пръст и освен съвършената си маскировка, не притежават нищо интересно. Интересното и дори смайващо нещо е един почти потънал в земята и обрасъл с лиани, но напълно здрав имперски транспортен кораб от лек клас. В неговата просторна и сравнително суха командна кабина ви посрещат петимата старейшини на племето.

Историята на племето, която научавате от тях, е разказ за дългата и безнадеждна борба на изоставените колонисти — първо срещу враждебния и опасен свят, а след това и срещу все по-силното израждане и мутиране на хората. След няколко поколения борбата е загубена и колонията загива. Оцелелите се пръскат из джунглите и се обособяват в няколко племена, живеещи на големи разстояния едно от друго. Тукашното племе се състои от потомци на групата, която последна се оттегля, след като поддържащите автомати престават да ги разпознават и да им се подчиняват и започват да консервират лабораториите, енергоцентралата и всички по-важни постройки.



Някъде по това време идва и последният кораб — автоматичен транспортър, който поради повреда пада в джунглата. Товарът се оказва истинско богатство — купища резервни части и инструменти, предназначени за някаква военна база, а работещият с бавни неутрони термоядрен енергогенератор — истински късмет.

Преди няколко години на планетата пристигат сегашните ѝ завоеватели и като разконсервират и разширяват производствения комплекс, започват лов на местни жители, които принуждават да работят като роби.

Историята е дълга и тъжна, но няма отношение към задачата ти, така че накратко, старейшините ти предлагат племето да участва в нападение срещу комплекса.

По време на прехода си забелязал, че въпреки нечовешката си издръжливост, местните хора са доста слаби физически, а и електрическите арбалети и няколкото допотопни термобластера не са кой знае какво оръжие. Все пак предложението да ти бъде предоставена многобройна и отлично познаваща джунглата армия изглежда привлекателно и ако смяташ да го приемеш, премини на [147](#).

Въпреки малките им възможности, омразата към поробителите може да се окаже силно оръжие, но имаш ли право да поведеш толкова хора в самоубийствена атака срещу защитената с най-модерна техника крепост? Ако ще поискаш само сведения за комплекса и водач, премини на [154](#).

Разбира се, все още можеш да се откажеш и да изчакаш спасителната капсула. Тогава просто затвори книгата и ако искаш, можеш да опиташ отново. Всички [контролни суми](#) запазват досегашните си стойности.

**КРАЙ.**

Премини на [293](#).

Съвземаш се мъчително и дълго не можеш да си спомниш къде си и какво се е случило. Изправяш се бавно и като се мръщиш от болки по цялото тяло, тръгваш да търсиш оцелелите от хората ти.

До вечерта всички са открити, оцелели са само трима рейнджъри и кибернетикът. Сержантът и единият от пилотите са тежко пострадали и практически са неподвижни. Всички останали са мъртви; обгорените им, силно изранени тела са подредени в една естествена яма и затрупани с камъни и глина. Останките на совалката са разпръснати на голяма площ, а джунглата около вас изглежда като след опустошителен огнен ураган.

Под топлите струи на проливния дъжд провеждате кратко, но напрегнато съвещание. Всички сте изнервени от провала и не можете да се споразумеете как да продължите.

Ти настояваш да се върнете и да опитате нова атака, въпреки малките ви сили. Ако държиш на това решение и смяташ да се наложиш като командир, премини на **22**.

Кибернетикът държи да се откажете и като се скриете в джунглата, да изчакате срока за пристигане на спасителния кораб. Ако смяташ, че е прав, премини на **41**.

Въпреки тежките си рани сержантът също участва в спора, като предлага не да се отказвате или да атакувате директно, а да се опитате да се свържете с местните жители и тогава да вземете окончателно решение. Ако ще го послушаш, премини на **78**.

След пет напрегнати, изпълнени с очакване дни разузнавачите се връщат и заедно с представителите на ловците събираш импровизиран щаб.

— Добре, докладвайте подред! Първо на север! — обръщаш се първо към командирите на разузнавателните групи.

— На север е разположена главната врата на комплекса. Районът е открит на около 500 метра пред оградата. Охранява се от две наблюдателни кули на ъглите и две бронирани укрепления до вратата. Не успяхме да се доближим достатъчно, но според картата след оградата започва шосе, минаващо през целия комплекс, с отклонения за лабораториите, енергоблока и космодрума. Не забелязахме подвижни патрули.

— Южно направление, сър — започва веднага водачът на втората група. — Там се намира космодрумът на комплекса. Джунглата стига само на метри от оградата. Виждат се кулата за въздушен контрол, някаква ниска масивна постройка и две ракетни установки клас „земя-въздух“, две наблюдателни кули и едно бронеприкрытие. Засякохме местата на пулсаторите и сигналните системи. Две бронирани патрулни коли обхождат непрекъснато пистите — и след като се замисля кратко, добавя: — Вероятно има и роботи от военен суперклас.

— На изток са разположени бараките на робите. Оградени са с втора ограда. Има шест наблюдателни кули. Външната ограда се допира до плантацията, от която събират суровина за наркотика. Храстите са ниски и подредени в широки редове, напречно на оградата. Не забелязахме патрулни коли в района.

— На запад джунглата достига до оградата, която е защитена от три кули. За съжаление, там има някакви високи зидани постройки, така че в защитения периметър не се вижда нищо. Засякохме само полето на мощен локален дефлектор и местата на пулсаторите. Предполагаме, че там е енергоблокът.

— Какво ще кажете? — обръщаш се и към представителите на ловците.

— Ние води 300 бойци — отговаря един от тях. — Има електрически стрели и огнени тръби. Ние следва вас навсякъде.

При споменаването на оръжията на туземците леко се засмиваш. Те са примитивни, но съвсем не са за подценяване. Това, което наричат електрически стрели, на пръв поглед приличат на обикновени примитивни арбалети, но вместо с обичайния лък, стрелите се изстрелват от полето на силен електромагнитен генератор. Самите стрели са къси и дебели, с вградена в тях мощна кондензаторна батерия. Ударната сила на оръжието е сравнително малка, но в поразяващите възможности на електрическата стрела се убеждаваш още първия ден, когато случайно докосваш една от тях. Огнените тръби пък са стари, но все още изправни термични бластери.

И така, решението е взето. Направи шестата **контролна сума** равна на 60 и премини на **120**.

— МАНЕВРАТА ИЗПЪЛНЕНА БЕЗУСПЕШНО — обажда се отново след секунда автоматът. — УДАР СЛЕД ТРИ СЕКУНДИ. СТАРТ НА АВАРИЙНИТЕ КАТАПУЛТИ. ВРЕМЕ ЗА ПЪЛНА ЕВАКУАЦИЯ ПЕТ СЕКУНДИ.

Силен тласък, придружен със звънко гърмене, те притиска към креслото. Панелът над теб е отхвърлен и катапултът се задейства. Около теб се понасят креслата на останалите от групата, когато като насън виждаш тънко черно тяло да се забива право в останките на разрушената вече совалка.

— РАКЕТА В ЦЕЛТА — чуваш в шлема гласът на бордовия компютър. — ЗАЩИТАТА Е ПРЕОДОЛЯНА...

От израненото тяло на совалката бликва мощна огнена вълна, която ви застига и разпилява като семена при бурен вятър. Ужасна горещина и жестоко разтърсване те потапят в непрогледен мрак и измъченото ти съзнание просто се изключва.

Съвземаш се мъчително и дълго не можеш да си спомниш къде си и какво се е случило. Изправяш се бавно и като се мръщиш от болки по цялото тяло, тръгваш да търсиш оцелелите от хората ти.

До вечерта всички са открити, оцелели са само трима рейнджъри и кибернетикът. Сержантът и единият от пилотите са тежко пострадали и практически неподвижни. Всички останали са мъртви; обгорените им, силно изранени тела са подредени в една естествена яма и затрупани с камъни и глина. Останките на совалката са разпръснати на голяма площ, а джунглата около вас изглежда като след опустошителен огнен ураган.

Под топлите струи на проливния дъжд провеждате кратко, но напрегнато съвещание. Всички сте изнервени от провала и не можете да се споразумеете как да продължите.

Ти настояваш да се върнете и да опитате нова атака, въпреки малките ви сили. Ако държиш на това решение и смяташ да се наложиш като командир, премини на [22](#).

Кибернетикът държи да се откажете и като се скриете в джунглата, да изчакате срока за пристигане на спасителния кораб. Ако

смяташ, че е прав, премини на **41**.

Въпреки тежките си рани сержантът също участва в спора, като предлага не да се отказвате или да атакувате директно, а да се опитате да се свържете с местните жители и тогава да вземете окончателно решение. Ако ще го послушаш, премини на **78**.



В момента сте на почти противоположния край на обширния комплекс и ти трябва да избереш пътя, по който да минете. Имаш две възможности:

През плантацията със ситайк, покрай източната страна на оградата. За този преход премини на **75**.

През джунглата на запад. Премини на **173**.

Разбира се, все още можеш да промениш решението си и да избереш друго направление. Ако е така, извади от първата **контролна сума 1** и премини на **179**.

След около тридесет минути сте на повърхността. Совалката е стъпила стабилно на малко островче от сравнително твърда земя. Отличното спускане е подобрило настроението на цялата група и сега всички са се събрали пред екраните, показващи чуждия свят. Пейзажът навън изглежда като кошмар, създаден от болен мозък. Криви дървета и зловещи, виещи се растения са преплетени в почти непроходим гъсталак. Всичко е обвито в тежки изпарения и разкъсани парцали гъста мъгла. Под дърветата цари сив сумрак, през който се движат неясни сенки. Растенията имат странен посърнал цвят, преливащ от беззвучно зелено до мръсно сиво.

— Ама че местенце! — обажда се някой. Хората ти изглеждат разтревожени от вида на джунглата, но, разбира се, никой не е уплашен.

— Хайде, не е по-страшно от полигоните на Джако — засмива се изведнъж сержантът и изведнъж корабът се оглася от смях и истории от тренировъчните полигони, придружени с шеги по адрес на старшия инструктор.

Оставяш хората да се отпуснат и като ги отпращаш по местата им, свикваш импровизирано съвещание. Решаваш да оставиш в совалката двамата пилоти и един рейнджър за охрана. Останалите ще се придвижват максимално бързо до производствения комплекс и там ще съставите план за действие.

— Потегляме веднага след разсъмване! — обявяваш накрая. — Ако това има значение тук — добавяш, като оглеждаш със съмнение мрачния пейзаж около кораба.

— Хайде, знаете си задълженията! Сержант, изпратете патрул да огледа наоколо!

Скоро около притихналата совалка кипи напрегната работа. Преди да тръгнете е необходимо да се подсигури кораба, като се укрепят почвата около него и се прикрие със защитна мрежа.

— Как е положението? — питаш кибернетика, който по малкото снимки, направени при спускането, и данните от локатора се опитва да състави карта.

— Лошо. Навсякъде джунгли и блата. Комплексът е на почти седемдесет километра оттук. Въздухът поне е добър и няма да мръзнем, средната температура е около двадесет и пет градуса, със съвсем малки колебания.

— Командире — прозвучава гласът на сержанта. — Патрулът докладва за някакви големи животни. Искат разрешение да ги проследят.

Ако ще им разрешиш да проследят неизвестните животни, премини на **80**.

Ако няма да им разрешиш, премини на **38**.

Разбира се, както си и предполагал, отговорът на всичко се крие в селото им. Колибите им се оказват малки полуземлянки, удивително напомнящи купчини пръст и освен съвършената си маскировка, не притежават нищо интересно. Интересното и дори смайващо нещо е един почти потънал в земята и обрасъл с лиани, но напълно здрав имперски транспортен кораб от лек клас. В неговата просторна и сравнително суха командна кабина ви посрещат петимата старейшини на племето.

Историята на племето, която научавате от тях, е разказ за дългата и безнадеждна борба на изоставените колонисти — първо срещу враждебния и опасен свят, а след това и срещу все по-силното израждане и мутиране на хората. След няколко поколения борбата е загубена и колонията загива. Оцелелите се пръскат из джунглите и се обособяват в няколко племена, живеещи на големи разстояния едно от друго. Тукашното племе се състои от потомци на групата, която последна се оттегля, след като поддържащите автомати престават да ги разпознават и да им се подчиняват и започват да консервират лабораториите, енергоцентралата и всички по-важни постройки.

Някъде по това време идва и последният кораб — автоматичен транспортър, който поради повреда пада в джунглата. Товарът се оказва истинско богатство — купища резервни части и инструменти, предназначени за някаква военна база, а работещият с бавни неутрони термоядрен енергогенератор — истински късмет.

Преди няколко години на планетата пристигат сегашните ѝ завоеватели и като разконсервират и разширяват производствения комплекс, започват лов на местни жители, които принуждават да работят като роби.

Историята е дълга и тъжна, но няма отношение към задачата ти, така че накратко, старейшините ти предлагат племето да участва в нападение срещу комплекса.

Ако петата или първата **контролни суми** са по-големи от нула, премини на **81**.

Ако и петата и първата **контролни суми** са равни на нула, премини на **82**.

Един кратък поглед към мониторите ти показва бързото приближаване на почти цялата охрана. Те също разбират какво ще стане, ако веднага не ви спрат. Докато рейнджърите ги отблъскват, прикрити до разбитата врата, ти разрушаваш системата за контрол на реакцията.

Охраната на комплекса с отчаяна самоубийствена атака превзема входа и нахлува в залата, когато мощна експлозия на прегрелия реактор помита всичко в радиус от няколко километра. Огромен гъбовиден облак се издига високо и се забива в дъждовното небе.

Свидетел на страшната катастрофа е само групата местни ловци, които трябваше да ви помогнат при отстъплението. Когато земята спира да трепти под краката им те бързо се отправят към селото, за да занесат новината.

Седмата **контролна сума** е равна на 20. Останалите са равни на нула.

Изпълнил си задачата с цената на твоя и на екипажа живот.

**КРАЙ.**

Премини на **293**.

Хващаш бластера с две ръце и като се прицелваш внимателно, стреляш срещу робота-снайнерист. Понеже при този вариант разчиташ до известна степен на шанса си, избери едно от следните числа и премини на съответния епизод.

**17.**

**49.**

**73.**

С няколко изстрела разбиваш контролния пулт на реактора. Веднага се включват аварийните сирени и един безстрастен механичен глас обявява:

— ПОВРЕДА В ОСНОВНИТЕ СИСТЕМИ НА ЕНЕРГОБЛОКА  
АВТОМАТИЧНАТА РЕМОНТНА СИСТЕМА НЕ РАБОТИ.  
ВЗРИВЯВАНЕ НА РЕАКТОРА СЛЕД ПЕТДЕСЕТ МИНУТИ.  
ВЕДНАГА ВСИЧКИ ДА СЕ ЕВАКУИРАТ!

— Оттегляме се! Веднага! — викаш задъхано и заедно с хората си хукваш навън.

Премини на [11](#).



Минават няколко напрегнати минути, изпълнени с очакване, когато раздвижването на войниците ти показва, че командирът на охраната е решил да рискува.

— Внимание! Взривявам реактора! — викаш за последен път в микрофоните на комуникаторите.

Използваш моментното всеобщо стъписване и проверяваш контролните суми. Ако първата **контролна сума** е равна на 3, 7 или 15, прибавяш към осмата **контролна сума** 10 и преминаваш на епизод **290**.

— Добре тогава, нападаме! — казваш решително и като отваряте широко люковете, със стрелба се измъквате навън. Отговорът на охраната не закъснява, но къде могат да се сравняват наемните войници на наркокартела със „СТАР РЕЙНДЖЪРС“; само за няколко секунди дошлите да ви пленят войници са избити. От вас е пострадал само един. За да разбереш кой е той, избери едно число и премини на съответния епизод.

**115.**

**157.**

Епизод, в който можеш да провериш доколко успешно си се справил със задачата си.

Първо събери стойностите на втората и третата **контролни суми** и ще получиш броя на хората, които си запазил живи. Умножи полученото число по три. Прибави към него стойностите на седмата, осмата и деветата **контролни суми**.

Ако полученото число е по-голямо от 100: справил си се отлично и получаваш повишение на военното звание.

Ако полученото число е по-малко от 100, но по-голямо от 70: справил си се много добре и получаваш награда.

Ако полученото число е по-малко от 70, но по-голямо от 50: справил си се с най-важната част от задачата, но с цената на големи жертви.

Ако полученото число е по-малко от 50: провалил си се или си унищожил комплекса и си загинал заедно с всичките си войници. Ако си се завърнал жив, ще трябва да преминеш допълнителен курс на обучение, преди да получиш нова задача.

Ако всички **контролни суми** са нула: пълен провал. Загиваш безсмислено при изпълнение на задачата.

ДЕСАНТНА СОВАЛКА — техническа характеристика:

Десантната совалка е лек кораб, предназначен за спускане на малки десантни групи на планети от земен тип. От обикновените транспортни кораби я отличава възможността да се спуска безмоторно и да излети в околопланетна орбита без ракета-носител.

Защитена е от двуслоен силов екран за цялостна защита, дефлектор за пълно прикритие и допълнителен дефлектор за секторна защита. Корпусът е оцветен с активно променяща се боя, която се слива с околната среда и прави кораба труднозабележим, дори от близко разстояние.

Въоръжението е слабо, само със защитни функции. Включва комплект управляеми ракети и периферни лазерни бластери със средна мощност.

Снабдена е със система за електронно и радарно разузнаване. Има товароносимост до 10 тона.

Върни се на [10](#).

ТРАНСПОРТЪОР — техническа характеристика:

Леко бронираният транспортъор, предоставен ти за акцията, по-скоро може да бъде класифициран като лек щурмови танк. Предназначението му е да превозва и прикрива при атака бойна група до 12 човека.

Проходимостта на машината е почти универсална. Шасито е окачено на шест специални, независими колела с широки „сферични“ гуми, които му позволяват да се движи еднакво добре както по мек пясък или кал, така и по силно пресечена местност.

Защитата е осигурена от 10 мм броня от кристално преструктуриран метал, енергиен щит с пълно прикритие, локални полета за колелата и секторен дефлектор с голяма мощност. Обща защитна възможност: 100.

Въоръжен е с комбинирана система, включваща: плазмен бластер, термичен импулсен лазерен бластер и многоцевна големокалибрена картечница. Допълнително е снабден с комплект управляеми ракети, димни и газови бомби, както и с пълна система за електронно разузнаване.

Върни се на [10](#).

ТУРБОПЛАТФОРМА — техническа характеристика:

Турбоплатформата е машина, която се явява далечен наследник на хеликоптерите. За разлика от тях, във въздуха я поддържа не витло, а поле на енергиен генератор, подобен на защитните силови екрани. Основен проблем е бързото намаляване на полезната товароносимост при увеличаване на мощността и сравнително малката скорост на хоризонталния полет.

Независимо от всичко, турбоплатформите са широко използвано средство както за транспортни, така и за бойни цели. Много често на тяхна база се създават ефектни разузнавателни и патрулни машини.

Предоставената ти за операцията платформа е чисто транспортно средство с форма на елиптично изтеглен тороид, оградена с нисък парапет и товароносимост до 500 килограма.

Няма собствено въоръжение и защита.

Височина на полета: до 100 метра, с максимална скорост 65 км/час.

Върни се на [10](#).

## ОРЪЖЕЙНИ СИСТЕМИ:

Ако първата **контролна сума** е по-голяма от 30, имаш право да избереш типа на въоръжението на групата си.

Ако е по-малка или равна на 30, групата ти ще е въоръжена със стандартния „щурмови“ комплект.

## СТАНДАРТЕН „ЩУРМОВИ“ КОМПЛЕКТ:

*Бойна група — основно оръжие:*

Автомат STR/17 — Магнум; калибър 9 мм, комбиниран с устройство за изстрелване на гранати.

Ефективна далекобойност: 1100 метра

Поразяваща сила: 15

Възпираща мощност 15

Боекомплект от 120 патрона и три плазмени гранати

Тегло: 6 кг

*Бойна група — леко оръжие:*

Лазерен бластер с малка мощност

Ефективна далекобойност: 1500 метра

Поразяваща сила: 5

Възпираща мощност: 1

Батерия за 12 импулса

Тегло: 1 кг

*Бойна група — тежко оръжие:*

Плазмен турбобластер.

Ефективна далекобойност: 250 метра

Поразяваща сила: 60

Възпираща мощност: 150

Батерия за 9 импулса

Тегло: 35 кг

Може да се носи на три части.  
Тегло на допълнителна батерия: 5 кг

*Бойна група — защита:*

Индивидуален лъчев дефлектор.

Защитна възможност: 15

Тегло: 5 кг

Ако избираш този комплект, направи четвъртата [контролна сума](#) равна на 20.

СПЕЦИАЛЕН „ДИВЕРСИОНЕН“ КОМПЛЕКТ:

*Бойна група — основно оръжие:*

Лазерен бластер със средна мощност.

Ефективна далекобойност: 2500 метра

Поразяваща сила: 20

Възпираща мощност: 5

Батерия за 24 импулса

Тегло: 5 кг

Безшумен.

*Бойна група — леко оръжие:*

Електрони бластери с малка мощност.

Ефективна далекобойност: 150 метра

Поразяваща сила: 2, 4 или в зависимост от настройката.

Възпираща мощност: 3 или 6

Батерия за 12 или 6 импулса

Тегло: 1 кг

*Бойна група — специално оръжие:*

Рентгенов лазерен бластер с електронен снайпер.

Ефективна далекобойност: 3500 метра

Поразяваща сила: 50

Възпираща мощност: 10

Батерия за 9 импулса

Тегло: 10 кг

Тегло на допълнителна батерия: 5 кг

Пет комплекта пластични експлозиви.



Тегло: по 10 кг на комплект

*Бойна група — защита:*

Не се предвижда защитна система.

Ако избираш този комплект, направи четвъртата **контролна сума** равна на 10.

*Техническа група:*

Електрони бластери със средна мощност.

Ефективна далекобойност: 250 метра

Поразяваща сила: 2, 4 или 8, в зависимост от настройката.

Възпираща мощност: 3, 6 или 9

Батерия за 24, 12 или 6 импулса

Тегло: 1 кг

ТЕЖКО ОРЪЖИЕ, което можеш да вземеш независимо от контролните суми:

75 кг

Тежък плазмен турбобластер.

Ефективна далекобойност: 350 метра

Поразяваща сила: 150

Възпираща мощност: 250

Батерия за 9 импулса

Тегло: 75 кг

Може да се носи на пет части.

Тегло на допълнителна батерия: 15

Ако ще го вземеш, прибави към петата **контролна сума** 10.

Рентгенов лазерен бластер с голяма мощност.

Ефективна далекобойност: 3500 метра

Поразяваща сила: 150

Възпираща мощност: 10

Батерия за 9 импулса

Тегло: 50 кг

Тегло на допълнителна батерия: 15 кг

Ако ще го вземеш, прибави към петата **контролна сума** 5.

Преносима ракетна установка.

Ефективна далекобойност: 1500 метра

Поразяваща сила: 250

Възпираща мощност: 250

Шест броя ракети

Тегло: 145 кг

Ако ще я вземеш, прибави към петата [контролна сума](#) 100.

Бронирани жилетки със защитна възможност 10 и тегло 10 кг.

Ако ще замениш с тях дефлекторите, прибави към четвъртата [контролна сума](#) 3.

Ако вече си избрал оръжието на групата, направи първата [контролна сума](#) равна на 0 и премини на **10**. Не забравяй, разрешават се до 45 кг за поход и 15 кг при сражение. Освен оръжие, може да се наложи да се носи и допълнителна екипировка.

СПЕЦИАЛНО ТЕХНИЧЕСКО ОБОРУДВАНЕ — Можеш да го включиш в екипировката си, независимо от контролните суми.

ОПИСАНИЕ — Специалното техническо оборудване е предназначено за разузнаване и прикритие на бойната група и може да ти бъде много полезно както за събиране на предварителна информация, така и по време на самата акция.

Специалното техническо оборудване включва: система за електронно разузнаване, стратегически микрокомпютърен анализатор, генератор на поле за групово визуално и лъчево прикритие, детектори за активни електрони устройства, както и пълен комплект батерии за хранването им. Общото тегло на системата е 145 килограма.

Ако ще го вземеш, направи първата [контролна сума](#) равна на 10. Върни се на [10](#).

## КОНТРОЛНИ СУМИ

Първа контролна сума	...(=20)
Втора контролна сума	...(=10)
Трета контролна сума	...(=4)
Четвърта контролна сума	...(=20)
Пета контролна сума	...(=0)
Шеста контролна сума	...(=0)
Седма контролна сума	...(=0)
Осма контролна сума	...(=0)
Девета контролна сума	...(=30)

## 299 — СИСТЕМИ ОРЪЖИЯ

### ОРЪЖИЯ — ХАРАКТЕРИСТИКИ:

**ПЛАЗМЕН ТУРБОБЛАСТЕР** — Оръжие, създадено на базата на ефекта „стабилизиране на завихрена нискотемпературна плазма“. Има огромна поразяваща мощ, но е с висока енергоемкост и голямо тегло. Оръжие за близък бой.

**ИМПУЛСЕН ЛАЗЕР** — Далекобойно, изключително точно и прецизно оръжие. Поразяващите му възможности зависят от типа на лазера и мощността на захранване. Като всички лъчеви оръжия то е много енергоемко. Силно разсейване в гъсти и запрашени или влажни атмосферни среди.

**ПУЛСАТОР ЗА ЕЛЕМЕНТАРНИ ЧАСТИЦИ** — Създава широк лъч от ускорени елементарни частици. Използва се само като стационарна система за охрана. Силно разсейване и опасност от вторично излъчване.

**ЕЛЕКТРОНЕН БЛАСТЕР** — Създава собствен йонизиран канал и поразява с високоволтов разряд. Икономично, удобно, но сравнително слабо и с малка далекобойност оръжие. Позволява фино, многостепенно регулиране на мощността.

**ОГНЕСТРЕЛНИ ОРЪЖИЯ** — Усъвършенствани технологии и голямо разнообразие на боеприпасите, универсално приложение и безотказност, с голяма поразяваща и възпираща мощ. Качества, които ги изравняват с енергетичните системи. Често те са единственото приложимо средство.

**РАКЕТИ** — Управляеми или самонасочващи се, понякога почти интелигентни, с безкрайно разнообразни заряди, размери и приложение. Те присъстват във всички битки — от завладяването на галактиката до днес.

**ЯДРЕН МОНИТОР** — Оръжие с огромна поразяваща сила. Създадено преди векове, още от имперските оръжейни специалисти, то и досега е едно от най-мощните бойни средства. Действието му се основава на изстрелването на продуктите от частичен ядрен разпад и

субядрена реакция в целта. Силно радиоактивно замърсяване. Приложимо е само за далечно поразяване.

#### ОСНОВНИ ПОКАЗАТЕЛИ НА ОРЪЖИЯТА:

**ЕФЕКТИВНА ДАЛЕКОБОЙНОСТ** — Това е максималното разстояние, на което оръжието запазва 95% от поразяващата си сила.

**ПОРАЗЯВАЩА СИЛА** — Обобщена сравнителна стойност за силата на изстрела. Приравнява се условно към милиметрите дебелина на метален лист, който може да бъде пробит от разстояние, равно на ефективната далекобойност.

**ВЪЗПИРАЩА МОЩНОСТ** — Характеристика на оръжието, показваща възможността му да обезвреди противника с минимален брой изстрели. Това е важен показател и ще бъде уточнен с един пример:

Срещу теб е противник, който насочва оръжие. Лазерен бластер ще го спре, само ако го порази смъртоносно, докато изстрел от огнестрелно оръжие и особено от плазмен бластер ще го повали и обезвреди, дори да не е ранен смъртоносно.

**ТЕГЛО С БОЕКОМПЛЕКТА** — Тегло на оръжието в килограми, заедно с резервните му пълнители или батерии. Приема се един войник да носи до 45 кг при поход и 15 кг по време на сражение.

#### СРЕДСТВА ЗА ЗАЩИТА:

**ЛЪЧЕВ ДЕФЛЕКТОР** — Система за отклоняване и разсейване на лъчите на енергетичните оръжия. Ефектът му зависи от мощността на енергийния източник. Не въздейства на материални предмети.

**СИЛОВ ЕКРАН** — Система за отклоняване и отблъскване на материални обекти. Ефективността му зависи от мощността на захранване и скоростта на проникване на обекта. Може да бъде преодоляна лесно от лазер или с малка скорост. Голямото тегло на генератора не позволява да се използва за индивидуална защита.

**ЗАЩИТНА ЖИЛЕТКА** — Направена е от кристално преструктуриран метал. Може да служи като универсално предпазно средство. За съжаление е тежка и неудобна. Може да прикрива изцяло само гърдите и гърба.

#### ОСНОВНИ ПОКАЗАТЕЛИ:

**ЗАЩИТНА ВЪЗМОЖНОСТ** — Способността да задържи изстрел с определена поразяваща сила.

**ТЕГЛО НА СИСТЕМАТА** — Тегло в килограми на защитното средство и енергийния му източник, ако го има.





# ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

**МОЯТА БИБЛИОТЕКА**



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.