
S.T.A.L.K.E.R.
Воля Зоны
http://quest-book.ru

S.T.A.L.K.E.R.

Воля Зоны

Верстка: Jumangee
Версия: 1.1
Книги-игры и интерактивные рассказы, 2013–2017
http://quest-book.ru

Уважаемые игроки!

Игровой лист персонажа теперь удобно вести в специальном приложении на устройствах с iOS и Android — совершенно бесплатно! Вам не потребуется ни карандаш, ни ластик, ни игральный кубик. Скачайте и установите приложение eCharsheet, а в списке книг-игр нажмите «QR» или выберите в списке «Сталкер: воля зоны».

Скачайте бесплатно Google play

Загрузите в App Store

ПРАВИЛА ИГРЫ

Перед тем как начать, необходимо определить, насколько вы сильный и искусный, то есть установить ваши изначальные ЛОВКОСТЬ и ЗДОРОВЬЕ.

Ловкость и здоровье устанавливаются следующим образом: вы кидаете 2 кубика. Сумма значений будет являться Вашей ловкостью. В том случае, если сумма значений на кубиках меньше 7, то ваша ловкость равна 7. Для определения здоровья вы бросаете 1 кубик, и значение умножаете на 4. В том случае, если на кубике выпало 1 или 2. ваша ловкость равна 12

ЛОВКОСТЬ — это умение владеть оружием и снаряжением и ваши физические способности. Естественно, чем больше ЛОВКОСТЬ, тем лучше. Здоровье, кроме того, показывает еще и волю к жизни, решительность. Если она становится равна нулю, значит ваши силы иссякли и вы погибаете. Придется начать все сначала. ЛОВКОСТЬ и ЗДОРОВЬЕ будут меняться

УДАЧА — это благосклонность к вам Судьбы и Случая. В трудном путешествии нередко придется уповать только на нее.

Вам не раз будет предложено ПРОВЕРИТЬ СВОЮ УДАЧУ. Но будьте осторожны! Проверка УДАЧИ связана с немалым риском, и, если вы неудачливы, результат может оказаться самым плачевным

УДАЧА проверяется чрезвычайно просто. Вы бросаете кубик. В том случае, если выпадает 1.3 или 5 — вы удачливы, иначе — нет.

БОИ

По ходу процесса вы будете встречать врагов, с которыми придется сражаться. Может случиться так, что не будет возможности избежать боя, а также вы сами можете очертя голосу ринуться в драку. Для боя сделайте следующее:

Бросьте кубик, и значение прибавьте к ловкости противника. Вторично бросьте кубик, и значение прибавьте к вашей ловкости. Это значение будет являться мощностью атаки для вашего противника и для вас. В том случае, если атака противника больше вашей, то противник наносит вам рану, если меньше — вы наносите рану ему. В случае равенства — ничья. По умолчанию одна рана отнимает у бойца 2 здоровья. В других случаях это будет оговорено в тексте.

Бой (если в тексте не оговорен иной результат) ведется до окончания здоровья у вас или вашего противника.

БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ ПРОТИВНИКАМИ

Иногда вам придется сражаться не с одним, а с несколькими врагами одновременно. За раунд вы нанесете рану каждому из противников, чья атака окажется слабее вашей, и получите рану, если хотя бы у одного из противников сила атаки окажется выше вашей.

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

В ваше снаряжение будет входить огнестрельное и холодное оружие, а также рюкзак. Но помните: больше одной единицы каждого вида оружия тащить не удастся.

И не забудьте: к огнестрельному оружию нужны патроны, они у вас будут с собой, но все же должен вестись счет истраченным патронам, ведь если кончатся патроны, трудно сказать, удастся ли их купить или найти в нужный момент. Кроме того, если в бою у вас кончились патроны — это значит, что вы погибли. Вооруженный противник или монстр зоны легко расправится с вами. В бою в том случае, если у вас в руках автомат, в каждом раунде вы тратите столько патронов, сколько у вас противников. Если у вас дробовик, то каждый раунд вы тратите 1 патрон вне зависимости от количества противников.

РЕПУТАЦИЯ

Как и для всякого нормального сталкера, репутация для вас что-то значит, Ваша изначальная репутация равна 3, но во время путешествия вы можете как повысить репутацию так и понизить. Если ваша репутация станет равна нулю, то где бы вы ни были, посмотрите параграф 150.

МАМА-ЗОНА

Некоторые сталкеры верят, что Зона — живое существо, и называют ее Мама-Зона. Иногда, как строгая мать, она наказывает, а иногда — помогает

Как верящий в то же самое человек, вы можете надеяться на защиту и покровительство Зоны. Но не стоит беспокоить ее по пустякам, За все время к ней можно обратиться только один раз, и, если повезет, она вам поможет

СНАРЯЖЕНИЕ И НАХОДКИ

Какой сталкер может обойтись без оружия и элементарного снаряжения? Конечно же, у вас есть и то и другое. Острый нож на бедре, видавший виды дедов дробовик, десяток патронов с крупной дробью. Еще совершенно случайно среди хлама случайно найденная забытая отцовская заначка — полторы тысячи советских рублей — а это самая ходовая валюта в Зоне. На эти деньги вы сможете купить в дороге все необходимое — от ценной информации до патронов и артефактов, но будьте экономны: 1500 рублей не такие уж большие деньги.

PDA

Все, что будет записано на страницах PDA, поможет вам в дороге. Здесь можете записывать все, что найдете или узнаете в пути: может статься, что стоящая перед вами задача окажется слишком сложной, чтобы выполнить ее с первого раза.

Для PDA просто создайте возьмите чистый лист бумаги.


ЛИМАНСК
ДОМ ПРИЗРАКОВ
ЧЕГЕВАРА
ВОЕННЫЕ СКЛАДЫ
ЦЕМЕНТНЫЙ ЗАВОД
Х-9
НИИ "АГРОПРОМ"
БОЛОТНЫЙ ДОКТОР
ДЭД-СИТИ
ВТОРОЙ СХРОН
БАЗА УЧЕНЫХ
РЫЖИЙ ЛЕС
БАР "ШТУ"
ЗАБРОШЕННАЯ ДЕРЕВНЯ
Х-14
СХРОН
БАНКА
СВАЛКА
Х-10
АТП-2
АТП-3
АТП-1
СОВХОЗ "ГОРДОСТЬ ЧЕРНОБЫЛЯ"
БАЗА ЧЕРВЯ
КОРДОН

ПРЕДИСЛОВИЕ

Вот она — ЗОНА. Трижды благословенная и тысячу раз проклятая.

Две недели назад родители попали в аварию, в отцовский старенький «Москвич» врезался грузовик. Слава Богу, не насмерть, но переломало их сильно. Были вы у них, в больнице — лежат, не шевелятся, врач говорил о какой-то запредельной сумме — шестьдесят тысяч евро на операцию. В России, мол, не делают, надо ехать в Германию или Израиль. Где взять такие деньги?

В машине должны были находиться вы — за день до аварии договорились с отцом, что возьмете у него машину, но утром отец сказал, что машину не даст — самому нужна на сегодня. И вот вам результат.

О Зоне доносились слухи, что можно разбогатеть, а можно и погибнуть. И про артефакты, и про аномалии; шепотом соседка рассказывала про чудовищ Зоны. Может, и удастся быстро заработать требуемую сумму? Или найти совершенно новый артефакт, который заживляет раны?

Время — вот что убивает родителей. Врач сказал, что им осталось всего пару недель, сейчас, значит, уже не больше 10, а еще же нужно добраться до больницы… Нда.. Не больше недели, значит. За неделю надо обернуться.

Вчера, уже под вечер добравшись до деревеньки Кровососья (вот же название придумали люди, обитающие недалеко от границы Зоны), вы забрели в местный кабак.

— Правильно сделал, паря, что в Зону собрался. Если других возможностей нет, то и Зона сгодится,— вещал вам местный бич.— Слышал я про такой артефакт, что любые кости за минуту сращивает, и дырки от дробовика,— он покосился на висящий за вашей спиной антиквариат,— залечивает в лучшем виде. Тебе повезло, паря, не для себя идешь, для других — Мама-Зона это чувствует. Кстати, паря, смени дробовичок при первой возможности. В Зоне им мало кто пользуется, потому и патронов не купишь.

— Хорошо. А что такое Мама-Зона?

— Это, паря… Ну как сказать… Ты в Бога веришь?

— Верю. Ну, в церковь не хожу, конечно, но думаю, что наверху кто-то есть. Только он забыл о нас, наверное.

— Вот. А Мама-Зона — она… Ну назовем богом Зоны, так понятнее. Только она про нас не забыла, понимаешь? Всех насквозь видит. И поступки ее, паря, не всегда понятны. Иногда гнилушку-человека наверх выносит, а иногда и прекраснодушного,— по слогам выговорил бич,— вьюношу со взором горящим себе забирает. В общем, паря, может, и поможет тебе Мама-Зона. Ты человек здесь новый, в Зоне не бывал. Может, и поможет.

— Может, и поможет,— согласились вы.

— Ладно, паря, есть в Зоне несколько человек, что тебе помочь смогут. Одного могу тебе описать, может, найдешь его невысокий такой, редко бреется, на правой руке, вот здесь — шрам. Как его зовут — не скажу, надо будет — сам выяснишь. Сегодня по сталкерской сети запрошу его, может и поможет чем.

— А чего это вдруг вы мне помогаете?

— Эх, паря, паря… Говорю же тебе — Мама-Зона, она все видит. Сейчас я тебе помогаю, потом ты кому-то поможешь, потом оно ко мне и вернется. Понял, паря? Завтра утром приходи сюда же.

Утром просыпаться не хотелось. Снятый домик был чист и уютен, даже не верилось, что всего в полутора километрах начинается Периметр — условная граница зоны. Но все-таки от помощи отказываться не стоило, и вам, наскоро умывшись и перекусив завтраком, который вам приготовила хозяйка дома — такая же, как и дом, чистая и уютная старушка, пришлось топать до давешнего мужичка в кабак.

Мужичок сидел на том же месте, только выглядел против вчерашнего посвежевшим, хотя перед ним уже стояла кружка пива. Показав на стул напротив себя, он отхлебнул пива и проговорил:

— Садись. Длинный,— это бармену.— Принеси кофе молодому человеку. Короче так, паря. До него ты сам не дойдешь, позавчера ночью выброс был.

Вы тут же припомнили темно-красное зарево над зоной, виденное из окна поезда.

— В зоне сейчас новых тварей появилось — не счесть. В принципе, если осторожно, можно пройти, но тому кто знает как и умеет, а ты человек новый. Подождал бы пару дней, пока хоть немного зачистят да и шел. Ну нет, так нет. У него в Зоне сейчас три сталкера ошиваются, тебе надо их найти и они объяснят, что делать, а быть может, и помогут дойти. С одним ты встретишься на базе Долга. Второй будет ждать в Агропроме, третий сейчас точно неизвестно где, но должен быть в районе Военных складов, на Милитари, если там будет — то в баре, скорее всего. Твое описание я передал, они тебя узнают. Кроме того, я собственно сам пользуюсь в Зоне некоторой репутацией, если человек нормальный, то он должен знать Тестера. Прямо так и говори: «Привет от Тестера». Если человек стоящий, то поможет. Однако есть люди, которым мое имя — что красная тряпка для быка. Поэтому моим именем пользуйся аккуратнее. Когда до того человека доберешься, скажи ему «Тестер долг возвращает». Держи, вот еще карта более-менее стабильных объектов Зоны. В общем, давай, топай, и да поможет тебе Мама-Зона.

И вот вы стоите перед Периметром. Здравствуй, Зона.



1

Периметр вблизи представляет собой жуткое зрелище. Спираль Бруно, таблички «Осторожно, мины», вдалеке виднеются вышки наблюдателей. Прямо перед Вами разрыв в спирали, и вставленные прутики, обозначающие проход в минном поле. Очевидно, недавно сталкер или их группа проделали проход в Периметре. Теперь предстоит решить, куда направляться: по проходу (83) или поискать другой? (321)?

2

Уже смеркается, когда вы наконец подходите к развалинам совхоза. Решайте, что вам больше по душе: не заходить на территорию и заночевать в лесу (152) или попробовать спокойно провести ночь, найдя подходящее здание и устроившись в нем в относительной безопасности (208)?

3

До второго схрона Тестера еще примерно километр, когда небо нахмурилось, и начал моросить промозглый дождь. Постарайтесь найти где-нибудь укрытие и переждать его (400) или пойдете дальше (534)?

4

Путь проходит среди холмов. Под ногами хлюпает жидкая грязь — судя по карте, вот-вот должен показаться дом Болотного доктора, а пока что впереди, в небольшой лощине, виден мост через довольно широкий овраг. Возле него чернеют три небольшие точки — вроде сталкеры. Кажется, вас пока еще не заметили. Направитесь к мосту (214), уйдете в сторону и попытаетесь обойти овраг или пересечь его в другом месте, которое было бы не видно от моста (162), или остановитесь, чтобы посмотреть, что будет дальше (541)?

5

Ваш выстрел приходится в ветровое стекло ближайшего уазика точно напротив водительского места. Уазик резко виляет влево, машина на полном ходу переворачивается через крышу, и внутри раздается взрыв. Второй уазик берет правее, и попадает на минное поле — машину подбрасывает взрывом, она заваливается набок, и под ней раздается еще несколько взрывов — мины стоят довольно густо — второй уазик представляет из себя металлолом, и вряд и в нем кто-то уцелел.— 326.

6

Один из военных сталкеров внезапно поднимается в воздух, его начинает раскручивать — сначала медленно, потом быстрее и быстрее, воронка втягивает и второго. Сталкеров рвет на мелкие кусочки. Третьего, опешившего от зрелища, снимаете вы метким выстрелом.— 411,

7

Осторожно выглянув сверху брони, вы видите, как призывавший вас солдат целится в вашу сторону из автомата. Немного неудобно, но можно выстрелить. Если сделаете это, то 423, если нет,— 92

8

Вы подходите к входу в шалаш, также заложенному ветками. Изнутри слышно какое-то бормотание, судя по всему, там человек пять. Когда до шалаша остается всего пара метров, под ногами предательски хрустит сухая ветка, вы замираете, а разговор внутри резко замолкает. Проходит несколько минут. Все тихо. Хотите уйти (167) или попробуете войти (222)?

9

Своя рубашка ближе к телу. Тем временем спускается ночь. Пойдете дальше, решив обойтись без сна (327), или переночуете в лесу (542)?

10

Вы промахиваетесь, враги уже совсем рядом. Внезапно у одного из уазиков взрывается колесо, уазик резко заворачивает, несколько раз переворачивается вокруг своей оси, и внутри раздается сильный взрыв. Из второго уазика выскакивают двое сталкеров, и вы принимаете бой — 217.

11

Вы находите укромную комнатку, где спокойно ночуете.— 416.

12

Расслабляться ни в коем случае нельзя: эта база — оплот клана, здесь могут быть любые неожиданности и неприятности. Хотите зайти в магазин (627) или пойдете прямо вглубь Военных складов (54)?

13

Вы подплываете к БТР.— 223.

14

Собрав всю силу, делаете резкое движение, стряхнув с себя одного из стражей, Но в тот же самый момент чувствуете сильный удар сзади по голове, в глазах темнеет, и вы теряете сознание — 352.

15

Потеряйте 2 здоровья от холода. Впереди вырисовывается силуэт какого-то здания. По ощущениям, сейчас едва полдень, а отдохнуть вы планировали в НИИ «Агропром». Обследуете здание и останетесь в нем, чтобы переждать ливень (168), или пойдете дальше (497)?

16

Вы резко разворачиваетесь и выходите из дома. Потеряйте 1 репутацию: разве мог настоящий сталкер испугаться каких-то проходимцев. Зайдите в дом напротив (417), или дом рядом (93)



17

Вы проходите аномалию, и оказываетесь в километре от Военных складов. За вашей спиной раздается хлопок — аномалия закрылась, и пройти обратно не удастся (362).

18

Вы делаете вид, что лезете за деньгами, однако вместо денег достаете нож. Сектанты ничего не успевают сделать — сталь чиркает одного по горлу, второму погружается в сердце. Вам удалось проделать все бесшумно. Оттащив тела в какой-то укромный закуток, вы думаете, что делать дальше. Можно остаться прямо здесь, (545) и проследить, что будет дальше, или найти пустое помещение, и попробовать переночевать там, решив что утро вечера мудренее (480)

19

Куда вы направитесь — На Свалку (349) или в Заброшенную деревню (353)?

20

Вы плотно и основательно завтракаете (можете восстановить 2 Здоровья), после чего покидаете совхоз, так и оставшись в неведении по поводу ночного происшествия,— 331,

21

Вы без проблем удаляетесь от комплекса на километр, и решаете заночевать в поле. Утром вы продолжаете путь — 592,

22

Обследовав первый этаж, вы решили, что здесь не очень комфортно — бетонная коробка, все продувается. Останетесь здесь (280), или все-таки поднимете на второй этаж (481)?

23

Зомби выбрасывает руку вверх, целясь в ваше горло. Рука по пути задевает ваш автомат, и его рука ломается. Из места перелома выглядывает острый осколок кости, который вонзается с ваше горло. Ваша кровь заливает остатки его лица, и перед тем, как для вас наступает полная тьма, вам кажется, что рот зомби растянулся в блаженной ухмылке…

24

Судя по карте, недалеко от вас база ученых. Зайдете к ним, в надежде переночевать со всеми удобствами, (354) или направитесь к Рыжему лесу (239)?

25

Если вам повезло — отправляйтесь на параграф 499. Если нет — на 546

26

Вы становитесь рядом и начинаете бросать в аномалию всякий мусор, пытаясь разрядить ее и добраться до артефакта. Сталкер смотрит на вас обалдевшими глазами и интересуется:

— А ты не ох..ел? — и наносит удар кулаком в лицо. Вам удается увернуться, и в свою очередь нанести удар, который вам, в отличие от вашего противника удается. Сталкер валится с ног, и попадает прямо в аномалию. Через секунду от него остается плоский кровавый блин, а аномалии как не бывало.

«Вот и разрядили аномалию», думаете вы. На месте аномалии остается артефакт Кровь Камня. Когда вам понадобится использовать его, прибавьте [go] 195 [/go] к номеру параграфа, на котором будете находиться — 424.

27

Оставив еду, парень столь же безмолвно уходит. Будете есть (515) или не станете (361)?

28

В дверь еще несколько раз стучат, потом шаги удаляются, Через несколько минут они возвращаются снова, на этот раз слышно, что по коридору идет несколько человек. Держа оружие наготове, вы забиваетесь в затемненный угол. И вовремя: дверь открывается (ваша баррикада оказалась совсем ненадежной), дверь открывается, и в комнату, стараясь ступать как можно тише, входят трое.

— Стоять,— орете вы и для убедительности стреляете в потолок.

Можете начать стрелять на поражение (240), напасть на них с ножом (114) или ждать, пока они объяснят свое странное вторжение (551).

29

К сожалению, вы промахнулись, и пуля только царапнула кабана по спине.—246.

30

И тут же вляпываетесь в кучу дерьма, которую кто-то наложил ночью прямо перед входом в ваше пристанище. Отправитесь к «туристам», чтобы выяснить, кто автор такой глупой шутки (425), или спокойно уедете, решив не искать лишних приключений на свою голову (331)?

31

Вы стреляете, но к сожалению промахиваетесь. Солдат залег за бревном, лежащим на берегу и выстрелил в ответ — 92.

32

Вы подходите к бичу и несильно пинаете его ногой:

— Встал и свалил.

Бич не реагирует. Можно было бы подумать, что он мертвый, но слышно мерное дыхание. Лица не видно, он лежит отвернувшись к стене. Сочтете, что все-таки будить так крепко спящего человека нехорошо и уйдете (282), расчистите себе место и ляжете спать (241) или попытаетесь разбудить его еще раз (523)?

33

Стараясь целиться прямо между глаз, не торопясь нажимаете на спуск. Звучит выстрел, в кустах слышится жалобное поскуливание, которое вскоре затихает. Вы не решаетесь спать, ожидая нового нападения, но до рассвета все тихо: напуганные внезапной смертью сородича, псевдособаки предпочли убраться подальше от опасного места. Утром вы продолжаете путь — 4.

34

Сталкер подозрительно смотрит на вас, извиняется и разочарованно уходит прочь. В это время за стол садится какой-то оборванный сталкер. Вы уже готовы возмутиться и прогнать его, как вдруг слышите: «Я тот, кого вы ждете. Лиманск, Бар «У Петровича», третий столик справа, каждый вечер, А теперь гоните меня отсюда и погромче», Вы негодующе кричите на весь бар:

— Ты че, ох..ел? Вали отсюда, чмо!

Завсегдатаи неодобрительно посматривают на вас, а сталкер с озлобленным ворчанием убирается прочь. Когда в Лиманске придет время отправиться на встречу с тем, про кого говорил Тестер, прибавьте 324 к номеру параграфа, на котором будете находиться, А теперь хорошо было бы поскорее выбраться из Агропрома — 603,

35

Из перевернутого уазика раздается очередь — пуля попала вам в лоб…

36

Земля уходит у вас из-под ног — вы стояли на откосе, и земля поехала под ними. Раздается хруст в ноге — при падении вы ломаете ногу. Сталкер бросается к вам. Достает нож, и одним движением вспарывает вам штанину от низа до колена. Дело плохо — открытый перелом. Он лезет в карман, достает из него какую-то вязкую массу, и накладывает вам на ногу. Масса немедленно всасывается в кожу, и, когда исчезает, на коже не остается ни малейшего следа. Вы поднимаетесь, ощущая странную слабость.

— Что это было?

— Да не знаю, как ее называют, артефакт какой-то, лечит любые раны мгновенно.

Вы пытаетесь поднять сталкера в воздух и хорошенько потрясти — ничего не получается, по телу продолжает разливаться слабость

— Что ты наделал!!! — орете вы.— Я за этим артефактом сюда пришел!

— Так ты же ранен был,— отвечает тот.

— Придурок,— обреченно вздыхаете вы.— Может, у тебя еще осталось?

— Не-а, я какому-то мужику остальное продал, он говорил, что в Лиманске кто-то покупает, да я и не заострялся на этом.

— А что за эффект такой — стоять не могу, ноги подкашиваются

— Не знаю, но через 2–3 минуты пройдет.

Действительно, через минут пять вас отпускает. Сплюнув вы уходите от странного сталкера. Вы его друзей положили, а он тут мать Терезу из себя изображает.— 105.

37

Не теряя времени даром, вы выезжаете из города, Куда будет лежать ваш путь теперь: к Заброшенной деревне (409) или к Рыжему лесу (323)?

38

Один из противников оступается, и с воплем падает в отсвечивающую зеленым воду реки. Тело мгновенно растворяется в ней, как в кислоте. Вам остается только один противник.

ЧЕРНАЯ ФИГУРА

Ловкость 8 Здоровье 8

Если вы победили своего врага, то 243.

39

Стараясь сохранять спокойствие, извиняетесь.

— Да х..ле нам твои извинения? — орет тот же человек.— Пацаны, нехрен тут с ним трепаться, выводите на улицу, отведем подальше да грохнем. Подчинитесь (426) или все же будете драться (517)?



40

Бандиты, не ожидавшие отпора, в растерянности отступают. При этом они невнимательно смотрят по сторонам. Один из бандитов попадает в карусель, и его немедленно рвет на мелкие кусочки. Другой, метнувшись в сторону, попадает в трамплин, и по аккуратной баллистической траектории уносится куда-то вдаль. Через пару секунд в направлении улетевшего бандита слышится полный муки крик, который резко обрывается. Подождав с минуту, вы подходите к трясущемуся от ужаса сталкеру. Пока сталкер рассыпается в благодарностях, вы обшариваете рюкзак попавшего в карусель бандита — его выбросило из аномалии без видимых повреждений. В нем всего 300 рублей, которые он и упрашивает вас взять, добавив к ним еще пять сотен. Кроме этого можете добавить себе 1 Репутацию за доброе дело, После этого вы прощаетесь с сталкером и готовитесь двигаться дальше, но он уговаривает остановиться у него на ночь. Согласитесь (116) или откажетесь (501)?

41

Через некоторое время вы наблюдаете группу построек.

— База Червя,— говорит Гнутый.

База Червя — примерно десяток двухэтажных строений

— А санатория тут была когда-то,— заявляет Гнутый

Хотите зайти (552) или поторопитесь дальше (363)?

42

Одним движением вы утаскиваете его в тень от здания и сворачиваете ему шею.— 612.

43

Заночевав в здании, явно бывшим каким-то складом, вы прекрасно высыпаетесь. К тому же до утра одежда успевает высохнуть. Можете прибавить 4 Здоровья, Поутру распогодилось, и можно поднажать, чтобы побыстрее добраться до Агропрома — 85.

44

Наступает утро, Деньги уже разошлись по карманам бандитов, им пора отправляться «на работу».

— Ладно, сталкер,— говорит один из них,— пожил, погулял и хватит. Готовься к смерти. Хотите попросить о помощи Маму-Зону (427) или попробуете обойтись своими силами (244)?

45

Вы почти у цели, но, увы, все бесполезно, Вы опоздали, и вы понимаете, что уже не успеваете найти средства для спасения своих родителей…

46

Постараетесь метнуться в лес и затеряться в темноте (514) или пойдете на фигуры, надеясь на психологический эффект (364)?

47

Автоматы двух оставшихся сталкеров коротко выплюнули по очереди. Одна очередь разворотила грудь, другая — голову…

48

Вы проводите на базе 2 дня. Затем вас просто выталкивают с базы, не объясняя причин.— 428.

49

На этот раз все в порядке. Вы так устаете, что без ног падаете на пол и засыпаете. И даже запах страшной вони не мешает вам заснуть. Поутру вы торопитесь покинуть Заброшенную деревню — 245.

50

Зря вы рассчитывали на то, что пациенты Болотного доктора равны между собой — для кровососа вы всего лишь закуска, чтобы скрасить ожидание в очереди. Он мгновенно переходит в стелс-режим, и, пока вы недоуменно вертите головой, пытаясь определить его местонахождения, страшный удар в спину бросает вас на землю Кровосос в лучших своих традициях ломает вам позвоночник, чтобы всласть насладится сочным телом еще живой жертвы…

51

У одного из убитых в кармане вы находите отмычку — все же лучше, чем ничего. Вынеся трупы за дверь и соорудив более основательную баррикаду, ложитесь досыпать, но все время кажется, что к двери кто-то крадется, и толком уснуть так и не удается. Утром вы поднимаетесь на третий этаж, чтобы поговорить с «туристами», однако их след простыл — 331,

52

Дом призраков — странная аномалия, появившаяся где-то три года назад. С виду — обычный дом, а если зайти в него — внутри он больше раз в 100. С момента появления дом никуда не смещался, на выбросы не реагировал, его постепенно обжили торговцы и сталкеры. А домом призраков его назвали, потому что время от времени внутри появлялся призрачный силуэт сталкера. Кто-то даже уверял, что с ним удалось поговорить.

Если вам надо что-то прикупить, то 613, если нет,— 306.

53

К сожалению, если идти напролом, редко выходит что-нибудь путное. Издав рык, вожак стаи кидается на вас, к нему присоединяются остальные. Сделав пару выстрелов и снеся головы двум ближайшим шавкам, вы понимаете, что смерть близка. В тот момент, когда зубы псевдопса вцепляются вам в ногу, вы пускаете себе пулю в лоб, чтобы избавиться от мучений.

54

Вы без труда находите местный бар. Вы входите в него, но с удивлением обнаруживаете, что в баре кроме вас никого нет. Сядете за стол и будете ждать (389) или подойдете к бармену и назовете пароль (553)?

55

Пинком выломав дверь дома, сталкиваетесь нос к носу с его обитателем. Это здоровенный детина, лицо не отягощено признаками ума. Но он неловок и неповоротлив: «Ты че, ох..ел, сморчок?» — орет он и выхватывает пистолет. Бой неизбежен.

ЗДОРОВЕННОЕ ЧМО
Ловкость 7 Сила 9

Если вы убили его, то можете либо побыстрее уйти (262), либо все же войти в дом и узнать, кто харкнул в окно (575).

56

Вы входите во двор завода. Лица «грешников» закрыты темными масками — говорят, у них под ними настолько обезображенные и изуродованные лица, что они их стыдятся и потому никогда не показывают. Из здания выходит «грешник», рядом с которым бегут 3 слепых пса. Ваши нервы на пределе. Что вы сделаете: выстрелите в приближающуюся процессию (255), прицелитесь в них (614) или подождете, пока они к вам приблизятся и попробуете поговорить с «грешником» (468)?

57

Вы спите крепко, но чутко. Внезапное тихое утробное рычание совсем рядом с вами и шорох осыпающихся стенок оврага заставляет вас подскочить. Перед вами стоит маленький зомби, явно в прошлом бывший ребенком — остатки платья, в руке зажат грязный плюшевый медвежонок без одной лапы. Пока вы успеваете что-то сделать, зомби хватает вас за руку с нечеловеческой силой, другой рукой протягивает медвежонка и сообщает:

— Спать.

Вы в состоянии шока, и ничего сообразить не можете. Зомби тянет вашу руку вниз, и вам приходится сначала усесться, потом улечься на землю. Зомби прижимается к вам, и замирает. Ваши зубы выстукивают мерную дробь. Вы пытаетесь освободиться от хватки зомби, но тот еще сильнее сжимает ее. Так проходит 20 минут. Внезапно зомби открывает остатки век, смотрит на вас пустыми глазницами и произносит:

— Доброе утро.

Встает, разворачивается и уходит. А вы не можете заснуть до конца ночи и сидите, сжимая в руках оружие. Дальше ночь проходит без эксцессов, если не считать время от времени доносящихся из темноты фраз: «Поиграй со мной» «Ку-ку» и душераздирающих воплей. Да, седины за эту ночь у кого хочешь прибавится. Как только хоть немного рассветает — вы идете дальше от этого проклятого места — 3.

58

Сталкер отвечает, что это не имеет существенного значения, он и так сразу же поверил вам — 554.

59

Сталкер перед смертью успел вызвать помощь. Вертолет приземляется в 100 метрах от вас. Из него выскакивают 2 десятка вооруженных человек. Вы бросаетесь в лес, но от 20 человек, да еще и при поддержке вертолета, уйти невозможно. Вас берут в кольцо, и вы падаете, прошитый несколькими очередями…

60

Воспользоваться оружием, находясь под прицелом — не самая разумная мысль. Два ствола выпускают короткие очереди еще до того, как вы взяли оружие наизготовку…

61

Вы взбираетесь на холм, на другой стороне которого, у подножия, видите сталкеров, расположившихся на стоянку — горит костер, сталкеры сидят вкруг него. Из леса вылетает стая слепых псов, и, издав устрашающий вой, бежит в сторону группы. Посмотрите за боем со стороны (556), поспешите вниз, чтобы присоединиться к сталкерам (308), или откроете стрельбу по собакам непосредственно со своей позиции наверху холма (616)?

62

Когда вы приближаетесь, готовый ко всему, вас выворачивает наизнанку, То, что казалось человеком, на самом деле оказалось трупом, насаженным на кол, а чуть подальше — головы, тоже насаженные на какое-то подобие штакетин. Вы начинаете нервно озираться.— 257.

63

Теперь можете забрать у него столь необходимые вам автомат и 30 патронов к нему. Тело вы спускаете в открыты канализационный люк — там его вряд ли будут искать. Выбирайтесь из базы (250), либо ждите до следующего вечера, чтобы попробовать встретиться с курьером (557),

64

К счастью, зомби мало того, что тупы и медлительны, так еще и стрелять не умеют. Две очереди прошли сильно в стороне, потом у стрелявшего заклинило автомат, а остальные, видимо, вообще забыли, как стрелять. Вам удалось убежать. Вот и Лиманск — по слухам, самая населенная точка Зоны. Если вы путешествовали 6 дней или меньше, то 518, если 7 дней, то 431, а если 8 или больше — 45.

65

В карманах убитого находите 700 рублей и аптечку, которая прибавляет вам 6 Здоровья. Можете продолжать путь продолжать путь — до Свалки, где вы наметили заночевать, еще несколько километров — 619,

66

Пожав плечами, проводник говорит:
— Как хочешь.— 263.

67

Если вы уже были в тюрьме, то 615, если нет — 307.

68

В стене рядом с барменом открывается дверь. В двери появляется человек с дробовиком, который немедленно разряжается в вашу голову. Пол придется мыть, но вам уже все равно. Наверное, вы что-то перепутали…

69

Стараясь не шуметь, вы отползаете от зомби.— 257

70

Зомби шествуют мимо вас, не обращая на вас никакого внимания. Бормотание меняется — слышны членораздельные звуки:

— Стеклов… Стеклов…— донеслось до вас разборчивое вопросительное бормотание

— Мурлинап,— подтвердил второй зомби

— Стеклов Иванувч,— продолжил первый зомби.

— Абанарот,— закончил дискуссию второй. Снова началось бессвязное бормотание, и зомби удалились по своим зомбячьим делам — 470.

71

Если какой-либо другой адрес вам известен, то отправляйтесь туда, В противном случае, остается только направиться в гостиницу — 562.

72

На закате дрезина останавливается в нескольких десятках метров от АТП-2. Зайдете на территорию АТП-2 в поисках места, где можно переночевать (621) или, переночуете в поле (581)?

73

Вы идете по направлению, указываемому артефактом. Действительно, дорога будто вычищена — ни аномалий, ни мутантов, даже идти приятно. Вы успокаиваетесь — напряжение последних дней вас не отпускало. Из ближайших кустов раздается автоматная очередь. Пули врезаются вам в левый бок. Падая, вы остатками сознания фиксируете сталкера в форме Свободы, встающего из кустарника. «Засада…»,— думаете вы. В глазах темнеет, и почему-то совсем не чувствуется боли…

74

Чехов неожиданно с размаху бьет вас рукой в лицо. Вы падаете на пол. Вас умело обыскивают, отбирают оружие и все, что находится в карманах. Охрана выводит вас за пределы ангара, и ставит к стене…

75

Первый этаж пуст. Лестница, ведущая наверх, полуразрушена, но пройти можно. Из под ног срывается кусок бетона и с грохотом падает вниз. Теперь уже ясно, что кто бы в доме ни находился, он уже знает, что вы здесь обитатели дома не могут не знать о том, что вы все же вошли. Внезапно вас слепит яркий свет — на верхней площадке включили мощный фонарь. Вы отшатываетесь вниз, сверху раздается очередь, и в том месте, где вы только что стояли, вырастают фонтанчики из бетонной крошки от попадания пуль. Внезапно наверху слышится грохот, и мимо вас с воплем пролетает какой-то человек — лестница не выдержала и обвалилась.— 582, в

76

За спиной раздается взрыв. К сожалению, вы стояли очень близко к месту взрыва — взрывной волной вам разрывает легкие…

77

Вы подходите к сталкеру, он равнодушно скользит по вам взглядом, но никакого подозрения вы у него не вызываете.

— Браток, дай закурить,— просите вы

— Да не вопрос.— Сталкер лезет в карман, и вы внезапно бьете его коленом в пах. Удар приклада в затылок бросает сталкера на землю, нож дважды погружается в его спину, и дело закончено. Внимательно оглядевшись, вы убеждаетесь, что вам удалось все проделать бесшумно. Оттащив сталкера до ближайшего канализационного люка, вы сталкиваете его вниз.

Вы подходите к окну, подпрыгиваете и подтягиваетесь, после чего переваливаетесь через раму. Вы находитесь в бытовке, дверь приоткрыта. Вы осторожно выглядываете в дверь. В центре ангара стоит стол, вокруг которого стоят пять-шесть человек, еще пара десятков сталкеров слоняется по ангару или просто стоят, привалившись спинами к стене.

Вам надо найти Хмура, но как это сделать, не вызывая подозрения? Народу в ангаре много, и подозрений вы ни у кого не вызываете.

Достанете лист бумаги, сложите и будете всем говорить, что должны передать записку Хмуру (599), или осмотритесь, надеясь встретить кого-нибудь из знакомых (639)?

78

Ваш противник, истекая кровью, отскакивает в сторону. Если у вас есть артефакт «Кровь камня», то пришло время обратиться к его помощи, Если нет, то он больше не будет тратить на вас свои силы, хотя вы и рветесь продолжить бой — 624.

79

Можете сказать ему пароль (345), либо сказать, что не понимаете, о чем идет речь (34), Или вы можете сказать, что вы тот, кого он ищет, но не сообщать пароль (136).

80

Вы кратко излагаете ему суть дела.

— Улица Ленина, дом два,— говорит сталкер.— Можешь идти.

В некотором недоумении вы покидаете бар. К вашему удивлению, таблички с адресами на всех домах сохранились, будто были нарисованы вчера.— 181.

81

«Надо же,— удивляется Чехов, ухмыляясь в усы,— и как это я мог перепутать!» С этими словами он отходит от вас. Слава Богу, вроде бы на все вопросы вы ответили правильно, подозрительный руководитель Свободы успокоился, и наконец-то можно немного отдохнуть. Следует попробовать поискать Хмура — 653,

82

Вы уходите бродить по городу, совершенно не зная что делать. Какой еще бар «Масандра»? Город как город, довольно большой, пустой просто, кругом пылища, но дома стоят целыми, хоть и без окон. Неожиданно взгляд натыкается на надпись, грубо выполненную краской на стене — Масандра. Не веря в удачу, вы бросаетесь к нему. Действительно — на первом этаже трехэтажки оборудован бар, в нем сидит с два десятка сталкеров — ресторация, да и только.

Вы подходите к Бармену. Бармен тоже в своем роде колоритная личность — в теплой куртке, похожую на те, что носят пилоты, вот и значок с крыльями.

— А чего «Масандра»,— спрашиваете вы, чтобы завязать разговор.— Она ж вроде с двумя «с» пишется

— «Микоян Авиацию Снабдил Алкоголем — Народ Доволен Работой Авиаконструктора»,— говорит Бармен. Похоже, ему нравится в стотысячный раз рассказывать этот анекдот.— Спирт технический разводили в авиаполку, и пили. Масандра называется. Чего надо-то?

— Привет от Тестера.

— Правая сторона, последний столик.— говорит бармен одним губами и отворачивается.

Вы подходите к грубо сколоченному столу, за которым сидит сталкер, лениво ковыряющий тушенку. Рядом стоит початая бутылка водки и пластиковый стаканчик. Он внимательно смотрит на вас. Если ваша Репутация больше или равна 6, то 194, а если меньше, то 525,

83

Через полкилометра пути вы видите какие-то руины. Около руин ошивается какой-то человек, похожий на сталкера, так, как вы видели на тех видеоклипах и фотографиях. Лицо его кажется странно знакомым, Увидев вас, он машет рукой и предлагает подойти. Задержитесь, чтобы узнать, что ему надо (401), или крикните, что у вас нет времени, и пойдете дальше (535)?

84

Меньше, чем через полтора часа вы подходите к лаборатории Х-10. Это небольшой комплекс строений, среди которых вы, к своему удивлению, обнаруживаете снующих людей в белых скафандрах. Это ученые, которым явно что-то надо найти в развалинах лаборатории. Неподалеку вы замечаете группу военных сталкеров — явно сопровождающие. На лицах написана скука. Внезапно один из них орет:

— Че вылупился? Вали отсюда!

«Явно на драку напрашивается»,— думаете вы.

Огрызнетесь в ответ (322) или пожмете плечами и пойдете по своим делам дальше (209)?

85

Уже под вечер подходите к Агропрому. НИИ Агропром контролируется группировкой «Свобода» Пост на входе провожает вас подозрительным взглядом, но путь свободен, и ничто не мешает попасть внутрь, До захода солнца остается немногим мене двух часов, поэтому лучше поторопиться, если хотите встретиться со сталкером, про которого вам говорил Тестер. Неожиданно из караулки появляется еще один сталкер в типовом снаряжении Свободы и вежливо окликает вас. Подойдете к нему, чтобы узнать, в чем дело (153), или решите, что у вас нет времени на разговоры и поторопитесь зайти на территорию Агропрома (402)?

86

Если ваша совесть будет спокойна, потеряйте 1 репутацию и отправляйтесь дальше — 24.

87

Зайдя в караулку, сразу же чувствуете, как ваши руки с боков оказываются прижатыми к телу железной хваткой двух охранников базы, вошедших сразу за вами. Старший смены забирает у вас оружие и все деньги и кладет все это на стол у стены, А из задней комнаты выходит какой-то человек в коричнево-зеленом защитном костюме. Если вы знаете его, прибавьте к номеру этого параграфа известное вам число; если же нет,— 328

88

Ночь, как ни странно, проходит спокойно. Утром вы отправляетесь дальше.— 163.

89

Уазики приближаются, из окон машин начинают стрелять. Проверьте удачу. Если вы удачливы — 5, если нет — 418

90

До дыры в Периметре остается совсем немного, но вы понимаете, что не успеваете — 543,

91

Грохот мотоциклов удаляется от вас. Однако вы совершенно не знаете, куда идти — совершенно потеряли чувство направления. Судя по всему, вы в центре какой-то аномальной территории — у вас плывет зрение, предметы расплываются, и вы никак не можете выбрать, в какую сторону идти. В теле общая слабость. Наконец вы решаете идти хоть куда-нибудь, лишь бы выбраться из странного места. Вы выходите на какую-то полянку, посреди которой торчит огромны высоки и обугленный пень. Чувство дезориентации постепенно проходит, однако куда идти — до сих пор непонятно — вокруг густой изломанный лес — вы заблудились. Вы садитесь на землю и прислоняетесь спиной к пню. Проходит полчаса, час, но идти куда-то все же надо, Куда вы пойдете? В ту сторону, куда сидели лицом (164) или в обратную (329)?

92

Солдат тоже промахивается, но и попасть в вас с его позиции практически невозможно. Вы делаете вывод, что это ловушка, и задача солдата — продержать вас как можно дольше, а вовсе не убить. Значит, скоро должны подойти подкрепления. Хотите посмотреть, кто это будет (169), или все же будете выбираться из переделки (332)?

93

Трехэтажный дом (по виду — бывшая пожарная часть). Третий этаж без крыши. Устроитесь на первом этаже (22) или подниметесь на второй (481)? Если вам вообще ничего не нравится, тогда 282.

94

Удача вас не подводит — пользуясь тем, что сталкеры все еще близко друг к другу, вы умудряетесь перестрелять их, как в тире — на все про все у вас уходит не более пяти секунд — 411.

95

По насыпи из обвалившейся земли и пары найденных в туннеле бочек вам удается соорудить довольно устойчивую пирамиду, взобравшись на которую вы без труда поднимаетесь на поверхность — 323,

96

Раздается короткий стон, слышится звук упавшего тела. Вы выглядываете из-за своего укрытия. Один из сталкеров лежит на земле, посреди лба аккуратная дырка. Второй зажимает рукой рану в горле — тоже, в общем, не жилец. Третий стоит в растерянности, в опущенной руке пистолет.

— Оружие брось,— командуете вы.

Сталкер бросает оружие в вашу сторону и отходит на пять шагов, подняв руки. Неужели вы ошиблись и это не враги? Зачем оставшийся в живых сталкер поднимал оружие? — 226.

97

В лесу приходится спать чутко и беспокойно, но вам не привыкать. Утром вы выходите на какую-то старую полузаросшую дорогу. Куда по ней пойдете: направо (547) или налево (482)?

98

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 170. Если нет — 14

99

Вы подходите к шалашу и прислушиваетесь. Несколько секунд стоит полная тишина. Потом ветки, прикрывающие вход, отлетают в сторону, и последнее что вы видите — вспышка из дула автомата, нацеленного в ваш лоб…



100

В назначенный час слышатся шаги, но вместо конвоируемого сталкера появляются два десятка человек в белых балахонах. Вы понимаете, что вас обманули. Сдадитесь на милость сектантов (283) или будете драться до последнего (25)?

101

Уйдете немедленно (19) или подойдете к ученым (228)?

102

С рассветом, поежившись от зябкого утра, вы пускаетесь в путь.— 351,

103

Вы прыгаете с таким расчетом, чтобы войти в воду в полуметре от БТР и, вынырнув, ухватиться за него. Тут должно быть достаточно глубоко. Но внезапно, сантиметрах в десяти от поверхности воды ноги натыкаются на твердое дно, Какой же из вас сталкер с двумя сломанными посреди Зоны ногами?..

104

Сталкеры воспринимают оружие как вызов. Через полсекунды вам влоб смотрят три ствола. Один из них, здоровенный громила, говорит:

— Слышь, мальчик, пукалку-то спрячь, покрошим же в капусту. Сидим тихо-мирно, оружием не размахиваем. А вообще валил бы ты отсюда нахрен.

Откроете стрельбу (229), ответите, что в рот тыкали чьи-то указания (484) или молча спрячете оружие (355)?

105

Продравшись по болоту, вы выходите на относительно сухой участок земли. Меньше чем в километре на пригорке виднеется дом — явно, цель вашего путешествия. Однако около дома вы замечаете нескольких кровососов, парочку зомби и семейство псевдособак с щенками. Никто ни с кем не дерется, а все смирно стоят. «Прям как в очереди к доктору»,— думаете вы. И спохватываетесь — это действительно очередь к доктору. Решите подождать в стороне, пока эта странная очередь рассосется (549) или смело направитесь к дому Доктора (284)?

106

Вы оглядываетесь вокруг, и замечаете какое-то строение, похожее на вход в какое-то подземелье. Не без опаски вы проходите до строения и спускаетесь вниз по лестнице. В помещении сухо и довольно чисто, однако в дальнем углу помещения в полу обнаруживается пролом, из которого доносятся какие-то замогильные завывания и тяжелые вздохи.— 158.

107

Затянув потуже пояс, вы покидаете совхоз, так и оставшись в неведении по поводу ночного происшествия –331,

108

Противники мертвы, но из первого уазика раздается очередь. Но то ли стрелок ранен, то ли еще что случилось — выстрелов больше не следует.— 326,

109

Пуля, просвистевшая у уха, «намекает», что кто-то не против помочь вам отправиться на тот свет. И он помогает — следующая пуля перебивает позвоночник, и вы, парализованный, опускаетесь на дно…

110

Вы не успеваете добраться до леса — мотоциклисты окружают вас, проговаривают считалочку, и победитель расстреливает вас в упор…

111

Скоро темнеет, и вы без труда прячетесь в тени одного из зданий. Сначала мимо вас проходит компания подвыпивших свободовцев (их слишком много, и нападать смысла нет), и вот, кажется, то, что нужно. Двое сталкеров-одиночек, оружие за спинами. Нападете на них (230) или подождете другого, более благоприятного случая (550)?

112

У вас есть два выхода: возмутиться (285) или просто не пить больше, найти комнату для ночлега и подождать, что будет дальше (356),

113

Сознание возвращается. Руки и ноги связаны, а перед глазами болтается земля — вас несут, взвалив на плечо как мешок мукой. Вы издаете тихий стон.

— Гля, очнулся. Опять огреть, что ли?

— На хрен, еще убьешь — головы точно пооткручивают

— Давай хоть глаза завяжу, остановись.

На глаза ложится какая-то тряпка, пахнущая бензином. Вы сквозь ничего не видите. Несут долго, не останавливаясь.

«Семижильный он какой-то, несун»,— думаете вы, «А может артефакт есть какой, чтобы сильным быть». Затем вы чувствуете, как вас поднимают по лестнице, и вбрасывают в какую-то комнату.— 486.

114

Один из нападавших быстро исчезает — это один из «туристов». Вам же придется иметь дело с двумя — это те самые сталкеры, которых вы видели за ужином.

⚔ **ПЕРВЫЙ СТАЛКЕР**

Ловкость 8 Здоровье 10

⚔ **ВТОРОЙ СТАЛКЕР**

Ловкость 9 Здоровье 14

Когда вы их победите,— 51.

115

Вы интересуетесь у одного из сталкеров, не видел ли он человека в коричнево-зеленом защитном костюме. Он смотрит на вас еще более подозрительно и кого-то зовет. Через полминуты выходит еще один человек в форме «Свободы» и приглашает зайти с ним в караульное помещение.— 153,

116

Понимая, что сталкер видит в вас лишний залог своей безопасности, тем не мене соглашаетесь. Ночь проходит спокойно: ни на его, ни на вашу жизнь больше никто не покушается, После сытного ужина и отдыха можете восстановить 4 Здоровья. Хозяин не расспрашивает вас о том, куда вы направляетесь, но вы сами задаете ему вопрос: насколько спокойно в округе, не пошаливают ли бандиты и безопасно ли в Доме призраков. Он отвечает, что в Дом призраков на вашем месте он бы не заезжал, а вот дорога должна быть спокойной: Долг прочно контролирует эти места, и мародеры переместились куда-то повосточнее. Трудно сказать только, утешает ли вас эта новость. Утром, пустившись в дорогу, к полудню доходите до Дома призраков, Обойдете его стороной (558) или все же войдете в него (52)?

117

Да, это тот самый сталкер, которого вы уже видели. Значит, все подозрения не беспочвенны: это действительно враг, который что-то замыслил против вас — 328.

118

Вы решаете рискнуть и направляетесь прямиком в Бар. Представившись свободовцем из числа ближнего окружения главаря клана, сообщаете, что направлялись к нему с Кордона, однако по пути вы были ограблены бандитами, спутников бандиты застрелили, а вам удалось сбежать и поэтому нет ни оружия, ни денег, ни снаряги.— 360

119

Внезапно из тьмы вырастают три силуэта псевдособак. Они стоят, смотрят на вас и чего-то ждут. Будете прорываться (53) или вернетесь на 250 и выберете другое направление?

120

Пуля попадает вам голову, но вскользь, содрав кусок кожи (потеряйте 6 единиц Здоровья), Если вы еще живы, то можете либо подойти поближе и попытаться найти того, кто в вас стрелял (570), или постараетесь уйти с этого места (257)?

121

⚔ СТАЛКЕР

Ловкость 9 Здоровье 6

Если вы успели убить его за 4 раунда атаки, то 560, если же нет,— 187.

122

Вы решаете попытать счастья на улице Ленина — 181.

123

В лесу вы замечаете медленно бредущие фигуры, похожие на человеческие. Сомнений нет — вы недалеко от Дэд-сити, а фигуры в лесу — это зомби. Несколько зомби направляются в вашу сторону. Вы судорожно оглядываетесь в поисках места, где можно спрятаться, но на беду вокруг всего одна пещера в отвесной скале, да и та на высоте почти трех метров от земли. С одной стороны, зомби туда вовек не забраться, человек сможет, а у зомби просто не хватит мозгов на это, с другой стороны, эта пещера может оказаться ловушкой — на всех зомби у вас не хватит патронов. Хотите попробовать спрятаться в пещере (618) или затаитесь, приготовив оружие (70)?

124

Вы подходите к группе сталкеров, и у вас замирает сердце — это бандиты, их человек семь и сопротивляться им явно бесполезно.

— Гля, че за фраер, пацаны,— бандиты громко ржут

— Че, сталкерок, гоп-стоп, не вертухайся, соловей!

Внезапно один из них радостно заявляет:

— Обана, пацаны, это ж с моего района пацанчик, земляк на, вместе выросли. Ты че здесь забыл, обанарот? Домой вали. Не, братва, отвечаю нормальный пацан. Слышь, как дела ваще?

Хоть вы и не узнаете говорившего — он в маске, но пусть уж лучше будет какая-то призрачная надежда на спасение, и кратко излагаете цель вашего нахождения в зоне.

— Братва, мы отойдем побазарим с пацанчиком, лады?

Согласитесь отойти поговорить с бандитом (561) или извинитесь и скажете, что вам надо торопиться — неизвестно, что на уме у этих отморозков (640)?

125

Вы уже практически вышли из базы, как на втором этаже последнего здания слышен звук харчка, и через полсекунды вам на голову падает плевок. Пойдете разбираться с тем, кто это сделал (55) или пойдете дальше (619)?



126

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 576, иначе — 641

127

Вы выламываете два крепких на вид ствола деревьев, один кладете поперек аномалии, чтобы сталкер, попавший в нее, держался и не утонул, второй ствол вдвигаете в аномалию, рассчитывая подцепить сталкера и используя ствол как рычаг, вытащить его наружу. У вас при помощи двух мужиков это, как ни странно, получается. Десять минут энергичного труда — и сталкер выбирается из аномалии. Прибавьте себе 1 Репутацию. Сталкер немедленно бросается на шею одному из мужиков, и разражается визгом. Вы ничего не понимаете.

— Баба это евонная,— сообщает второй сталкер, видя ваше недоумение.— Дочка бармена «Штей», попросилась в Зону. И вот вам пожалуйте. Будешь в «Штях» — бармен не обидит.

Вы дружески прощаетесь со сталкерами и уходите дальше — 237.

128

Когда вы приближаетесь к воротам, ведущим в цементный завод, вы замечаете охрану темных сталкеров, стоящих на входе. Надетые маски не позволяют разглядеть их лица, но у вас ощущение, что они смотрят в вашу сторону. О темных сталкерах в Зоне ходили слухи, что они убивают всякого, посмевшего ходить в Зоне, и слыли беспредельщиками, еще хуже, чем бандиты. По мере приближения к воротам все сильнее страх, и вас охватывает желание развернуться и бежать. Так и сделаете (399), или пересилите себя, и зайдете на территорию завода (56)?

129

Вас толкают вперед, вы падаете на колени, сзади раздается выстрел. Пуля входит точно в затылок…

130

На входе в город стоит сталкерский пост. К счастью, это не свободовцы, а вполне себе вольные сталкеры. Они сообщают, что для всех, входящих в город, в течение суток предоставляется бесплатное проживание в гостинице, правда, без питания. Но и то хлеб. Войти в город не составляет труда. Если у вас есть конкретный адрес, по которому может ждать человек, про которого говорил Тестер, то лучше отправиться сразу туда. Если нет, то остается только одно место, где вы можете собраться с мыслями и решить, что делать дальше — гостиница — 562.

131

Если хотите что-нибудь купить или продать, то цены на следующие: автомат — 500 рублей, десяток патронов к автомату — 50, еда — 200 рублей (можете восстановить 4 силы). После этого можете вернуться на 528

132

— Да вроде нет ничего, даже аномалии паршивенькой. Пару часов назад какая-то группа прошла в том направлении, но хрен пойми кто это. Я бы на твоем месте не ходил.

Пойдете дальше (563) или попытаетесь пройти через Свалку (349)?

133

На дорогу уходит практически полдня — 2,

134

Вы спрыгиваете вниз, прямо на конвоиров. При этом под вашим коленом слышится хруст — колено вонзилось прямиком в позвоночник, и, по-видимому, сломало его, второй валится на пол, но пытается подняться, и вы, недолго думая, ломаете ему шею.— 126.

135

В ваш лоб аккуратно входит пуля — под стаканчиком не оказалось шарика…

136

В двух словах объясняете ему ситуацию. Скажете что вам никакого пароля не передавали (58), или что просто забыли его (577)?

137

Либо выбирайтесь из Агропрома (250), либо ждите вечера и попытайтесь встретиться с сталкером, о котором говорил Тестер (557).

138

Вы еще не успеваете удовлетворить свое любопытство, когда раздается выстрел — 378.

139

Внезапно вы слышите шум винтов вертолета. Попытаетесь скрыться в лесу (580), или подождете дальнейшего развития событий? (59)?

140

Путь до бара «Шти» проходит без приключений — 638,

141

Еще три километра, и вы подходите к АТП-2. День клонится к вечеру, неплохо бы остановиться на ночлег. Остановитесь на АТП-2 (621) или, опасаясь обитателей АТП переночуете в лесу (581)?

142

Видя, что вы пытаетесь скрыться за деревьями, черные фигуры достают пистолеты и стреляют вам вслед. Одна из пуль попадает вам в спину и перебивает позвоночник. Конец наступит всего через несколько часов…

143

Если неподалеку есть их друзья, лучше не оставаться в этой бетонной коробке — точно станет ловушкой. Теперь-то уж волей-неволей дом придется покинуть, а лучше бы вообще выйти за пределы деревни, пока вас не начали искать. Ну что у вас за судьба такая: куда не пойдете, повсюду оставляете за собой трупы! — 282,

144

Вы подходите к группе. Чем ближе вы подходите, тем все более и более мрачными становятся ваши предчувствия. Не говоря ни слова, сталкеры вскидывают оружие и берут вас в полукольцо. Выстрелы. Мало того, что вы погибли сами, так и подставили ни в чем не повинного проводника…

145

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 60, иначе — 566

146

Рассказать о том, что вы разговаривали с Тестером, некому — единственный свидетель мертв. Парень выходит из комнаты, а вместо него входят 2 сталкера в форме Свободы, и отводят вас в тренажерный зал. Там вас поджидает громила в тренировочных перчатках. Ваши руки привязывают к крюку в потолке — вас явно будут использовать в качестве груши, добиваясь признания. Может быть, не стоит подвергать свое тело такому испытанию? Палач уже приближается, решайте быстрее: если надумали сказать правду, то 256, если все же упорствуете, то готовьтесь к пытке (578).

147

Сталкер говорит, что у него есть документы, необходимые для Чехова, однако Чехов сейчас на Военных складах, а ему туда не по пути. Сталкер просит вас сходить до Милитари и передать конверт Чехову.

Идти туда — значит сделать крюк и потерять по меньшей мере один день. Возьметесь за такое поручение (622) или откажетесь и попрощаетесь ним (460)?

148

Вы поднимаете с земли предмет, который при первом взгляде кажется обычным камнем, но это не так — небольшой участок его кромки светится ровным зеленым светом. Вы нечаянно поворачиваете артефакт вокруг своей оси, и огонек переползает на другую сторону. Вы понимаете, что это что-то вроде указателя направления. Пойдете в ту сторону, куда показывает светящийся участок артефакта (73) или положите его на место и пойдете дальше? (642)?

149

Коридор продолжается прямо (203).

150

Ваша репутация равна нулю. Вам никто не поможет, с вами никто не заговорит, вас вообще может пристрелить любой без вопросов. Разумеется, при таких условиях вы не сможете выполнить задуманное…

151

Слева от дома стоит еще одно здание, соединенное на уровне третьего этажа с нужным вам домом галереей. В соседнем доме нет ни дверей, ни окон — оно явно необитаемое. Вы входите в дом с намерением подняться на третий этаж и проверить, есть ли возможность проникнуть в дом Штакета по галерее.

На лестнице, ведущей на второй этаж, расположился незнакомый сталкер. Рядом стоит открытая банка тушенки, бутылка водки — обед.

— Ты к Штакету ходил? Его там нет. К нему с утра человек пять завалились, вытащили и увели.

Поверите сталкеру (309) или нет (579)?

152

Ночевка в лесу — не самое лучшее дело — начинается дождь. Вы решаете зайти на территорию совхоза. Наиболее предпочтительным для ночевки вам кажется гараж. В гараже нет ворот, на полу куча мусора. Подсобное помещение с дверью, обшитой ржавой жестью, в двери даже остался ключ. На ваше удивление, замок вполне исправен. Вы заходите в подсобку, и запираете дверь изнутри- 540.

153

— Извини, сталкер, некоторые формальности,— говорит он,— Позавчера босс приказал, чтобы мы записывали в специальную книгу всех, кто входит на территорию Агропрома после 6 вечера. Хрен его знает, для чего это надо, но приказ есть приказ. Пойдем, запишешься и пойдешь дальше

Вроде бы ничего подозрительного, однако эта неожиданная задержка вам совсем не нравится, Ответите, что у вас нет времени заниматься глупостями (407), назовете свое имя, и попробуете двинуться дальше (216) или последуете за сталкером в караулку (87)?

154

Хотите проверить удачу? (если вы удачливы — 6, а если нет — 94)? Если нет, то вступайте в бой (333).

155

Третий этаж занят — там расположилась группа, в которой вы безошибочно узнали туристов Зоны — два сталкера-проводника и человек пять разодетых в ультрасовременное барахло людей. Туристы предлагают вам поужинать с ними. Согласитесь (413) или решите, что здоровый сон вполне заменит банку тушенки (11)?

156

Дверь дома открывается наружу, и, когда вы открываете ее, на вас падает труп сталкера. Вы решает оттащить его в сторону, и подхватываете его подмышки. Внезапно труп открывает глаза. Под веками — пустые глазницы. Труп открывает рот, и откуда-то изнутри него доносится «Мяяяясооооо…». Проверьте удачу. Если вы неудачливы — 23, а если повезло — 225

157

Впереди небольшой лесок, который в неверном ночном свете выглядит как-то особенно угрожающе. Хотите заночевать на открытом месте (88) или пойдете дальше (224)?

158

Дождь льет весь день и всю ночь, пока вы спокойно спите в бункере, надеясь, что в такую погоду хороший контролер зомби на улицу не выгонит. Стоны и вздохи из под пола не прекратились, однако за несколько часов вы настолько к нему привыкли, что на очередной особо выразительный стон уже отвечаете «Да пошел ты на х…». Утром вы отправляетесь до второго схрона.— 334.

159

За ночь ничего не происходит, за исключением того, что очень хочется спать.— 558.

160

Вы кидаетесь в воду и быстро плывете к передку БТР. Когда вы касаетесь брони, пуля, просвистевшая возле уха, заставляет вас нырнуть в вонючую жижу. По звуку вы определили, что стреляли с берега, и как раз со стороны солдата. Теперь спасение только за БТР — 7,

161

Взгляд замечает небольшое углубление в земле, вы ложитесь в него и вовремя — из-за холма вылетают десяток мотоциклистов — еще одна банда. Мотоциклисты вас не замечают. Ваш палец, лежащий на спусковом крючке, сводит, и происходит выстрел. Бандиты, отъехавшие метров на 300, услышали выстрел и разворачивают свои мотоциклы. До леса примерно 30 метров. Вы вскакиваете и несетесь к нему — 330.

162

Свернув в сторону и пропетляв за холмами, вы добираетесь до места, где овраг вроде сужается — можно попробовать перепрыгнуть. Вариантов только два: либо вернуться и перейти через мост (214), либо перепрыгнуть (419).

163

К полудню вы добираетесь до остатков лаборатории Х-14. Вы не собираетесь исследовать лабораторию. Внезапно земля уходит из под ног, и вы проваливаетесь под землю. Вы находитесь в катакомбах лаборатории Х14. Над вами зияет провал, и вы видите, как получилось так, что вы попали сюда — в бетонном своде потолка зияет огромная дыра, а земля не выдержала ваш вес. Выбраться можно, но вас разбирает любопытство — о лабораториях, находящихся на территории Зоны, ходили всевозможные слухи. Решите исследовать лабораторию (414), или выберетесь обратно наверх и продолжите путь (95)?

164

Через несколько часов вы выходите на остатки когда-то проходившей здесь дороги. Но куда по ней лучше пойти: направо (24) или налево (286)?

165

Стараясь ступать как можно тише, вы подходите к шалашу. Но в это время за вашей спиной мелькает какая-то тень. Выстрелите навскидку (335), начнете выцеливать тень (231) или не обратите на тень внимания (487)?

166

Вы проходите сквозь Периметр. Кордон, вроде, быть может, и недалеко, но вам явно требуется отдых. Вы останавливаетесь и решаете, что делать дальше. В это время вдалеке в перелеске мелькает еще один сталкер, двигающийся от места прохода куда-то вглубь зоны. Вы вскидываете пистолет, но слишком далеко, Теперь уже видно, что это сталкер, одетый в коричнево-зеленый защитный костюм, и он исчезает в лесу. Если бы это был сообщник убитых, то скорее всего остановился бы и попытался добить вас. Так или иначе, все это довольно-таки подозрительно. Если впоследствии вы захотите кого-нибудь спросить, не видел ли он этого сталкера, прибавьте 30 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться, и, если будет возможность получить ответ, вы его прочитаете. Но вот уже отдых позади, вы снова идете дальше, и вскоре приближаетесь к Кордону — 287,

167

Уже повернувшись, чтобы уйти от шалаша, краем глаза замечаете в лесу какое-то движение и неясную тень. Выстрелите в нее (335), пойдете таким образом, чтобы не пересечься с ней (488) или подождете, что будет дальше (500)?

168

Судя по описанию на обороте карты, именно здесь Тестер устроил свой второй схрон. Здание чистое и сухое, однако ни следа схроне не обнаружилось — наверное, его успели вычистить до вас. Можно заночевать здесь (43), или все-таки попробовать добраться по дождю до Агропрома (497),

169

Вы решили дождаться тех, кто, по вашему мнению, должен подойти. Если вы хотите спросить солдата о чем-то конкретном, сделайте это, иначе же он не ответит на все вопросы о том, кто его подослал и зачем он разыграл этот спектакль. Вскоре к берегу подходят несколько единообразно одетых сталкеров. У каждого из них на руках нашивка. До них довольно далеко, но вы успеваете рассмотреть солнце на голубом фоне. Солдат показывает в вашу сторону. Один из сталкеров, судя по всему — старший, коротко кивает и выпускает очередь в солдата. Выберетесь из-за БТР (227), продолжите прятаться за БТР, заняв более защищенную позицию (357) или просто подождете, что будет дальше (429)?

170

Быстрый удар в лицо опрокидывает одного из сталкеров, другой ошалел от неожиданности. Еще две секунды — и вы скрываетесь в гуще зданий Агропрома, а наступившая темнота станет надежной защитой. Безусловно, вас будут искать, но вы рассчитываете на то, что охрана входа общую тревогу не поднимет, и попробует разыскать вас самостоятельно. На встречу с сталкером, о котором говорил Тестер, еще можно успеть. Поспешите в бар Агропрома (489)? Или подумаете о том, что у вас нет никакого оружия (336)?

171

— Не стреляй! — раздается панический голос.— Ты уже двух положил! Не убивай меня!

Вы осторожно выглядываете из-за холма, и видите, как сталкер, поднявший пистолет, суетится около одного из своих товарищей. Неужели произошла страшная ошибка и это не враги? — 226.

172

Вы приходите в себя и чувствуете, что лежите связанный на земле внутри шалаша. За вами внимательно наблюдают три человека, одного взгляда на которых достаточно, чтобы понять — перед вами бандиты. Все ваши вещи и деньги разложены у костра. Увидев, что вы очнулись, головорезы теряют к вам всякий интерес и отправляются играть в карты на ваши же деньги. Сквозь щели шалаша вы видите, что начался рассвет. Хотите передать привет от Тестера? Если да, то 358, если нет,— 44.



173

Проплутав всю ночь по лесу и ни минуты не поспав, к утру вы выходите на старую полузаросшую кустарником. Пойдете по ней направо (547) или налево (482)?

174

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 288, если нет — 430

175

— Пссс,— тихо говорите вы сектантам внизу. Они поднимают головы, на их лицах изумление. Вы машете рукой, сектанты поднимаются по пожарной лестнице на балкончик. Люди, стоящие в круге, не обращают на них внимания. Вы кратко излагаете ситуацию. Сектанты переглядываются, и заявляют, что это будет стоить дорого. Что вы предложите сектантам: 500 рублей (337), 1000 рублей (232) или 2000 рублей (505)?

176

Подходя к руинам, вы берете оружие в руки. Под руинами находится бункер, собственно, это и есть бар. Из него доносится голос:

— Не дури, сталкер. Нас здесь три вооруженных человека — нашпигуем свинцом за милую душу. Сам виноват, по сторонам лучше смотреть надо было.

Ситуация для вас хреновая — вы их не видите, в то время как вы сами для них — как на ладони. Попробуете вломиться в бар, рассчитывая на удачу и устроить побоище (490) или сделаете вид, что ничего не произошло, откажетесь от своей затеи, уберете оружие и войдете в бар (544)?

177

Броситесь наперерез кабану, чтобы встретиться с врагом лицом к лицу (359), или откроете огонь издалека (246).

178

Яркая вспышка освещает лес. В кустах слышится вой, и псевдопсы убегают. А вы спокойно проводите остаток ночи — 4.

179

Отойдя от Милитари буквально на несколько сотен метров, вы видите 2 ученых в оранжевых скафандрах высшей защиты, которые вам машут руками и что-то кричать. Вы подходите к ним, чтобы узнать, что им нужно. Однако когда вы к ним подходите — из кустов вырастают три фигуры в снаряжении военных сталкеров и берут вас на прицел.

— Вроде похож.— говорит один, очевидно, старший.— Слышь, ты недавно лабораторию Х-10 не проходил?

Скажете что проходили (233), или скажете, что не имеете представления о чем идет речь (491)?

180

За несколько сотен метров от Дома призраков навстречу попадается какой-то сталкер. Вокруг никого, до Лиманска еще слишком далеко, Увидев вас, он подходит чуть ближе, и кричит: «Сталкер, брат, помоги, помираю», Подойдете к нему, ничего не спрашивая (289), откажетесь, сославшись на недостаток времени (501), или спросите, в чем должна заключаться эта помощь (338)?

181

Улица Ленина, хотя и является центральным проспектом, пустынна, но зато дом номер 2 ярко освещен, Вы уже готовитесь взяться за ручку двери, когда чья-то рука ложится вам на плечо.

— Постой-ка, уважаемый, не торопись,— слышится чей-то голос.

Обернувшись, вы видите сталкера, одетого в непромокаемую плащ-палатку. За его спиной блестят дула шести или семи автоматов, нацеленных вам в голову. Вам по прежнему непонятно, кто за вами следил, но выследить у них получилось. На принятие решения отпущено всего несколько минут. Вызовете этого сталкера на бой на кулачках, чтобы выиграть время (265), начнете бой со всеми сразу (624) или попытаетесь бежать (471)?

182

За спиной раздается шипение. Вы удивленно оглядываетесь — из земли на том месте, где стоял туманный призрак, вьется легкий дымок, но больше ничего не происходит. Пожав плечами, вы идете дальше — 626.

183

Вы задумались. Соглашаться вроде бы надо, Чехов явно не тот человек, чтобы так просто разбрасываться словами, с другой стороны, надо дать понять, якобы что вы о своих бойцах тоже заботитесь, иначе это вызовет подозрения. Что вы скажете? Что ваши люди — не отмычки (625), или скажете, что отмычками они будут только если не останется других способов (310)?

184

Остаток ночи проходит спокойно, но вы разгорячены недавней битвой и едва можете забыться в полусне. Рано утром, решив не испытывать больше судьбу, отправляетесь дальше — 4.

185

По счастливой случайности вам удается за целый день ни разу не натолкнуться клановцев.— 489,

186

Бармен, не говоря ни слова, достает из-под столешницы дробовик, 2 коробки патронов, 1000 рублей и кладет на стойку.

— Забирай. Если не трудно, передай ему, что я тебе помог.

Вы забираете снаряжение.

Когда необходимо будет сообщить о помощи, оказанной барменом, вычтите 190 из номера параграфа, на котором вы будете находиться.

Вы выходите из комплекса Агропром и направляетесь на Военные Склады — 362,

187

Конечно же, он охраняет вас не в одиночку, и вскоре остальные тюремщики приходят ему на помощь. Понимая, что терять уже нечего, вы сражаетесь до конца. И смерть для избитого и исколотого кинжалами тела кажется избавлением…

188

Теперь вы знаете, как, возможно, выглядит виновник той аварии. Если захотите кого-нибудь спросить о нем, прибавьте 30 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться, А если потребуется назвать прозвище, прибавьте 169. Теперь остается только распрощаться с бандитом –141,

189

Еще один поворот коридора — и вот он выход — 586

190

Дом продолжает хранить молчание. Вы решаете осмотреть его и найти человека, который в нем прячется,—75

191

Вы поспешно уходите. Через 5 минут с места расправы со снорками слышится вой — слепые псы нашли, чем поживиться, 2 трупа снорков отличный ужин — 558,

192

— Хапатыч и Кулек привет Картежнику передать просили,— говорите вы.

Охрана немедленно вас пропускает. Теперь можно поискать Хмура — 653

193

Вернетесь обратно, чтобы обойти завод с другой стороны (628) или все-таки зайти в завод (128)? Или постараетесь побыстрее пройти через топь (588)?

194

— Улица Ленина, дом 2.— изрекает сталкер. Вы выбегаете на улицу — буквально в 100 метрах от этого места вы видели дома с табличками «Улица Ленина» — 181.

195

Комната пуста, Скорее всего, здесь что-то вроде тренажерного зала, видны гантели и грубая штанга, с потолка свисает мешок с песком, явно используемый в качестве груши, но сейчас в ней никого нет. Выходите в коридор и идете по нему направо — 643.

196

Вы выглядываете из пещеры. Зомби ушли довольно далеко, можно спуститься обратно и идти дальше — 204.

197

— К Болотному доктору не пойдет никто. Слишком мал шанс его застать дома, а монстряков там ошивается — не дай Бог приснится,— говорит сталкер.

Вы прощаетесь со сталкерами, и уходите в одиночку — 105,

198

Оставшийся кровосос отскакивает и издает ужасающий рев. Псы тут же срываются с места и атакуют вас. Зомби неспешным шагом спускается с горы, и, пока вы сражаетесь с собаками, подходит сзади и ломает вам шею…

199

Стараясь не шуметь, выходите из оружейки. Вот вы и на улице, Но выйти из Агропрома нельзя — все выходы на ночь уже должны быть перекрыты. А на встречу с сталкером еще можно успеть. Поспешите в местный бар (489) или сначала подумаете о том, что у вас нет денег (336)?

200

Вы наносите последний удар — 318

201

Бревна хоть и склизкие и немного осыпаются под вашими ногами, но сделано все довольно основательно. Примерно на середине пути вы чувствуете, как воздух перед вами сгущается, но вы идете дальше. Идти все труднее и труднее, как будто вы уткнулись в слой ваты. Внезапно вы летите вперед — вы прорвали невидимую стену, и оказались на другой стороне оврага. До Лиманска рукой подать — 626.

202

Увы, это оказывается невозможно — на зомби практически не реагируют на попадания. Пока вы перезаряжаете оружие, они успевают дойти до вас, иразорвать на кусочки. А ведь до цели было так близко…

203

В конце коридора лестница, ведущая на первый этаж. Внимательно прислушиваетесь. Ни звука, хотя в общем-то было бы неплохо и встретить кого-нибудь: нужно оружие. Что вы решили: спуститься по лестнице вниз (633) или вернуться обратно, пройдя по коридору прямо (593) или направо (583)?

204

Хотите обойти Дэд-сити и направиться к Дому призраков (479)? Или решите, что это предприятие чересчур опасно, и направитесь к Милитари (362)? Также можно, если еще не посещали Агропром, наведаться туда (85)?

205

Теперь дорога назад закрыта, А вот вперед надо спешить. Кто-то открыл на вас серьезную охоту, если сталкер не врет; 100 человек в зоне, охотящиеся только за вами — это серьезно, это настолько серьезно, что выглядит как небылица. В любом случае, надо спешить.— 320.

206

Когда вы приходите в себя, то чувствуете на затылке холодный компресс. Голова раскалывается (потеряйте3 Здоровья). Около вас хлопочет Бармен, его лицо выглядит виноватым, неподалеку лежит на полу группа связанных людей, на рукавах которых виднеются голубоватые нашивки Чистого неба; еще двое человек, видимо, охранники, держат их под прицелом. Бармен говорит:

— Ты как зашел — тут же влетают эти отморозки, и прикладом в затылок. Хорошо, ребята тренированные,— энергичный кивок в сторону охранников,— скрутили их в 4 секунды. Я у себя беспредела не терплю, на улице разбирайтесь сколько хотите, а у меня мебеля портить не надо. Как думаешь, в расход их?

Вы, еще ничего не соображая, киваете головой. Бармен подает знак охранникам, один из них подхватывает связанного сталкера, и уводит его через вторую дверь. За дверью слышится короткая очередь. Охранник возвращается, и уводит следующего, которого ждет та же участь. Когда охранник уводит последнего, вы соображаете, что неплохо было бы допросить, кто их послал — но не успеваете — последнего из нападавших расстреливают, и вам не суждено узнать, чем было вызвано нападение и что вообще происходит.

Все еще морщась от боли, вы говорите бармену:

— Привет от Тестера.

Бармен в ужасе отшатывается.

— Ты чего? Совсем сдурел? Таким именем разбрасываться ЗДЕСЬ? Жить надоело?

Охранники безучастно наблюдают за вами. Вдруг один из охранников подается вперед и отчетливо произносит:

— Бар «Масандра». Передашь привет от Тестера бармену.

Затем, разворачиваясь к Бармену:

— Я уволился.— и выходит в дверь.

Бармен, ничего не понимая, смотрит в дверь, затем внезапно орет оставшемуся охраннику:

— Че уставился, каззел? Выкинь его отсюда быстро!!!

Увесистый пинок под зад — и вы оказываетесь на улице, совершенно ничего не понимая — 82,

207

У вас совершенно нет опыта прохождения аномалий. Первая же электра достает вас своим разрядом, и от вас остается только почерневшее оружие, да пара ботинок, из которых торчат кости — все остальное превратилось в пыль…

208

Вы осторожно входите на территорию совхоза. Два десятка коровников, гараж, административные здания — все без окон, болтаются остатки дверей. В некоторых коровниках видны разряды Электр. Вы подходите к зданию, где, видимо, располагалась администрация. На первый взгляд, опасности внутри нет. Попытаетесь расположиться в нем (155) или все-таки поищете другое здание для ночлега (405)?

209

Решив, что овчинка не стоит выделки, вы поворачиваетесь и идете дальше. За спиной слышится звук передергиваемого затвора — 538.



210

Уазики быстро приближаются, Когда они всего в сотне метров от вас вы видите, как, словно по команде, открываются на ходу пассажирские двери, а из них высовываются люди, похожие на сталкеров, как их изображали на картинках. Их автоматы направлены в вашу сторону. Попытаетесь спастись бегством (406), выстрелите первым (325) или подождете, пока они подъедут поближе, чтобы разрядить стрелять наверняка и принять бой (89)?

211

Упрямо идете дальше, стараясь поточнее придерживаться выбранного пути, Усталый, вы все чаще спотыкаетесь о коряги, да и начинает клонить в сон, Внезапно между деревьями мелькает какой-то огонек. Вы подходите ближе. Это что-то вроде большого шалаша. Приблизитесь к шалашу и попробуете войти (8), сначала подкрадетесь к шалашу и постараетесь разглядеть, что внутри через щели между ветками (165) или просто пойдете дальше (167)?

212

Поздним вечером вы добираетесь до Заброшенной деревни. Наконец-то можно будет отдохнуть, перекусить и переночевать. Но сначала, дабы обезопасить себя, вы решаете осмотреть дома — а вдруг в них кто-нибудь прячется? Да и себе домик тоже выбрать надо. Отправитесь в первый дом (415), второй дом (93), или третий дом (156)?

213

До доктора примерно 15 километров, Кругом лес и высокий кустарник. Внезапно в кустах раздается крик о помощи. За кустами полянка, на который стоит на колене окровавленный сталкер, а метрах в 40 от него разворачивается для атаки чернобыльский кабан. Хотите помочь сталкеру (539) или решите, что это не ваше дело, и отправитесь дальше (9)?

214

Вы подходите поближе. Сталкеры стоят расслабленные, но, когда до них остается метров двадцать, один из них выхватывает пистолет. От неожиданности вы останавливаетесь, затем падаете на землю, и ползком перебираетесь за невысокий холмик. Вы осторожно приподнимаете оружие, и вслепую выпускаете очередь в сторону сталкеров. Проверьте удачу. Если выпало 1 или 2 — то 96, если 3 или 4 — то 171, если 5 или 6–339

215

Если вы хотите подплыть со стороны торчащего из воды передка БТР, то 160; если к задней части, находящейся под водой — 13, если хотите подойти вброд (БТР недалеко от берега, и должно быть неглубоко) — 410.

216

Вы небрежно называете первую придуманную кличку, и пытаетесь пройти дальше. Сталкер говорит:

— И все-таки, зайди в караулку.

Если вы еще не говорили ему, что у вас нет времени на ерунду, можете сказать об этом сейчас (407), или последовать за ним (87).

217

⚔ **ПЕРВЫЙ СТАЛКЕР**

Ловкость 8 Сила 10

⚔ **ВТОРОЙ СТАЛКЕР**

Ловкость 6 Сила 14

Если вы убили их за 8 раундов атаки, то 108, если же нет,— 492,

218

Разъяренный, подбегаете к месту, где залегли военные сталкеры. Все, кроме грубияна, уже мертвы, да и тот при смерти. Ученые, застывшие на тех местах, где их застала пальба, стоят, разинув рты. Обыщете убитых (420) или же сначала еле живого сталкера (340)?

219

С аппетитом поужинав подогретой банкой тушенки, найденной в одном из карманов рюкзака, можете добавить себе 2 Здоровья и 1 Репутацию за то, что не испугались этих бродяг. Они ведут себя довольно-таки мирно, явно не желая связываться с вами. Однако ночью есть все шансы потерять здоровье или жизнь — спящий человек беспомощен. Наевшись, выходите из дома и отправляетесь искать подходящий дом — 93.

220

Потеряйте 1 Репутацию — все-таки человек вас спас от смерти. Вы хватаетесь за оружие, однако Гнутый ожидал такого развития событий — он укатывается в кусты, вы залегаете за небольшим пригорком.

⚔ ГНУТЫЙ

Ловкость 8 Здоровье 8
Если вы убили его — 290.

221

Потеряйте 1 Репутацию за то, что обрекли на верную смерть человека. Весь день вы идете без приключений, но до наступления темноты еще не успеваете выйти из леса. Пойдете дальше (327), или переночуете в лесу (542)?

222

Вы пытаетесь отодвинуть ветки от входа, когда сильный удар сзади валит вас с ног — 172,

223

Проверьте удачу. Если вы удачливы — то 421, иначе — 109

224

За лесом течет река, вода фосфоресцирует зеленоватым светом, однако через реку перекинут трухлявое бревно. Вы решаете перебраться по бревну на другой берег, однако, когда вы подходите, на другом конце бревна возникает Жарка — странная аномалия, испепеляющая все, до чего дотронутся ее всполохи. Бревно охватывается огнем, а вы немедленно удаляетесь от аномальной территории и идете вдоль реки, надеясь найти брод.

В неясном лунном свете перед вами вырастают несколько фигур. Первая из фигур — человек, закутанный в черный, сливающийся с темнотой плащ, с низко надвинутым на глаза капюшоном,— выступает вперед и говорит: «К кому тебя послал Тестер? Ответь и можешь уходить». Расскажете про связников (493), ответите, что никакого Тестера не знаете (502), или будете прорываться силой (46)?

225

Зомби выбрасывает руку вперед, целясь в ваше горло. Рука по пути натыкается на ваш автомат, и путается в ремне.— достать вас зомби не смог. Ногой вы поддаете по его голове, и голова разбивается, как перезревшая тыква. Зомби сучит ногами и бесцельно машет руками, и наконец утихает. Никакого желания заходить в этот дом у вас нет. Осмотрите первый дом (415), или второй (93)?

226

Вы можете либо извиниться (247), либо предложить помощь (494). Или же решите, что одним трупом больше — одним меньше, и отправить сталкера на тот свет вслед за товарищами (519)?

227

— Выходи, сталкер, не бойся — слышите вы с берега. Вы медленно выплываете из-за БТР.

— Мы ж не звери какие,— продолжает тот самый сталкер, который походя застрелил солдата.

— Слухами о тебе Зона полнится,— продолжает он.— И прошел ты далеко, и народу кучу уже завалил. Прям Рэмбо местный. Ну что, сталчок,— говорит он, когда вы выбираетесь на берег.— А слабо с кем-нибудь из нас на ножах подраться? Если моего бойца победишь — отпустим, зуб даю!

⚔ **Сталкер**

Ловкость 10 Здоровье 12
Если победили — 432

228

Вы добиваете ножом сталкера, и направляетесь в сторону ученых.

— Следующий, кто попробует вызвать помощь, получит пулю,— предупреждаете вы.— 503,

229

У вас не выдерживают нервы — вы стреляете, и головорез медленно оседает на пол. В этот момент ваше оружие заклинивает — 47.

230

Когда вы выходите наперерез сталкерам, заранее состроив страшное лицо, вы обращают внимание, что они и не собираются обороняться.

— Деньжат хочешь по-быстрому срубить? — неожиданно спрашивает один из них.— В наперстки сразиться не желаешь?

— А мне ставить нечего.

— Давай так — с нашей стороны — 1000 рублей, с твоей — жизнь. Идет?

Согласитесь сыграть (526) или все же предпочтете ремесло грабителя (248)?

231

Вам показалось, что в руках у человека (а теперь уже нет сомнений, что это человек) блеснуло оружие. Не раздумывая, вы стреляете. Человек со стоном падает, а вы удаляетесь от шалаша с максимально возможной скоростью — 504.

232

Сектант смотрит на вас с удивлением

— Ты что, совсем рехнулся? Да за такие деньги иди себе бюрера нанимай. Может, больше предложишь — соглашусь.

Видимо, он не фанатик, а просто зарабатывает себе на жизнь, но почему он примкнул к сектантам — загадка.

Согласитесь на 2000 рублей (505) или оставите идею с подкупом и постараетесь силой освободить узника завтра утром (18)?

233

— Вот и славно,— говорит военный.— Давай-ка шагай на нашу базу, там разберемся.

Пока вы идете вперед, сталкер, настроенный, впрочем, не совсем агрессивно, рассказывает, что недавно кто-то положил группу его бойцов около Х-14. а по описанию, которые успели передать оставшиеся без охраны ученые, пока их не растерзала стая псевдособак, вы очень на него похожи.

Вот и полевая база, впрочем, отстроенная вполне добротно — защитый периметр с рядами колючей проволоки, массивные ворота, пулеметные гнезда. Перед входом на территорию базы военные сталкеры требуют сдать оружие Подчинитесь (48) или попытаетесь скрыться (433)?

234

Вы успеваете добраться до леса, а мотоциклисты в лес соваться не будут. Для острастки выпустив очередь по кустам, банда разворачивается и уезжает — 91.

235

Какой способ заработать деньги вас больше привлекает? Стать проводником, присоединившись к какой либо группе (366) или ввязаться в авантюру? (118)? В любом случае, похода в бар не избежать.

236

— Второй, ответьте базе,— слышите вы в наушнике.— Доложите обстановку

— База, это Второй.— говорите вы.— Нападение на экспедицию. Нападавший уничтожен, убитых и раненых нет. Прием.

— Принял, второй. Отбой.— 228

237

Бар «Шти» — популярное место сбора сталкеров, которым надо переждать выброс, купить снаряжение или сбыть артефакты.

Бармен в курсе, что вы спасли его дочь, и сообщает, что если доведется встретиться с главой клана «Свобода» Чеховым — он примет вас пусть не как родного, но все же нормально.

Если подвернется случай напомнить о спасении дочери бармена «Штей», вычтите 160 из номера параграфа, на котором будете находиться. Теперь в путь. Куда вы все же хотите направиться — на Агропром (85) или на Дэд-Сити (204)?

238

Вскоре вас догоняет и окружает группа мотоциклистов. Один из них стреляет вам в лоб. Вы падаете в какую-то яму, а мотоциклисты проносятся мимо вас…

239

Ночь спускается раньше, чем вы успеваете добраться до Рыжего леса. Переночуете в одном из оврагов (434) или решите идти всю ночь и весь день, чтобы побыстрее добраться до НИИ Агропром (520)?



240

Незваные гости исчезают в один момент, оставив своего товарища мертвым на пороге комнаты, Денег у него нет, все что удается найти — отмычка, Ну что ж может она когда-нибудь пригодится.— 331

241

Выматерившись, вы все-таки оттаскиваете в сторону остатки какого-то массивного стола, под которым обнаруживается довольно чистый и сухой участок пола — 49,

242

Если вы убивали сталкера по кличке Гнутый — 146, если нет — 610.

243

Видя, что его помощники мертвы, тот, кто с вами разговаривал, достает пистолет. Вы замечаете его движение, бросаетесь к нему, выбиваете оружие из его руки — выстрел уходит в небо. Вы начинаете бороться. Противник весьма силен, вам не приходилось встречать столь серьезного противника,

⚔ **НЕИЗВЕСТНЫЙ**

Ловкость 11 Здоровье 12

Если здоровье противника меньше 3, то — 412, если ваше здоровье меньше 3 — то 521

244

Как это ни печально, своих сил оказывается недостаточно. Не развязывая, бандиты перерезают вам горло и относят ваше тело подальше от шалаша. Вы не выполнили свою миссию…

245

Куда вы направитесь: к лаборатории Х-14 (163) или в бар «Шти» (508)?

246

Ваш выстрел ушел мимо цели. Однако вы привлекли внимание кабана. И, хотя кабан не очень ловок, и уклониться от его атаки проще простого, он убьет вас, если заденет хотя бы один раз.

⚔ **Кабан**

Ловкость 7 Здоровье 23

Если зверя удалось победить, то 446,

247

— Ты зачем ствол поднимал, дурилка картонная?

— Испугался. Мы тебя за бандита приняли.

Вы подходите к брошенному пистолету, вынимаете обойму, пистолет бросаете в овраг, а обойму — в лес.

— Ну извини, не оправдал надежд,— хмыкаете вы.

Вы поворачиваетесь и уходите дальше, к дому Болотного доктора — 105.

248

Не говоря лишних слов, вы наносите удар по лицу вашего собеседника, и бьете ногой в пах его спутника — 408,

249

Увидев, что вы нападаете, двое не выдерживают и убегают в лес.— 436,

250

Незамеченным вам удалось выскользнуть с территории Агропрома. Пойдете к лаборатории Х-18 (119), на озеро Янтарь (21), через АТП-4 (61), через Дэд-Сити (367) или поищете проводника (435)?

251

Зомби хоть и страшен, но довольно непрочен — ломая кедрач, он ломает об него свои конечности. Сначала у него отрывается одна из рук, потом огромная ветка сносит ему половину головы, отрываются ноги, и до вас он добирается в виде жалкого обрубка, подтягиваясь на одной руке. Прикладом вы размалываете то, что от него остается. Шум двигателя мотоцикла исчез вдали, и дорога на Милитари свободна — 362.

252

Вы несколько минут наблюдаете за процессом. Наконец сталкер не выдерживает и оборачивается к вам

— Че зыришь, жопа? Вали по своим делам

Последуете его совету (512) или попытаетесь извлечь артефакт самостоятельно (26)?

253

На PDA приходит сообщение «Привет, брат-сталкер. Подожди, поговорим» Вы оглядываетесь. Метрах в 500 от вас вы видите фигуру человека, который машет вам рукой. Остановитесь с ним поговорить (437) или пойдете дальше (563)?

254

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 522, иначе — 369.

255

Кажется, он хотел что-то сказать, но не успел. Выстрел отбрасывает его на пару метров, слепые псы, предугадав полет пуль, ушли с линии огня и набросились на вас. «Грешники» безучастно наблюдают за тем, как слепой пес отрывает ваши конечности…

256

— Ну, вот и молодец — говорит парень, выслушав все от начала до конца,— Теперь вам больше беспокоиться не о чем, остальное мы все сделаем сами

Вам не причиняют вреда, просто задерживают на неделю в той самой комнате, где вы оказались утром. После этого вас выводят за комплекс, соблюдая те же меры предосторожности, Теперь никто не будет мешать добраться до Лиманска, но лично для вас и ваших родителей никакого смысла в этом уже нет. Вы не выполнили свою миссию, но сохранили жизнь…

257

Внезапно вы обращаете внимание на тихий писк из рюкзака. Писк издает детектор, который вы немедленно достаете. По всем данным, вокруг вас — аномалии, и проход есть только в одном направлении. Выбора нет Вы двигаетесь по имеющемуся проходу, и в конце концов вы видите полупрозрачную тень. Это кровосос, один из ужаснейших монстров Зоны. Кровосос силен, поэтому при каждом попадании он будет отнимать у вас 4 силы

⚔ **Кровосос**

Ловкость 9 Сила 15
Если вы убили кровососа — 212,

258

Псевдопсы вас не преследуют. Но выспаться не удается — всю ночь вы проводите на ногах, ожидая нападения. Утром вы продолжаете путь.— 4.

259

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 182, иначе — 76

260

Вы подходите к месту, обозначенному на карте как лаборатория Х-9. Однако это всего лишь название, на самом деле это руины, в которых смутно угадываются остатки каких-то построек. Все поросло чахлой растительностью Зоны. Вы останавливаетесь, увидев шевеление среди руин. Навстречу вас выскакивают 2 снорка — твари быстрые и ловкие. Надо драться

⚔ **Первый снорк**

Ловкость 10 Здоровье 6

⚔ **Второй снорк**

Ловкость 11 Здоровье 4

Если вы победили, можете сразу уйти (191), либо остаться ночевать, восстановить 4 Здоровья и с утра отправиться в путь — 52

261

Если вы знаете какой-нибудь другой адрес, то можете отправиться туда, Если же нет, остается только направиться в гостиницу.— 562

262

Если вы один, то 619, а если со спутником, тогда 587.

263

До Милитари рукой подать — 362.

264

Одна из пуль попадает в ногу, вторая в грудь. Вы валитесь на землю, и нож, дважды погрузившийся в ваше сердце, завершает дело…

265

Сталкер не прочь поразвлечься — ведь он хозяин положения. Он сбрасывает плащ, под ним оказывается коричнево-зеленый защитный костюм. Если вам это о чем-то говорит, то вы знаете, сколько надо прибавить к номеру этого параграфа, если нет.

⚔ **СТАЛКЕР**

Ловкость 12 Здоровье 14
Если здоровье сталкера уменьшилось до 8, то 78,

266

Увы, уже слишком поздно, На ваших глазах сталкер резко с головой проваливается в аномалию. Один из сталкеров с безумным воплем «ЛЕНКАААА!!» бросается туда же и тоже скрывается в ней с головой.

— Баба евойная была,— пояснил оставшийся сталкер, пока вы в обалдении смотрели на развернувшуюся драму.

— Понятно,— потрясенно говорите вы.— А я сразу и не разобрал, что баба.

— А как тут разберешь? Из-за костюма сисек не видно, да и на морде ейной черти горох молотили. Ты иди-иди… Пусть аномалия им будет пухом. Вы уходите — 638



267

Вы быстро огибаете завод, не желая связываться с «грешниками», и спускаетесь в низину. Почва становится вязкой, вы с трудом вытаскиваете из нее ноги.— 193

268

Коридор поворачивает налево, но на углу видна дверь, похожая на дверь в ту комнату, где вы были, Войдете в нее (195) или свернете (643)?

269

Ни слова не говоря, Бармен отворачивается и начинает протирать стаканы, потеряв к вам интерес, Подзовете его еще раз и скажете пароль (595) или попытаете счастья по другому адресу (261)?

270

Охрана пропускает вас. В центре ангара стол, вдоль стен несколько групп сталкеров, молча стоящих или тихо беседующих между собой. Около стола стоят, склонившись над картой, человек 10. Все внимательно слушают человека с волевым лицом — наверное, это и есть Чехов. Один из охранников, войдя в ангар, подходит к Чехову, и говорит ему на ухо несколько слов. Чехов делает нетерпеливый знак рукой, подзывая вас к столу. Отказываться нельзя — это верная смерть. Вы подходите к столу, однако вас ни о чем не спрашивают. Совещание подходит к концу. Уже надеетесь, что о вас забыли, когда слышите за спиной голос Чехова:

— Долг, говоришь? Рад, что присоединились — одно дело делаем. Скажи, а Воронин уже поправился после атаки кровососа, или нет?

Сомнений нет — это проверка, и Чехов знает ответ гораздо лучше вас, Остается одно: попробовать угадать. Что вы скажете? Что глава Долга в полном порядке (629) или что еще не восстановил здоровье, и не выходит с Базы (74)?

271

Базу оглашают звуки сирены. Еще полчаса вам удается прятаться среди построек бывшего НИИ, но вас все равно находят. Вас окружают, и вам не остается ничего другого, кроме как сдаться. Свободовцы осторожно подходят к вам. Если вы уже побывали в тюрьме, то 615, если же нет,— 307,

272

Бармен Агропрома явно пользуется здесь уважением.— 302.

273

Вы достаете артефакт. Вокруг вас появляется кокон силового поля, отсекая сопровождение сталкера.

— Убей его! Истерично вопит один из спутников сталкера.— Не дай ему до Анальгетика дойти, всему кранты придут!

Но тот деморализован и чувствует страх, понимая, что один из вас в этой битве погибнет. Его движения становятся все менее уверенными, удары запаздывают, а вы атакуете с новыми силами — 200.

274

Открыв дверь, попадаете в комнату для охраны. Сталкеры очень удивлены, увидев вас, но не настолько, чтобы впятером не справиться с одним. В пылу драки вас убивают. Завтра у них будут большие неприятности, но вам от этого не легче…

275

Вы можете пойти прямиком в Лиманск (179), добраться до Агропрома, если вы там еще не были (85) или до Болотного доктора (105)

276

Дверь не поддается, Поищете черный ход (151), пойдете по какому-нибудь другому адресу (71) или направитесь в бар (562)?

277

Сталкеры разбираются с собаками и без вас, а вы под шумок обходите эту группу. Решайте, куда направляться дальше: на Милитари (596) или зайдете к Че Геваре (620)?

278

Управляющие дрезиной мужички не торопятся — на дороге могут быть аномалии, и ночь вы встречаете, еще будучи в пути. Ночью ехать неразумно, дрезина останавливается, и вы устраиваетесь на ночлег. Ночь проходит без происшествий, утром вы отправляетесь дальше. К полудню вы уже недалеко от АТП-3.— 496.

279

Сила воли побеждает, вы идете дальше — 596.

280

Вы решаете остаться на первом этаже. Потщательнее обследовав все углы, вы находите 30 патронов к автомату и, как ни странно, гитару. Поиграете на гитаре (507) или ляжете спать (49)?

281

Выстрел попадает в цель. Солдат утыкается лицом в берег, и замирает. А вы выбираетесь из воды и продолжаете свой путь — 24.

282

Тогда, пожалуй, лучше выбраться на окраину и попробовать переночевать в лесу. Рано утром, не теряя времени даром, отправляетесь в путь. Куда вы направитесь: напрямую, через бар «Шти» (508) или в обход, через Лабораторию Х-14 (163)?

283

Милость победителя может быть только одна: посадить вас в камеру к пленнику, а потом принести вас в обоих в жертву. Жадность вас подвела: получив всего 500 рублей, тюремщики тут же сдали вас своим главарям…

284

Вы прогулочным шагом приближаетесь к дому Болотного доктора. Зомби и собаки на вас не реагируют, однако один из кровососов поднимает голову и угрожающе рычит. Подойдете ближе (50) или приготовитесь к бою и останетесь на месте (438)?

285

— Что это за говно?

Жидкость из кружки летит в лицо одного из сталкеров. Все явно напуганы, и ничего сказать не могут. Вы уходите спать, найдя комнату с дверью и забаррикадировав изнутри дверь всяким хламом. Ночь проходит спокойно.— 416

286

Через полдня вдали виднеется лаборатория Х-14. Сделаете попытку добраться до Заброшенной деревни (482) или постараетесь побыстрее оказаться у Рыжего леса (323)?

287

остатки дороги, ведущей в Кордон, преграждает бруствер из мешков с песком и два пулеметных гнезда. Впрочем, сталкеры, охраняющие Кордон, выглядят доброжелательно. Поэтому Кордон объявлен на осадном положении и вход в него запрещен кому бы то ни было, Скажете пароль Тестера (509), или пойдете в обход: направо (439) или налево (370)?

288

Вы попытались на бегу сбить одного из сталкеров, но он вцепился в вас мертвой хваткой и вы упали на землю. Остальные сталкеры набрасываются на вас. Завязывается потасовка, вы успели выхватить нож и ловким движением перерезать горло одному из атакующих, но от поста подбегает еще группа. Сильный удар чем-то тяжелым по голове кладет конец вашей попытке прорваться, В глазах темнеет, вы теряете сознание — 352,

289

Вы подходите к сталкеру, который заявляет, что он является торговцем, а недалеко от Дома призраков у него есть склад, куда он и просит его проводить. Когда-то они держали дело вместе с компаньоном, но потом он заметил, что компаньон стал утаивать выручку, и дело закончилось скандалом — разошлись они отнюдь не добрыми друзьями. А сегодня, когда он подходил к складу, на него выскочили два бандита, нанятые не иначе как его бывшим товарищем. И вот, результат печальный— 510.

290

Быстро обыскав карманы убитого, вы находите 700 рублей, которые и можете взять с собой,— 440.

291

За 1000 рублей сектанты приносят внешне неплохой автомат и 50 патронов к нему. Вы расплачиваетесь с сектантами. До вечера вы развлекаетесь тем, что заряжаете и разряжаете магазины, спрашивая, какого черта вы вдруг решили помогать незнакомому человеку.— 100.

292

Вы подходите к Кордону — бывшей деревне, сейчас огороженной колючей проволокой и мешками с землей. В стене имеется один проход, но он охраняется. Охрана Кордона говорит, что Сидорович, являющийся номинально главой Кордона, запретил пропускать кого бы то ни было кроме сталкеров, чей список он предварительно выдал охранникам из-за шалящих в округе бандитов. Передадите привет от Тестера (509), или не будете заходить на Кордон и двинетесь дальше на северо-восток (439) или на северо-запад (370)?

293

Проснувшись, вы обнаруживаете, что вы лишились всех денег. Подумаете, что в этом виновата компания, с которой вы вчера ужинали (441), или поскорее уйдете (331)?

294

Проверьте удачу. Если вы удачливы — то 371, иначе — 120.

295

Вы узнаете того самого сталкера, которого уже встречали, быть может, даже не один раз. Если вы знаете его имя, то знаете и сколько надо прибавить к номеру этого параграфа; если нет,— деритесь.

⚔ СТАЛКЕР

Ловкость 12 Здоровье 14
Если вы уменьшили его здоровье до 8 — то 78

296

Теперь защитный костюм ваш. Ваша Ловкость увеличивается на 1–262,

297

Вы бежите в лес, слыша, как вертолет выпускает НУРСы. Недалеко за Вами раздается несколько взрывов, вас отбрасывает на дерево — контузия. Потеряйте 3 Здоровья. Внезапно звук винтов меняется. Вы видите вертолет, бешено крутящийся вокруг оси — он попал в гигантскую птичью карусель. Вертолет разваливается в воздухе. Фюзеляж, как будто выпущенный из гигантской пращи, вылетает из аномалии и накрывает скучившихся ученых. Живых там не осталось. Сейчас вам надо выбрать, куда направляться — на направитесь на Свалку (349) или пройдете до места, обозначено на карте Тестера как Схрон (353)?

298

Узнав, что у вас нет денег, бармен нажимает кнопку под столом. Охранники мгновенно скручивают вас. Если вы уже были в тюрьме — то 615, если же нет,— 307

299

Обойдя ангар, замечаете приоткрытое окно на высоте примерно двух метров — подпрыгнуть и дотянуться труда не составит, однако под окном стоит и курит сталкер в форме Свободы. Можете попытаться его завалить и влезть через окно, (77), В противном случае остается только вернуться в бар — 455.

300

— Ну как хочешь,— говорит сталкер.

Он достает пистолет и недрогнувшей рукой стреляет вам в голову. В мгновение перед выстрелом вам кажется, что под курткой вашего убийцы мелькнула какая-то коричнево-зеленая ткань…

301

Вы уже столько раз попадали в ловушки, что на этот раз страх одерживает победу над здравым смыслом. В прыжке вы бросаетесь на «грешника» и вцепляетесь в его плащ. Странно — он почти ничего не весит. Одним движением вы поднимаете его в воздух и ломаете об колено, как сухую палку — это оказалось совсем не сложным — 589,

302

Вас впускают без разговоров. Можно поискать Хмура — 653,

303

Вам удается вытащить нож, и перерубить отросток, который тянулся к вашему лицу. Корни вздрагивают, и отпускают вас — 196.

304

Вам повезло: это оружейная комната. Можете взять автомат или дробовик, а также по сотне патронов к любому из видов оружия.

В углу обнаружился старый рюкзак, в который можно поместить 7 предметов, в шкафчике — защитный костюм. Добавьте себе 1 Ловкость.— 199

305

За спиной слышится щелчок предохранителя. Сталкер обходит вас, садится за стол.

— Слушаю.— 80.

306

Внезапно к вам подходит один из сталкеров. Он говорит:

— С тобой хочет поговорить Оракул.

— Оракул?

— Старик немного сбрендивший, но если он что-то говорит, то его обычно слушают. Мама-Зона ему подсказывает, видите ли. Ваще уржаться. Но его здесь не обижают. Вооон он, в дальнем углу сидит.

Хотите подойти (590) или покинете Дом призраков и направитесь в сторону Лиманска (558)?

307

В лоб прилетает приклад автомата, сознание гаснет — 113,

308

Проверьте удачу. Если вы удачливы — то 277, иначе — 556



309

В вас просыпается любопытство к странному сталкеру. И откуда это он знает, кто именно вам нужен? Но стоило на несколько секунд отвернуться, как сталкер исчез, будто его и не было. Вам же остается только отправиться по любому другому адресу, который вы знаете (71), или направиться в гостиницу (562).

310

Чехов недовольно хмурится — он явно ожидал безусловного утвердительного ответа. Но кивнув головой, он говорит вам:

— Свободен. Из ангара пока не выходи, можешь понадобиться.

Теперь можно заняться поисками Хмура — 653,

311

Вы разбегаетесь и пытаетесь перепрыгнуть на другую сторону. Примерно на середине вашего полета вы врезаетесь в мягко пружинящую невидимую стену, однако вашей массы и скорости разбега хватает, чтобы дотянуться руками до края оврага и вцепиться в кустарник, который рос на его краю. Вы подтягиваетесь на руках,— и вот вы на другой стороне оврага. Немного отдышавшись, вы продолжаете путь — 626.

312

Вы решаете сходить на улицу Ленина — 181,

313

В глазах темнеет, кажется, что душа на несколько секунд покинула тело, но потом воссоединилась с ним вновь. Вы приходите в себя в кустах около бетонной стены комплекса. Что будете делать дальше поспешите в бар, чтобы попробовать встретиться с связным (489) или сначала постараетесь раздобыть деньги и оружие (336)?

314

Сзади слышны шаги догоняющих сектантов. Аномалия совсем небольшая — может, вам и удастся выжить. Вы решительно наступаете на нее; вас и сталкера, все еще лежащего на ваших плечах, подкидывает на пару метров вверх, и вы аккуратно приземляетесь на земляной склон оврага. К сожалению, противники видели ваш маневр — они вылетают из входа, точно из пращи, и приземляются недалеко от вас. Последнего сектанта развернуло в воздухе, и он приземляется на голову, не успев подставить руки. Раздается треск костей. Сектант лежит неподвижно, а его голову будто развернули на 180 градусов. Двое уцелевших медленно приближаются к вам. Вы поудобнее перехватываете оружие, и мерзко ухмыляясь, нажимаете спуск. Боек сухо щелкает, а выстрела не происходит — от падения на рыхлую землю оружие засорилось. Придется драться на кулачках.

⚔ **Первый сектант**

Ловкость 6 Здоровье 12

⚔ **Второй сектант**

Ловкость 8 Здоровье 12

Если победили — 651

315

— Тогда все, что тебе надо — это силы для решающей битвы,— говорит Оракул.— Иди. И да будь благословен.

Можете полностью восстановить Здоровье до первоначального уровня — 558,

316

Решившись, развязываете папку, попутно отметив хитрый узел, которым она была завязана. В папке находится ваше полное описание и фотография. Вы ничего не понимаете, но на всякий случай решаете выбросить документы (естественно, лишившись возможности предъявить их потом кому бы то ни было) — 362,

317

Охранники говорят, что сталкер проходил здесь вчера утром — 287.

318

Последний удар вы наносите с такой силой, что голова Сувенира, неестественно мотнувшись, разворачивается почти на 180 градусов, из его горла слышится предсмертный хрип, ноги некоторое время елозят по земле и замирают. Открывается дверь дома, около которого происходили последние действия. В дверях стоит человек в зеленом медицинском халате

— Привет от Тестера,— говорите вы.— Должок он отдает.

— Молодец,— говорит он,— Дошел. Ну заходи, раз так.

Однако у вас появилась неуверенность — последние слова Сувенира говорят о том, что вы оказались здесь неслучайно, что вас вели.

— Не зайду, пока не объяснишь, что здесь происходит.

— Что, прямо здесь объяснять?

— Да, прямо здесь.

— Все равно, зайди сначала. Разговор будет долгий — 564

319

Сталкер слишком занят своими мыслями, но тем не менее вспоминает, что полчаса назад видел сталкера в коричнево-зеленом комбинезоне, и с ним шли еще двое. Он, мол, просил у них помощи, но они отказали — 510.

320

Вы чертовски устали, однако, судя по карте, цель близка. С другой стороны, можно попробовать добраться до Дома призраков и там отдохнуть (260). А можно направиться в Лиманск без отдыха (191).

321

Примерно через пятьсот метров вы находите еще один проход, являющийся точной копией первого. Но за спиной вы слышите приближающийся звук автомобильного мотора. На горизонте показываются два уазика, несущиеся на максимальной скорости за вами.— 344

322

«А тебе не похрен, на что я вылупился?» — орете вы в ответ, и поудобнее перехватываете оружие. Военные сталкеры мгновенно рассредотачиваются, и готовятся к бою. Примете бой (154) или постараетесь скрыться в ближайшем овраге, пользуясь тем, что военные сталкеры не бросят объект охраны (536)?

323

Через некоторое время вы подходите к грязной реке, через которую переброшен мост. Из реки торчит какая-то конструкция, в которой ыв безошибочно распознаете переднюю часть БТР. На берегу стоит лопоухий солдат, он зовет вас на помощь, говорит, что в БТР все его отделение, что они поехали прокатиться по Зоне и поохотиться, а то на Периметре совсем скучно (ни хрена себе вас занесло,— думаете вы — до Периметра километров 15 точно есть) что он сам сидел на броне и успел соскочить, когда БТР начал падать в воду. А что делать с остальными — он не знает. Хотите попытаться спасти горе-вояк (215) или решите, что ваша миссия важнее и пойдете дальше (86)?

324

Дорога углубляется в глухой лес. Ночь безлунная, и вскоре в темноте вы уже не можете поручиться, что все еще продолжаете идти в правильном направлении, а не просто плутаете по лесу. Наверно, самое разумное подождать до утра и тогда уже спокойно выбираться из глухомани, Попробуете поискать место посуше, где можно было бы заночевать (404), или все же пойдете дальше, надеясь куда-нибудь да прийти (211)?

325

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 537, иначе — 10

326

Вы подходите к первому уазику. В нем слышится стон и шевеление. Окон нет, вокруг уазика — огромное пятно крови, машина была набита битком, не меньше 5 человек, прикинули вы. Открываете дверь. В куче разорванных внутренностей и мясного фарша выпадает один из нападавших. У него практически оторвана одна из ног, он в полубессознательном состоянии. Решив, что так оставлять его негуманно, вы ножом прекращаете мучения бедолаги. Быстро обыскиваете одежду врагов. В их карманах оказываются 3000 рублей, которые можете взять с собой. Плюс к этому у каждого находите бумагу с подробным вашим описанием. Вы немного озадачены — кому это понадобилось за вами следить, да еще и пытаться уничтожить. Теперь надо быть настороже. Так или иначе, надо идти дальше. Если вы не пытались скрыться от преследователей, то 450; если же пытались,— 166,

327

Через несколько часов становится понятно, что ваши силы не беспредельны — спать хочется все больше и больше. Придется все же заночевать в лесу — 542

328

Это сталкер лет тридцати — тридцати пяти, одетый в коричнево-зеленый защитный костюм. В глазах светится немалый ум и решительность. Пройдя через караулку, он делает какой-то знак старшему смены и выходит в противоположную дверь. Сталкер сообщает: «Короче так. Сидишь и не рыпаешься. Если что — пристрелю сразу», Поскольку оружие уже лежит перед ним на столе, он берет и запирает его в металлический шкаф у стены, после чего, посвистывая, смотрит в окно. Теперь решайте, что делать дальше. Попытаетесь вырваться и убежать (14) или подождете, пока вас выведут из караулки (422)?



329

Лес становится все гуще, день клонится к вечеру. Выберете место, чтобы поспать (97), или пойдете дальше (173)?

330

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 234, иначе — 110.

331

Без приключений выйдя из совхоза, вы подходите к АТП-3. Вокруг пустынно, мелькают редкие кусты, и это позволяет вам несколько расслабиться и подумать: стоит ли после этого идти до Заброшенной деревни (212) или выбрать другой вариант — 380.

332

Вы оглядываетесь. На другом берегу реки, примерно в 20 метрах от вас, из воды растут довольно толстые деревья. Вы около трех минут обогащаете кровь кислородом, делая глубокие вдохи и выдохи, ныряете и, не открывая глаз плывете в сторону деревьев. Когда уже легкие готовы разорваться, вы нащупываете рукой склизкий ствол. Аккуратно выныриваете. Тут же раздается очередь с берега. Вы смещаетесь за ствол, и под его прикрытием выбираетесь на берег. Несколько выстрелов проходят впустую. Удалившись от реки на полкилометра, находите небольшой овраг, в котором отдыхаете после приключения.— 24.

333

Военные сталкеры вооружены и экипированы на славу. Бой с ними будет труден

⚔ **Первый военный сталкер**

Ловкость 9 Здоровье 12

⚔ **Второй военный сталкер**

Ловкость 8 Здоровье 12

⚔ **Третий военный сталкер**

Ловкость 7 Здоровье 14

Продолжайте бой до тех пор, пока у оставшихся в живых сталкеров не останется 2 здоровья,— 411,

334

Вам не повезло — схрон пуст, здесь явно покопались либо бандиты, либо такие же как вы, горемыки. Делать нечего — надо отправляться дальше — 85,

335

Звук выстрела гулко разносится по лесу. Из шалаша раздается какой-то удивленный возглас, а тень с душераздирающим криком падает на землю, корчится в судорогах и затихает. Приблизившись, видите, что это немолодой человек, одетый в потрепанные камуфляжные штаны и черную куртку. За поясом у него с одной стороны заткнут пистолет, за спиной — автомат, а теперь решайте: подойдете к шалашу и попробуете войти (99) или быстро уйдете (504)?

336

Оружие можно либо купить, либо у кого-то отобрать силой, Чтобы купить, нужны деньги, а откуда их взять — непонятно, все осталось в караулке. Может быть попытаться заработать? Постараетесь как-то заработать деньги (235) или решите, что лучше кого-нибудь ограбить (111)?

337

Сектанты задумались. После чего предложили такой вариант: вас прячут около нужника, вечером сталкера выведут до ветра, охранники отвернутся, вы освободите пленника и ускользнете дальним коридором. Что будет дальше — их не касается. Если у вас есть лишняя 1000 рублей, можете купить у сектантов еще один автомат и 50 патронов к нему для пленника.— 291. Если нет, то сразу отправляйтесь с сектантами до указанного ими места. (100)

338

Вы подходите к сталкеру, который заявляет, что он является торговцем, а недалеко от Дома призраков у него есть склад, куда он и просит его проводить. Когда-то они держали дело вместе с компаньоном, но потом он заметил, что компаньон стал утаивать выручку, и дело закончилось скандалом — разошлись они отнюдь не добрыми друзьями. А сегодня, когда он подходил к складу, на него выскочили два бандита, нанятые не иначе как его бывшим товарищем. И вот, результат печальный. Согласитесь ему помочь (510) или ответите, что это не ваше дело и отправитесь своей дорогой (501)?

339

— Погоди, сталкер, не стреляй! — раздается со стороны противников Подниметесь повыше по холмику и вступите в бой (249) или сначала поговорите с ними и узнаете, чего они хотят (442)?

340

Обыскивая сталкера, вы обращаете внимание, что индикатор его радиостанции горит зеленым — его кто-то вызывает. Сорвете с него гарнитуру и ответите (236) или оставите все как есть? (101)?

341

Отрицательно покачав головой, вы решительно устремляетесь вглубь Зоны. Отсутствие опыта подводит вас — вы попадаете ногой в аномалию «Жадинка» — не опасную для здоровья, но опасную для жизни. Опасность ее в том, что человек не может из нее выбраться, и в итоге умирает от истощения. Беспомощно оглядевшись вокруг, вы видите подходящего к вам сталкера. Внимательно оглядев аномалию, он без лишних слов срубает с помощью мачете растущее недалеко дерево и вставляет его в аномалию.

— Ногой пошевелить попробуй.

— Шевелится,— с удивлением сообщаете ему вы.

— Вытащить попробуй

— Нет, не могу.

Сталкер вдвигает ствол дерева глубже, и через пять минут жадинка, получив более массивную добычу, отпускает вашу ногу.

— Зря в Зону поперся,— глубокомысленно изрекает сталкер.— Сдохнешь через 10 минут. Может, обратно вернешься?

— Нет,— мотаете головой вы.— Дело у меня

— Как хочешь, жизнь твоя, сам распоряжайся. Тебя как звать?

Вы молчите. Вам стыдно за свою невнимательность.

— Не говори, если не хочешь,— сталкер пожимает плечами.— Я вчера в кабаке сидел, когда ты в Зону собирался. Я тоже в Зону, если хочешь — пойдем вместе.

— Я подумаю.

— Ладно, тут бар неподалеку, пойдем перекусим

Что вы сделаете? Спокойно согласитесь позавтракать, понимая, надо подкрепиться перед дорогой — от завтрака в деревне остались только воспоминания (544), решите, лишний свидетель вашего позора вам ни к чему, и постараетесь его убить (220), или, наоборот, направитесь туда, намереваясь перевернуть все вверх дном, но уж добиться от владельца бара, почему он, зная об опасной аномалии около его злачного места, никак его не обозначил (176)?

342

Вам повезло: прыгнув в воду ничего не сломали и ни обо что твердое не ударились. Подходите к БТР — 223,

343

Зал пуст — время еще не пришло. Вы углубляетесь в коридор, по которому, по вашему предположению должны провести пленника. В потолке видна дыра воздуховода, которая, как вам кажется, легко вместит человека. Вы подпрыгиваете, ухватываетесь за края, подтягиваетесь — и вот вы уже в трубе. Здесь можно занять неплохую позицию для атаки. Попробуете еще что-нибудь придумать (511) или понадеетесь на свое мастерство (443)?

344

Что это: военные или сталкеры, таким оригинальным способом решившие сократить путь? А, может быть, они вообще не имеют к вам ни малейшего отношения, Остановитесь, чтобы подождать их (210), или постараетесь побыстрее добраться до Кордона (403)?

345

Вы называете пароль. Сталкер в ответ нажимает какую-то кнопку на своих часах. Через обе двери в бар врывается около сорока сталкеров в форме Свободы. Последнее, о чем вы успеваете подумать: ведь Тестер говорил, что сталкер сам вас узнает. Как же можно было так просчитаться…

346

Вы благодарите за предложение, но отвечаете, что, к сожалению, у вас нет времени на неторопливую и приятную беседу в пути: приходится торопиться. Гнутый резонно возражает, что он торопится не меньше нашего. Но недалеко от Периметра ошиваются бандиты, поэтому вдвоем идти гораздо безопасней, Делать нечего, приходится с ним согласиться — 41,



347

Вы убираете оружие. Прибавьте 1 Репутацию за благородный поступок. Вы прощаетесь со сталкером и уходите — 105.

348

К несчастью, в Агропром вам сегодня не попасть — у вас начинается простуда, и вы, добравшись до какого-то полуразрушенного сарая, проводите там целых два дня. Затем, немного подлечившись, отправляетесь дальше — 85.

349

Дорога, в общем, проходит спокойно. За исключением одного эпизода — около непонятной аномалии вы видите сталкера, метающего в нее болты и камешки. Вы подходите к нему. Сталкер настороженно оглядывается на вас и держит руку на спусковом крючке, однако вы своим видом показываете, что не намерены конфликтовать. Сталкер говорит, что нашел артефакт, и пытается его вытащить. Оставите его и пойдете дальше (512), попробуете вытащить артефакт самостоятельно (26), или посмотрите, что он будет делать (252)?

350

Кабан дергается, но выбраться из аномалии не может. Подойдете ближе (444) или пристрелите кабана (524)?

351

Уже в сумерках вы подходите к негустому перелеску. Вдруг вам кажется, что за одним из деревьев лицом к вам стоит человек, а чуть подальше в темноте виднеются еще четыре или пять лиц. До них достаточно далеко и в полутьме разглядеть что-то определенное трудно. Приготовите оружие и пойдете дальше (62) или повернете и постараетесь обойти подозрительное место по открытому месту (513)?

352

Утро застает вас в очень странной комнате. Вы лежите на диване, на стенах несколько фотографий различных мест Зоны. Окно закрыто прочной решеткой, превращающей комнату в тюремную камеру. Кроме дивана, мебели в комнате нет. Единственная дверь крепко заперта, Вы подходите к окну: второй этаж, да и решетку так просто не выломать. Остается только ждать. Обшарив карманы, обнаруживаете, что в них остались только пачка сигарет и зажигалка, все остальное исчезло. Нет также ни оружия, ни рюкзака. Только к вечеру дверь открывается, и сталкер в обычной сталкерской куртке, даже без шеврона Свободы, но с ножом, болтающимся на ремне, приносит еду. Естественно, вы засыпаете его градом вопросов, но он остается глух и нем, трудно даже сказать, умет ли он вообще говорить. Нападете на него, чтобы завладеть оружием и бежать (121) или посмотрите, что будет дальше (27)?

353

Путь до схрона обходится без приключений. Несколько аномалий вы идентифицировали и обошли без труда, вдалеке пробежал стая псевдособок, но вами они не заинтересовались. «Багажник» написано напротив точки обозначения схрона. Действительно — посреди леса вы находите кузоа сгоревшей машины. Как она сюда попала? Дорог здесь нет… Впрочем, в Зоне странного не бывает. В схроне вы обнаруживаете 50 патронов для автомата После этого стоит побыстрее отправиться дальше, чтобы засветло добраться до Заброшенной деревни,— 253.

354

На базе ученых все тихо и спокойно. Один из обитатаелй базы, отрекомендовавшийся доцентом Филипповым, отводит вас в гостевую палатку, выдает сухой паек и немного водки. (восстановите 4 Здоровья). Вы прекрасно выспались, отдохнули, и утром можете продолжать путь.— 445

355

Вы прячете оружие, и бродяги, успокоившись, также убирают свои автоматы, после чего вся компания начинает смеяться над вашей трусостью. Потеряйте 1 Репутацию за то, что проглотили оскорбление. Поняв, что переночевать здесь не удастся, вы входите из дома и направляетесь в другое здание — 93.

356

Вы находите комнату с уцелевшей дверью. Вы баррикадируете дверь изнутри остатками мебели и ложитесь спать, оставаясь при этом настороже. Где-то после полуночи в дверь слышится слабый стук. Уберете баррикаду и откроете дверь (527) или притворитесь спящим (28)?



357

Вы немного смещаетесь, чтобы занять более выгодную позицию. Звучит очередь, которая не приносит вам вреда. Вы аккуратно выглядываете из-за брони. На берегу появляются несколько человек в одинаковой форме. Один из них подходит к стрелявшему в вас солдату, они обмениваются парой слов, внезапно сталкер стреляет в ничего не подозревающего солдата, и он кулем оседает на берег — 227.

358

— Мужики, вам Тестер просил привет передать,— сообщаете вы.

— Тестер-Шместер,— гыгыкает один из бандюганов. На них это не произвело никакого впечатления. Через час бандиты уходят, однако один из них остается сторожить базу. Еще через 10 минут он подходит к вам, долго смотрит на вас, достает нож и перерезает веревки.

Вы недоуменно смотрите на него, он взглядом показывает на ваши сваленные в кучу у костра вещи. Вы быстро их собираете, и удаляетесь от шалаша, предоставляя отпустившему вас бандиту рассказывать товарищам байку по поводу того, как вам удалось бежать.— 351,

359

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 29, иначе — 446

360

Бармен внимательно оглядывает вас и спрашивает, где, по вашему мнению, находится Чехов. Что вы ответите? В Лиманске (559)? На Военных складах (186)? Или в Доме призраков (617)?

361

Через несколько часов дверь снова открывается и в комнату входит молодой сталкер. Он так старается выглядеть грозным и серьезным, что вы чуть не покатываетесь от смеху — ему от силы лет семнадцать, он одет в затертую куртку на пару размеров больше, чем нужно, на боку висит огромное мачете.

«Меня послали к вам узнать, к кому именно вас послал Тестер». Что ж, он неплохо осведомлен. Ответите, что ни о каком Тестере понятия не имеете (567), или расскажете все как есть, понимая, что никакие отговорки не помогут (256)?

362

Под вечер вы подходите к Милитари, контролируемому Свободой. Вы понимаете, что ваша одежда слишком приметна, чтобы попытаться пройти на Милитари. Вы наблюдает за перемещением свободовцев примерно с полчаса, размышляя, как бы прорваться на базу, не вызвав подозрений у клановцев. Внезапно вы замечаете, как в вашу сторону направляется сталкер Свободы в глухом костюме и с надетой на лицо маской. Что это может значить? Вас заметили? Вы меняете позицию, и успокаиваетесь — сталкер идет в лес по своим делам. Вы притаились за деревом; в тот момент, когда сталкер проходит мимо дерева, вы набрасываетесь на него сзади и ломаете шею. Похоже, вам удалось провернуть все без лишнего шума, и на базе никто ничего не услышал и не заметил. Вы снимаете с убитого костюм и маску, и надеваете на себя. Прибавьте себе 2 Ловкости — костюм сидит на вас как влитой. Маска перекочевывает с лица трупа на ваше. Вы направляетесь на территорию Базы. У сталкеров, несущих охрану, вы никаких подозрений не вызываете — 12

363

Когда вы проходите сквозь базу Червя, из одного из окон вылетает смачный плевок и попадает вам на шею. Что это: чья-то оплошность или кто-то сделал это целенаправленно? Хотите остановиться и зайти в этот дом, (55), или пойдете дальше (568)?

364

Тот, кто с вами говорил, такого не ожидал — в его руках и роках спутников нет никакого огнестрельного оружия, да оно и бесполезно в такой темноте — велик шанс попасть в своего. Растерявшись, он делает знак рукой, и двое его спутников готовятся к бою — у одного мачете, у другого — кастет с приваренным к нему ножом. Хотите проверить удачу (если вы удачливы — 38, если нет — 447)? Если же нет, то деритесь-381,

365

Вонь от убитого бюрера еще сильнее, чем от живого. Вы решаете, что в этом доме ноги вашей не будет — 282

366

Случай находит вас сам. Когда вы подходите к бару, вы замечаете двух неряшливо одетых сталкеров, растерянно озирающихся вокруг. Вы уже собираетесь зайти в бар, когда, один из сталкеров обращается к вам. Он сообщает, что их проводника убили на подходе к базе, а сами они ходить по Зоне не умеют. Он просит вас проводить их до Дэд-сити, выходить надо немедленно, Согласитесь (569) или попробуете ввязаться в какую-нибудь авантюру (118)?

367

Вы направляетесь в Дэд-сити — населенный пункт, который оккупировали зомби — 123,

368

— Да, да, я видел его, он и еще двое прошли здесь меньше получаса назад,— торопливо отвечает сталкер на ваш вопрос. Так что ж: согласитесь ему помочь (510) или постараетесь нагнать странного сталкера (501)?

369

Одна из пуль настигает вас — свободовцы хоть и растерялись, но реакция у них точно есть. Впрочем, восхищаться ею вам уже не придется — пуля попадает в шею…

370

На холме вы наблюдаете группу людей. Подойдете к ним (124) или нет (439)?

371

К счастью, стрелявший промахивается. Выстрелов больше не следует. Попытаетесь найти стрелка (570), сделаете еще больший крюк (257)?

372

Прибавьте себе 1 Репутацию за то, что все же пришли на помощь, и продолжайте путь — 24.

373

Сталкер сообщает, что пару дней назад, во время выброса, там прятался отряд мародеров, но сейчас вроде все спокойно. Вы расходитесь, вполне довольные друг другом — 563,

374

Вот и база Червя. Хотите зайти и что-нибудь купить (645) или пойдете дальше (125)?

375

Вы прекрасно выспались. Можете восстановить здоровье до первоначального уровня. Утром сталкеры делятся с вами пищей. Перед самым вашим уходом они предлагают вам Выверт — он прибавляет выносливости и увеличивает скорость вашей реакции в бою.

— Смотри, как действует: берешь в руку и сжимаешь изо всех сил. Артефакт растворяется и впитывается в тело. Эффект, к сожалению, не накапливается, а так прикинь, десяток Вывертов усвоил — и оппа, одним прыжком до ЧАЭС.

Вы действуете так, как сказали сталкеры. Артефакт растворяется в руке, а вы ощущаете в теле приятную легкость. Вам прибавляется 2 Ловкости. Сталкеры спрашивают, могут ли они вам чем-нибудь помочь — они и в самом деле вам благодарны. Откажетесь от помощи (630), попросите дать вам провожатого до Болотного доктора (197) или порекомендовать кого-нибудь на Милитари (571)?

376

Вы швыряете вниз гранату, и закрываете глаза и уши. Эффект потрясающий — в замкнутом помещении грохнуло так, что у вас чуть не вылезли глаза и вы чуть подоглохли. Потеряйте 2 Здоровья.

Вы кубарем скатываетесь вниз. Все трое лежат на полу, из ушей одного из конвоиров течет кровь. Два коротких удара ножом — сектанты мертвы. Вы взваливаете сталкера на спину, и удаляетесь тем же путем, каким пришли — 126.

377

Выстрел не производит никакого впечатления на псевдособак. Может, попробовать скрыться? Побыстрее оставите поляну (258) или приготовитесь к обороне (451)?

378

Пуля попадает прямо в сердце: вы так никогда и не узнаете, кто это был,,,

379

Вы идете всю ночь вдоль реки, зеленоватое свечение которой довольно неплохо освещает ваш путь. На рассвете видите переброшенные в узком месте реки две доски. Вы перебираетесь на другую сторону. До лаборатории Х-14 не так уж и далеко — 163,

380

Можно направиться либо к Заброшенной деревне (212), либо прогуляться к Болотному доктору (213),

381

Вы не успеваете изготовить оружие к стрельбе — действовать придется голыми руками. При попадании вы будете отнимать у противников по 1 здоровью, а они у вас — по 2

⚔ ЧЕЛОВЕК С МАЧЕТЕ

Ловкость 8 Здоровье 8

⚔ ЧЕЛОВЕК С КАСТЕТОМ

Ловкость 8 Здоровье 6

Если вам удалось убить их,— 243,

382

Вы подходите к сталкерам. Один из них, видимо услышав шаги, резко разворачивается и дает очередь, которая совершенно случайно прошла мимо вас. Вы укатываетесь в кусты, и оттуда кричите:

— Мужики не стреляйте, я помочь подошел

— Помочь? Ну выходи, поговорим. Оружие держать на виду.

Вы выходите к сталкерам, они держат вас на прицеле. Вы убираете оружие за спину. Внимательно осмотрев сталкера, попавшего в ловушку, вы замечаете, что он медленно, но верно погружается глубже. Попытаетесь выдернуть сталкера из аномалии (572), или попытаетесь придумать что-то другое? (127)?

383

Вас не преследуют. А через некоторое время вы даже выбираетесь на какую-то полузаросшую старую дорогу — 324.

384

Вы обыскиваете убитого вами сталкера, но не находите ничего существенного. Можете отправляться дальше — 105,

385

Через какой выход вы постараетесь проскользнуть? Через Северный (452) или Северо-Западный (277)?

386

На заводе, по последним сведениям, обосновались сталкеры клана «Грех»

Обойдете завод слева (267), справа (628) или пойдете внутрь (128)?

387

В отсветах костра видны два сталкера, которые попеременно бросают взгляды в вашу сторону. Причем взгляды не совсем дружелюбные. Поторопитесь покинуть Свалку и уйти в ночь (тогда перед вами две дороги — на Лабораторию X-14 (324) и на заброшенную деревню (157)) или спокойно уляжетесь спать (573)?

388

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 632, иначе — 198

389

Проходит полчаса, час, но никто так и не появляется. Махнув рукой, вы подходите к бармену — 553,

390

За полкилометра до Дэд-сити вы видите группу из трех сталкеров, наблюдающих за вами издалека. Вы отдаете 200 рублей проводнику.

Можете направиться на Милитари (362), подойти к группе сталкеров (144), можете расстаться с проводником и дальше двигаться самостоятельно — 66,

391

Всего за 100 рублей вас сытно накормят. Восстанавливается 2 здоровья, а затем волей-неволей приходится уходить из Кордона — впереди дальняя дорога, до цели еще не один день пути — 141,

392

Вам остается только немедленно покинуть базу. Если вы еще не были на Агропроме, можете направиться туда (85), если были, то, быть может, стоит идти прямо в Лиманск (179), а если хотите можно добраться до Болотного Доктора (105).

393

В конце коридора маленькая лесенка вниз. Вы прислушиваетесь. Снизу не доносится ни звука, но кто-то ведь должен охранять это здание. Впрочем, вы были бы не против кого-нибудь встретить: нужно оружие. Так что же: спуститесь вниз по лесенке (633) или вернетесь обратно, пройдя на этот раз по коридору прямо (268)?

394

Охрана пропускает вас. В выходите в помещение ангара. В самом центре стоит освещенный стол, вокруг которого столпились человек 10 с нашивками «Свободы», еще порядка 20 сталкеров равнодушно слоняются по территории ангара или сидят, привалившись спиной к стене. Вы прикидываете, кто из присутствующих может быть Хмуром.

Вы замечаете охранника, который что-то говорит одному из свободовцев с властным и решительным лицом. «Наверное, это и есть Чехов»,— думаете вы. Чехов делает знак рукой, приглашая к столу на совещание.

Отказываться от приглашения нельзя — вы сразу выдадите себя. Чехов приветствует. Но не может же быть, чтобы он так вот сразу и поверил вашей легенде. Значит, сейчас последует проверка, но какая?

Чехов долго смотрит на вас и наконец говорит:

— Лебедев сообщал, что пришлет человека. Значит смотри: я прикрепляю к своим группам по одному из ваших, ну так, для мелких поручений или в качестве отмычек. Идет? — 646

395

А вот и бар «Сто рентген» — 454.

396

Вы подходите к группе. Ваши опасения напрасны — это туристы в сопровождении 2 сталкеров. Переночевать с ними не получится — вы им незнакомы, а в Зоне незнакомым людям не доверяют. Однако посидеть час у костра они не запрещают. За бутылочкой чая сталкеры сообщают, что в Зоне на днях появилась какая-то странная группа людей, именующая себя Чистым небом, и вроде бы целью для них являются сталкеры-новички. Группа хорошо организована и отлично снабжается, они вовсю подкупают сталкерские группировки и обычных сталкеров, нанимая их на уничтожение таких вот сталкеров — новичков. Позиция Чистого неба проста — Зона разрастается из-за деятельности сталкеров, поэтому надо ограничить их количество. Как только люди узнают, что на новичков открыта охота — перестанут приезжать, а там можно и имеющимися в Зоне заняться. Видя, как вы напряглись, сталкеры сообщают, что к ним обращались с такой просьбой, но они отказались, так что насчет них вы можете быть спокойны. Немного отдохнув, вы отправляетесь дальше — 594.

397

Стрелять, наверное, не стоит, а бой придется вести на ножах

⚔ **Гнутый**

Ловкость 9 Здоровье 14

Если вы вышли из боя победителем, то 65,

398

Бесшумно поднявшись за спиной у зомби, вы достаете нож и одним движением режете ему по горлу. На удивление, нож режет плоть зомби почти не встречая сопротивления, и через несколько секунд зомби расстается со своей головой. Безголовое тело валится на землю, и начинает шарить вокруг руками, как будто желая найти недостающую часть. Зомби теперь неопасен. Вы внимательно осматриваете его винтовку, однако решаете ее не брать — слишком громоздкая, да и патронов кот наплакал. Вы отправляетесь дальше — 257

399

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 634, иначе — 474

400

Вы оглядываетесь вокруг, и замечаете какое-то строение, похожее на вход в какое-то подземелье. Не без опаски вы проходите до строения и спускаетесь вниз по лестнице. В помещении сухо и довольно чисто, однако в дальнем углу помещения в полу обнаруживается пролом, из которого доносятся какие-то замогильные завывания и тяжелые вздохи. Останетесь здесь (158), либо выйдете и пойдете дальше, опасаясь неприятного соседства (15),

401

Сталкер говорит, что его зовут Гнутый, и он видел вас вчера вечером в кабаке. Проход в Периметре проделал он ранним утром а сейчас решил уже было продолжать путь, но увидел вас и вспомнил, что не позавтракал. Так почему бы не сделать это вместе? Вместе идти проще и он с удовольствием составит вам компанию, И в самом деле, от утреннего ощущения сытости от завтрака не осталось и следа. Примете его приглашение (544) или ответите, что у вас нет времени (341)?



402

Сделав вид, что не расслышали, направляетесь прочь от ворот. Но в этот момент из-за угла выходит группа из пяти свободовцев. И перегораживает вам дорогу. Вернетесь к караулке и поговорите и поговорите с охраной (153) или попытаетесь прорваться, рассчитывая на удачу (174)?

403

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 90, иначе — 292

404

Выбрав подходящее место, вы ложитесь и засыпаете (102),

405

В гараже нет ворот, на полу куча мусора. Подсобное помещение с дверью, обшитой ржавой жестью, в двери даже остался ключ. На ваше удивление, замок вполне исправен. Вы заходите в подсобку, и запираете дверь изнутри.— 540.

406

Вы пытаетесь рвануть в проход, но слишком поздно. Звучит очередь, и пуля попадает вам в правую руку чуть ниже плеча. Потеряйте 3 Здоровья. Кость, кажется, не задета, но действовать во время боя этой рукой вы уже не сможете. Ваша ответная очередь оказывается на удивление удачной — одна из пуль врезается в ветровое стекло со стороны водителя, стекло немедленно окрашивается в красный цвет, а уазик переворачивается вокруг себя несколько раз и укатывается под откос. Внезапно внутри раздается взрыв — видимо, сдетонировала граната одного из находившихся в той машине. Живых там явно не осталось — одна лишь кровяная кашица. А бой все-таки неизбежен — второй уазик остановился метрах в 50, и из него выскочили и залегли в кустах вдоль дороги двое человек.— 217,

407

— Извини, старик,— отвечает сталкер,— приказ.

Центральная дорога перекрывается группой свободовцев — без боя прорваться не удастся. Направитесь прямо на сталкеров (174) или вернетесь на 153 и сделаете другой выбор?

408

Сталкеры лежат как мешки с песком — вы хорошо приложились по обоим. Вы обыскиваете их — находите и забираете 1000 рублей, автомат и патроны. Ножом одного из них вы приканчивает незадачливых сталкеров. Однако вы теряете 1 Репутацию.— 137,

409

Когда от Заброшенной деревни вас отделяет менее полукилометра, за ближайшим холмом слышатся звуки мотоциклетных двигателей. Хотите затаиться в ближайшем перелеске (91), попытаетесь спрятаться на равнине (161), или продолжите путь, не сворачивая (238)?

410

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 342, иначе — 103

411

Теперь ничто не мешает уйти. Сделаете это (19) или предпочтете разобраться с сталкером, который на вас наехал — он еще жив (218)?

412

Ослабевший противник ловким неуловимым движением набрасывает вам на голову свой плащ. Когда удается выпутаться из-под него, видите что вокруг пусто, исчезли даже трупы убитых вами врагов. Путь дальше свободен — 379,

ЧТЗ

Вы с удовольствием присоединяетесь к компании — халявное угощение, как-никак. У туристов с собой канистра со спиртом, который они хлещут за милую душу, не забывая угощать и вас. Вскоре вы начинаете чувствовать странную сонливость, совершенно не похожую на обычное опьянение. Решите, что вам подсыпали снотворного (112) или спокойно доужинаете и пойдете устраиваться на ночлег (293)?

ЧТЧ

Коридор прямой, как стрела, без ответвлений и дверей. Внезапно коридор заканчивается, и вы видите огромный зал, стены которого теряются в темноте. Вы вышли на балкон почти под потолком, и до пола метров 10, впрочем, с балкона спускается пожарная лестница. Бог весть, для чего было нужно такое помещение лаборатории, у вас зал вызывает ассоциацию с атомной электростанцией. В центре зала вы видите освещенный круг. В центре круга стоит на коленях связанный человек в типичном снаряжении сталкера, а вокруг него, подняв руки, и раскачиваясь в такт собственному заунывному пению, стоят люди в белых балахонах. Вы обращаете внимание, что внизу прямо под вами стоят два человека в таких же белых балахонах, и негромко переговариваются. Вы прислушиваетесь к их разговору, из которого понимаете, что сталкера взяли в плен, и завтра его принесут в жертву Маме-Зоне. Сегодня проводится подготовительный ритуал, после чего сталкера отведут до завтрашнего утра в камеру под охрану, а именно эти двое человек назначены в охрану. Решив для себя, что во что бы то ни стало спасете незадачливого коллегу, можете выбрать 2 варианта: попытаться договориться с сектантами, либо дождаться завтрашнего утра, чтобы попытаться отбить его у охраны. Остановитесь на первом (175) или на втором (18)?

415

Зайдя в дом, вы обнаруживаете, что дом уже занят — здесь обосновалась на ночлег группа сталкеров, причем их лица не внушали никакого доверия. В драке перевес будет не на вашей стороне. С другой стороны, дом выглядит наиболее крепким из всех, имеющихся в деревне. Выйдете из дома и пойдете искать другой (16), постараетесь устроиться, как ни в чем не бывало (219), или достанете оружие, чтобы показать, что с вами шутки плохи (104)?

416

Утром вы выходите из облюбованной вами комнатенки — 30.

417

В этом доме никого нет, но и неудивительно — с той стороны, с которй вы подошли, дом казался целым, но войдя в него, вы обнаружили, что отсутствует половина дома, причем по контуру остатков стен казалось, что их как будто срезали чем-то острым. Вы решили не задерживаться здесь.— 93,

418

Пуля задевает вашу ногу по касательной — потеряйте 4 здоровья. Враги приближаются, вы стреляете в ответ-537,

419

Вам удается это сделать без особых хлопот — 105,

420

Пока вы осматриваете убитых сталкеров, ваше внимание привлекает звук, характерный для вызова радиостанции. Повернувшись к ученым, вы видите, как один из них опускает руку, в ней зажата радиостанция. Он явно вызвал помощь. Постараетесь побыстрее убраться (19) или обыщете раненого сталкера (340)?

421

Пуля, просвистевшая мимо самого уха, недвусмысленно указывает на то, что вас хотят убить. Звук выстрела донесся с берега, как раз оттуда, где стоял «перепуганный солдатик» Остается только один выход: укрыться от стрельбы за БТР — 7.

422

Вас выводят на улицу. Хотите теперь попытаться скрыться (98) или безропотно пойдете туда, куда вас поведут (113)?



423

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 281, иначе — 31

424

Вы обыскиваете рюкзак погибшего сталкера, в нем вы находите 300 рублей — 528,

425

Разумеется, «туристов» уже и след простыл.— 331,

426

Бандиты (а нет уже никаких сомнений, что это именно они) выводят вас на улицу и ведут за пределы деревни.— 129,

427

Мама-Зона приходит к вам на помощь. Нет, бандитов не накрыло локальным выбросом, и они не упали мертвыми на месте — вы просто оказываетесь в лесу, примерно в километре от того места, где стоит шалаш.

Помните: не стоит испытывать терпение Мамы-Зоны — на помощь она к вам больше не придет.—351,

428

Теперь до Лиманска не больше 5 километров — 574.

429

Дальше происходит вот что: из леса звучит несколько выстрелов, и, весь в крови, вы сползаете в воду, Несколько судорог — сталкер становится трупом…

430

Вы делаете внезапный рывок вперед, и плечом сбиваете с ног крайнего свободовца. Остальные настолько ошеломлены вашей неожиданной атакой, что не предпринимают попыток вас задержать. Спасительное здание, за которым можно скрыться и затеряться в ночи, уже близко, однако со стороны ворот раздается выстрел — 254.

431

Если вы успеете до конца дня найти нужного вам человека — считайте, что повезло, Если же нет, то как только наступит ночь, обязательно посмотрите параграф 529, Ну а теперь — в Лиманск — 130.

432

— Мы свое слово держим, сталкер,— в голосе говорившего прорезалась ненависть.— Давай, вали отсюда. Но теперь ходи оглядываясь.

Отряд сталкеров уходит в лес.— 372,

433

Оттолкнув одного из сопровождающих, вы бросаетесь к лесу. Короткая очередь с ближайшей вышки — и вы падаете в жухлую траву. От пулемета мало кто может убежать. Вы не чувствуете боли, впрочем, как и рук и ног — у вас перебит позвоночник, но вы еще живы. Если хотите и есть возможность попросить Зону о помощи, сделайте это (601), иначе же ваша миссия останется невыполненной…

434

Немного поискав овраг поглубже, находите подходящий и ложитесь спать. «А неплохая могилка»,— невесело шутите вы про себя и проваливаетесь в сон — 57.

435

Примерно через час обследования окрестностей примерно в километре от Агропрома вы замечаете костер. Вы подходите к костру, возле него сидят три сталкера. Вы предлагаете им поработать проводниками. Один из сталкеров соглашается. За 200 рублей он может довести вас до Дэд-сити, за пятьсот — до окрестностей Военных складов. Если пойдете в Дэд-сити — 390, если до Милитари — 530, если же проводник вам не по карману, то вернитесь на 250 и сделайте иной выбор.

436

— Да не стреляй же! — третий стоит, подняв руки. Неужели вы ошиблись, и это не враги — 226?

437

О чем вы хотите его спросить? Нет ли в Заброшенной деревне бандитов (373) или нет ли по пути к Заброшенной деревне опасностей (132)?

438

Оба кровососа бросаются на вас, как по команде. В обычных условиях вы не выдержали бы и 10 секунд, Однако шансы у вас есть — раз они пришли к доктору, значит, нелады со здоровьем. При попадании вы будете отнимать у кровососов по 2 здоровья, а они у вас — по 3.

⚔ ПЕРВЫЙ КРОВОСОС

Ловкость 11 Здоровье 8

⚔ ВТОРОЙ КРОВОСОС

Ловкость 10 Здоровье 6

Если вам удалось убить хотя бы одного кровососа, то 388

439

Можно добраться до совхоза «Гордость Чернобыля». Направитесь туда (133) или выберете другое направление (602)?

440

В этот момент на границе леса, метрах в двухстах вы видите сталкера в коричнево-зеленом защитном костюме, который смотрит, как вам кажется, прямо на вас, и потом растворяется в лесу. Если впоследствии захотите при встрече с кем-нибудь задать вопрос об этом сталкере, прибавьте 30 к номеру параграфа, на котором будете находиться, И если повезет, услышите ответ. А теперь хотите дойти до бара и позавтракать (531) или же поскоре отправитесь в путь (374)?

441

От компании не осталось и следа. Кто бы сомневался — 331,

442

Вы выходите из-за укрытия. Сталкер, который поднял пистолет, извиняется — говорит, что подумал, что вы опасны для их группы — вот нервы и не выдержали, и благодарит, что вы ни в кого не попали. Недоразумение разрешилось, путь дальше свободен — 105,

443

Пленник идет, понурив голову в сопровождении двух сектантов. Руки его скованы наручниками. Если у вас есть светошумовая граната, то 376, если нет, то проверьте удачу. Если вы удачливы — то 134, иначе — 532

444

Вы подходите ближе, и земля уходит из-под ног — аномалия распространилась под землей, и ее прикрывала лишь тонкая прослойка дерна. Вы попадаете в аномалию так же, как и кабан, и вам суждено провести остаток своих дней в такой вот неприятной компании. Любопытство — самый страшный порок…

445

Утром вы отправляетесь дальше и, не задерживаясь в Рыжем лесу, направляетесь дальше — почему бы не поспешить и не добраться до Лиманска — 3,

446

Кабан мертв. Сталкер жив, но очень плох.

— Спасибо, браток,— шепотом говорит он.— Бункер.. бункер… полкилометра на север… отнеси…

Сталкер теряет сознание.

Вы взваливаете сталкера на плечи, и направляетесь в северном направлении. Никаких следов бункера вроде нет. Внезапно в лесу раздается треск автоматной очереди, а на земле перед вами появляется ряд земляных фонтанчиков.

— Замер и положил тело на землю. Три секунды.— раздается властный и уверенный голос из леса.

Вы аккуратно кладете сталкера на землю, снимаете с ремня свое оружие и кладете рядом с собой на землю — в такой ситуации рисковать не стоит.

Из леса появляются два сталкера в скафандрах высшей защиты. Один из них склоняется над раненым сталкером, второй бдительно держит на мушке.

— Жив Хапатыч,— сообщает тот, что осматривал раненого.— Так, дохлятина, сейчас обратно хватаешь его на плечи и топаешь за нами, усек?

Вы молча киваете — выбора у вас нет. Через пару сотен метров появляется бетонная конструкция, при ближайшем рассмотрении оказавшаяся входом в какое-то подземное сооружение.

— Спускайся,— велел один из ваших конвоиров.

Вы спускаетесь вниз. Лестница заканчивается металлической дверью с заворачивающимся, как на подводных лодках, замком. Сталкеры, спустившиеся за вами, открывают дверь и вы попадаете в бункер. В центре стоит стол, вокруг него несколько деревянных ящиков из под боеприпасов — ящики служат табуретками.

— На стол положь,— командует один из них

Через несколько минут обследования пациента сталкеры облегченно вздыхают:

— Нормально, только кожу ссадил. Однако кровищи… Слышь, доходной, ты чего там делал?

Вас достало такое пренебрежительное отношение со стороны этих обитателей Зоны, считающих себя крутыми:

— Доходной только что вашего товарища спас,— цедите вы через зубы.— Спасибо будет, или можно валить нахрен?

— Да ладно, не кипишуй, я переволновался просто. Переночевать есть где? Можешь у нас остаться. Оружие, извини, не вернем, пока не уйдешь, так как хрен знает что ты за хрен, но переночевать можно — тихо, спокойно.

Прибавьте себе 1 репутацию за смелый поступок. Согласитесь переночевать у сталкеров (375) или ответите, что, к сожалению, дела торопят, и отправитесь дальше — 9?

447

Одна из черных фигур оступается, и начинает сползать в воду. Пытаясь удержать равновесие, человек хватается за плащ своего спутника, однако это не предотвращает падения — с коротким воплем оба человека падают в зеленоватую воду реки, и растворяются в ней, словно в кислоте.— 243,

448

Внезапно вы передумываете — сектанты могут и обмануть — 18,

449

Больше до утра никто не появляется. Теперь вы можете либо попробовать выйти из Агропрома в надежде встретиться с сталкером, который должен быть на Милитари (250), либо попытайтесь разбогатеть по-другому (533),

450

До Кордона вы добираетесь без особых приключений — 287.

451

Псевдопсы атакуют, не давая вам времени передумать.

⚔ **ПСЕВДОПЕС**

Ловкость 9 Здоровье 8

⚔ **ПСЕВДОПЕС**

Ловкость 8 Здоровье 10

Если вам удалось их убить, то 184.

452

Скорее всего, охрана этого прохода еще не предупреждена — вы спокойно выходите за периметр комплекса, охранники даже крикнули вслед что-то напутственное. Вы отходите примерно на километр и, решив что в ночи никто не поймет, куда вы направились, решили заночевать в остатках армейского грузовика.— 652,

453

Если хотите купить автомат, то он обойдется вам в 300 рублей, 10 патронов для автомата — по 7 рублей. Имеющееся у вас оружие придется бросить — Сидорович не занимается скупкой. Покупайте все, что хотите, после чего можете либо заглянуть в ночлежку и подкрепиться (391), либо покинуть Кордон (141).

454

Без проблем найдя бар «Сто рентген», вы заходите внутрь. За третьим столиком справа, к вашему удивлению, никого нет. Вы подходите к бармену и говорите,

— Уважаемый, а где мой друг, который каждый день сидит за вот этим столиком?

Вы внимательно осматриваетесь, ожидая любого подвоха, Но все кажется тихим и спокойным, даже драки нет, сталкеры мирно беседуют, и в вашу сторону никто не смотрит.

Во взгляде бармена мелькнуло подозрение.

— А какое у вас к нему дело?

Скажете, что вас послал к нему Тестер (269), передадите привет от Тестера (595) или ответите, что будете говорить только с самим этим человеком (635)?

455

Примерно через час сидения бармен подходит к вам и говорит:

— Все, можешь не ждать — он в Зону утопал. Чехов, кстати, тоже на Агропром двинулся.

Делать нечего — придется покинуть Милитари –179.

456

Вы спускаетесь к сталкерам, намереваясь объяснить свое поведение, однако внезапно замечаете нашивки на их куртках — это свободовцы, и их не меньше десятка. Надо же было так влипнуть… Если хотите погибнуть в бою, то 654, если сдадитесь, то 67,

457

Коридор заканчивается развилкой, Куда вы пойдете теперь — направо (393) или налево (268)?

458

Вы открываете дверь и делаете несколько шагов, когда сильный удар сзади валит вас с ног — 206,

459

Военным адски не везет — один попадает в комариную плешь, и через секунду ошметки того, что когда-то было человеком, разбрасывает на территории в добрых двадцать квадратных метров, а второй, неудачно оступившись, падает прямиком на торчащий обломанный сук, который аккуратно прошивает его насквозь. Он недоуменно смотрит на окровавленный и склизкий кусок дерева, торчащий из его груди, немого дергается и замирает.

Вам остается либо вернуться на прежний маршрут (428), либо пойти дальше, с идеей оказаться между Милитари и Домом призраков (636),

460

Можно добраться до лаборатории Х-9 (477), либо на Милитари, но только немедленно (596). Но есть и еще один вариант — отдохнуть до завтрашнего утра, и на Милитари направиться с рассветом — что-то вам подсказывает, что сегодня дорога простой не будет (362).

461

Пять рублей — не такие деньги, чтобы бармен постоянно присматривал за вами, поэтому вы незаметно выходите, и исчезаете в ночи — 250.

462

Если вам кто-то помог на Агропроме, то вы знаете, что делать. Но если нет,— придется отвечать на неприятный вопрос, кто вы такой, Если скажете, что вы — Бесогон, и пришли от командира Чистого неба Лебедева — то 394, если назоветесь сталкером, у которого есть информация о человеке, которого ищут свободовцы, то 637, если же представитесь представителем Долга, то 270.

463

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 647, иначе — 207

464

Неожиданно для самого себя, слышите свой голос раньше, чем успеваете понять, что происходит.

— Ты Сувенир! — говорите вы.— Это ты моих предков ухайдокал.

— Сувенир, я не понял, что значит ухайдокал? — недоуменно спрашивает один из спутников.

— Это он подстроил аварию с участием моих родителей, и из-за этого я здесь,— сообщаете вы сталкерам — у вас появилась тень надежды, и коротко пересказываете историю своих злоключений.

— Да что вы его слушаете! Вы же знаете, для чего это было нужно! — истерично вопит Сувенир.— Я думал, что он в машине будет, а не предки его, это его нам убить надо было!

— Слушай, Сувенир,— говорит тот же сталкер.— Я не возражаю, если ради нашей цели придется убить кого угодно. Но ты же пытался убить людей, которые к этому делу отношения не имеют, и этот парень в Зоне оказался тоже по твоей вине — он родителей спасать идет! Ты прекрасно понимаешь, что с его появлением в Зоне кое-что пошло наперекосяк, и, если он сейчас дойдет до Анальгетика, то вообще все пропало. А перед Мамой-Зоной ты за души те невинные отвечать будешь? Короче, разбирайся сам, мы тебе помогать не будем. Твой косяк, ты и расхлебывай. Пошли, мужики.

Сувенир трясется — силы явно оставили его. Со злорадной ухмылкой вы поднимаете кулаки.

— Ну что, сучонок, продолжим?

Сувенир отшатывается как от удара, но, понимая, что пощады не будет, вновь вскидывает руки и идет вперед. Он дерется механически, как бы сам не сознавая, что делает, и вы без труда уходите от неуверенных ударов, не забывая наносить свои

⚔ СУВЕНИР

Ловкость 6 Здоровье 10

Если вы убили его, то 318,

465

— Слушайте,— говорите вы.— Давайте так. Мне сейчас нужна любая помощь. Я расскажу вам свою историю, и если вы посчитаете, что вам артефакт нужнее — только скажите, и я отдам его. Если посчитаете, что он нужнее мне — отдадите.

Вы излагаете группе ученых причины вашего нахождения в Зоне. Руководитель группы, сухонький седой старичок, после короткого раздумья говорит:

— Хорошо, молодой человек, забирайте и уходите. Вам он, видимо, нужнее, если вы готовы идти на такие отчаянные меры. Мы постараемся найти еще один.

— Я ухожу. С вами ничего не случится?

— Вызову вертолет, здесь в паре километров наша база, нас заберут в течение пяти минут — 597.

466

Вы вскрываете дверь отмычкой. В коридоре у двери явно кто-то стоял — видны грязные следы. Но кто это был: друг или враг? Вы осторожно входите в дом и закрываете дверь за собой, Что же дальше? Громко позовете Штакета (190) или обследуете дом (75)?

467

— Да, видал такого, пару дней назад. Говорил, в аварию попал на большой земле, теперь здесь прячется от кого-то. Или ищет здесь кого-то — я толком не понял.— 563,

468

«Грешник» издает тихое рычание, и собаки удаляются на несколько десятков метров.

— Мы следим за тобой, сталкер. С самого начала мы считали, что тебе в Зоне не место, однако ряд последних событий заставил нас изменить точку зрения. Послушай добрый совет: если дойдешь до Лиманска, не вздумай идти к Штакету. Человека, которого ты ищешь, зовут Анальгетик, ждать он тебя будет на Ленина, дом 2

— А что, в Лиманске улицы и дома остались? — недоверчиво спрашиваете вы

— На месте все увидишь,— говорит Грешник. Он разворачивается и уходит обратно в здание. Темные сталкеры, до этого безучастно стоявшие на расстоянии, подходят к вам и выталкивают за пределы ограды завода. Когда будете в Лиманске, и решите добраться до Анальгетика, прибавьте 51 к номеру параграфа, на котором будете находиться — 598,

469

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 648, если нет — 311

470

Уже почти стемнело, но никакого подходящего для ночлега безопасного места поблизости не видно. Придется опять спать на земле. Утром вновь пускаетесь в путь, и к полудню перед вами Дэд-сити — 204.

471

Звучит отрывистая команда: спутники фигуры в плаще открывают огонь. Вы, наверно, забыли, что они вооружены, однако трудно требовать и от них такой же забывчивости…

472

- а, видели такого недавно, он тоже с двумя сталкерами подходил, спрашивал о каком-то человеке. Судя по описанию — о тебе. Он к Болотному доктору собирался еще.

Вы благодарите за информацию. К Болотному доктору, наверное, лучше не ходить, хотя чем черт не шутит (105)? Можно выбрать другой путь (204)?

473

Из-за холма выруливает ржавый «Иж-Юпитер», причем без водителя. Сделав вокруг вас пару кругов, он уносится куда-то в лес. Философски рассудив, что в Зоне странного не бывает, вы продолжаете путь.— 362,

474

Вы разворачиваетесь, и начинаете бежать. Внезапно перед вами материализуются двое темных сталкеров, и вы останавливаетесь, едва не врезавшись в них. Ах да, вы совсем забыли, что согласно одной из легенд влияние Зоны научило сталкеров группировки «Грех» телепатии, телепортации и телекинезу. Правда, до сих пор все это считалось байкой у костра, но теперь вы понимаете — это все правда.

— Поворачивай и иди внутрь. Тебя пропустят.— Говорит один из них.— 56,

475

Коридор еще раз поворачивает направо, и снова на углу видна дверь. Войдете в нее (506) или свернете (565)?

476

У входа в Агропром вас окружают сталкеры группировки Свобода. Если вы уже были в тюрьме, то 615, если нет — 307,



477

До Лиманска уже рукой подать — 320.

478

Вот вы и снова в той комнате, откуда так неудачно пытались бежать! Дверь открывается, и несколько тюремщиков входят, чтобы унести тело товарища, Увидев вас, они выпускают несколько очередей. Вы падаете на пол уже мертвым…

479

Перед вами Дом призраков. Направитесь в него (260) или обойдете его и поторопитесь в Лиманск (191)?

480

Вы находите подходящее место и ложитесь спать. С рассветом вы возвращаетесь в подземелья Х-14. Вы легко находите дорогу до места жертвоприношения. Двое встреченных сектантов вас не заметили в темноте переходов — 343,

481

На втором этаже страшный беспорядок — обломки столов и стульев, куски металла, битое стекло и прочее. Единственное более — менее чистое место уже занято — в углу, свернувшись, лежит какой-то человек, больше всего похожий на небольшого роста бича. Запах стоит соответствующий. Чтобы навести порядок сил уже почти нет. Скажете бичу, чтобы убирался (32) или самостоятельно попытаетесь расчистить себе место и лечь спать (516)?

482

Стараясь экономить силы, вы продолжаете путь — 212,

483

Заинтересованный, вы подходите поближе — 350.

484

После вашего «вежливого» ответа, на лице головореза появляется свирепое выражение, лицо наливается кровью, он вот-вот готов открыть стрельбу — 229

485

Тогда выход один: стрелять. Проверьте удачу. Если вы удачливы — 33, иначе — 377

486

Сняв повязку, вы все равно ничего не видите — или на улице темная безлунная ночь, или в комнате нет окон. На ощупь найдя кровать, вы ложитесь на нее и мгновенно засыпаете — 352,

487

Звучит выстрел — 378,

488

Отойдя от шалаша, так, чтобы держаться подальше от непонятной тени, вы продолжаете свой путь — 504.

489

Вот и он, тот самый бар, расположился на первом этаже одного из зданий комплекса. Внутри шумно, грязно и людно, Выбрав столик почище, закажите себе либо стакан водки, либо настоящий ужин, Если выбрали ужин, восстановите 2 Здоровья. Вскоре к столу подходит какой-то человек, по виду вольный сталкер, и обращается к вам вполголоса:

— Если вы тот, кого я ищу, передайте мне, что сказал Тестер, Конечно же, он имеет в виду привет от Тестера.— 79

490

Вы бьете ногой дверь бункера — благо она открывается внутрь, и одним прыжком оказываетесь в баре. Однако, к вашему удивлению, в вас никто не стреляет, за стойкой стоит один бледный бармен, и в его руках даже нет оружия.

— На понт взять решил, барыга лапландская? — рычите вы.— Какого хера аномалию не разметил? Я чуть не сдох в ней.

В это время за спиной раздается звук, вы резко оборачиваетесь, и видите в дверном проеме сталкера, одетого в коричнево-зеленый защитный костюм. Он смотрит на вас несколько секунд, словно желая получше запомнить, разворачивается и выходит. Если в будущем захотите кого-нибудь расспросить об этом сталкере, прибавьте 30 к номеру параграфа, на котором будете находиться и, если повезет, получите ответ.

Неожиданное появление и исчезновение сталкера немного приводит вас в чувство. Бармен, извиняясь, говорит, что уже несколько лет не выходит из бункера — боится зоны, а про аномалию около его бара даже не слышал. Сплюнув на пол, вы выходите наружу. На улице стоит Гнутый. Он предлагает вам составить компанию до АТП. Согласитесь (41) или откажетесь (346)?

191

— Да не, точно похож,— говорит один сталкер другому.— А пойдем-ка, человече, до нашей базы прогуляемся.

Вы согласитесь (233), или попытаетесь избавиться от них самым простым способом — силой оружия (145)?

192

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 108, иначе — 35

193

Вы рассказываете про трех связных и возможном месте их нахождения. Фигуры растворяются во мраке ночи — 379,

194

Можете проверить удачу (если вы удачливы — 347, если нет — 36), либо все-таки прикончить свидетеля вашей глупой ошибки (384).

495

Ваша внимательность не пострадала — вы безошибочно угадываете, под каким из стаканчиков шарик.

Первый сталкер поднимает за шкирку того, который играл с вами, и с размаху бьет его в лицо. Тот падает, сталкер достает пистолет и стреляет второму в голову.

— Вот зараза,— доверительно сообщает вам, совершенно ошалевшему от такого развития событий.— Деньги у него, автомат и патроны можешь тоже забрать.

Сталкер удаляется, приговаривая:

— Не, ну надо же таким лошарой быть.

Вы забираете деньги и оружие.— 137.

496

На АТП-3 вы решаете не идти — дорога на дрезине отняла больше времени, чем вы рассчитывали — 380.

497

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 85, иначе — 348.

498

Дело идет к полудню, никакой опасности не наблюдается, дышится легко, и на какое-то короткое время путешествие начинает казаться просто прогулкой, Внезапно ваше внимание привлекает повизгивание. Вы осторожно раздвигаете кустарник, и видите чернобыльского кабана, попавшего в аномалию Жадинка. Если уже встречались с подобной аномалией, то 548, а если нет,— 483,

499

Вам повезло: рожок магазина был примкнут, вам осталось только нажать на спусковой крючок. Коридор узкий — балахоны первых 5 сектантов окрасились в красный цвет, и в возникшей неразберихе вам удается ускользнуть темный коридор. Вы остались живы и, в конце концов, скрыться удалось. Ну, в самом деле, кто же всего за 500 рублей будет рисковать жизнью? Гораздо проще тут же пойти к начальству и все рассказать.

Петляя по коридорам, вы внезапно видите решетку, за которой видна милая Зона. Решетка ржавая, и еле держится. Один хороший удар ногой — решетка вылетает, и вы на свободе. Поторопитесь покинуть окрестности лаборатории Х-14 — трудно представить себе, чтобы вас не искали (37), Или хотите все же попробовать освободить сталкера на следующий день (480)?

500

Тень не двигается. Подойдете поближе, чтобы узнать, кто или что это (138), решите не рисковать и обойти это место (488) или все же на всякий случай выстрелите в нее (335)?

501

Отрицательно покачав головой, отправляетесь дальше — 604.

502

Первый человек отступает в сторону. У одного из его спутников в руках появляется мачете, у другого — кастет с приваренным к нему ножом. Если хотите — проверьте удачу. Если вы удачливы — 38, иначе — 447

Если не желаете полагаться на удачу — деритесь,— 381,

503

Ученые сбиваются в кучу. Один из них мелко крестится, остальные смотрят на вас с ужасом — нечасто видят человека, который только что убил трех живых людей. Если вы говорили с кем-нибудь по радиосвязи — то 605, если нет — 139.

504

Вскоре вы выбираетесь снова на что-то, отдаленно похоже на дорогу, но решаете, что на сегодня с вас встреч уже предостаточно. Хорошо бы немного поспать — 404.

505

Предлагаете 2000 рублей за побег сегодня же, но сектанты говорят, что это попросту невозможно. Но вот завтра, когда сталкера поведут на казнь, они постараются вам помочь. Если согласны и есть необходимая сумма, то 448, если же нет, то остается попытаться освободить единоверца завтра утром самостоятельно (18),

506

Комната пуста, Скорее всего, здесь что-то вроде комнаты на шестерых, но сейчас в ней никого нет. Остается только выйти из нее и отправиться дальше по коридору, уходящему направо — 565,

507

В дверь врывается трое человек. Внешность у них не слишком привлекательная. Один из них, видимо, за старшего, орет, что вы мешаете им спать. Будете драться (517) или постараетесь уладить дело миром (39)?

508

Солнце уже стоит достаточно высоко, начинается лес, как вдруг вы слышите недалеко впереди себя голоса. Голоса не приближаются и не удаляются, значит, люди стоят на месте. Вы подходите поближе, и наблюдаете следующее: два сталкера стоят возле третьего, который как будто ушел по колени в землю. Приглядевшись внимательнее, и сверившись с детектором, вы понимаете, что сталкер угодил в аномалию «жадинка». Хотите попытаться помочь попавшему в беду сталкеру (382) или просто уйдете от этого места и пойдете дальше? (140)?

509

— Привет от Тестера,— сообщаете вы ближайшему сталкеру.

Его лицо светлеет

— Э, братуха, что ж ты сразу не сказал, что от Тестера? Проходи! Его друзья — мои друзья!

Куда вы направитесь на Кордоне — к Сидоровичу (453), в местную ночлежку (391) или постараетесь побыстрее уйти (141)?

510

«Вот они! Вот они!» — кричит он, когда на дороге появляются двое типичных бандитов — балаклавы, кожаные куртки. Делать нечего, придется принимать бой. Сталкер от ужаса забился куда-то в яму, и помощи от него ждать не приходится

⚔ ПЕРВЫЙ БАНДИТ

Ловкость 8 Здоровье 10

⚔ ВТОРОЙ БАНДИТ

Ловкость 8 Здоровье 8

Если хотя бы у одного из бандитов здоровье 4 и меньше, а вы живы, то 40.

511

Проползя по трубе чуть глубже, вы находите груду тряпья, в которой смутно угадываются очертания человека. Так и есть — истлевший скелет. Вы решаете обыскать его одежду. Патронов у него нет, но вы находите гранату — судя по маркировке — светошумовую. Вы возвращаетесь на выбранное вами место, поскольку вдали уже слышится чье-то приближение — 443,

512

— Ну ладно, желаю удачи,— говорите вы и уходите в сторону Свалки — 528,

513

Решив не рисковать, вы сворачиваете и обходите опасный участок. Неожиданно слышится выстрел — 294.



514

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 383, иначе — 142

515

Поев, можете восстановить 2 Здоровья — 361,

516

Через четверть часа вы расчищаете себе место для сна — 49,

517

⚔ ПЕРВЫЙ СТАЛКЕР

Ловкость 7 Здоровье 8

⚔ ВТОРОЙ СТАЛКЕР

Ловкость 6 Здоровье 12

⚔ ТРЕТИЙ СТАЛКЕР

Ловкость 6 Здоровье 12

Если они мертвы, то 143,

518

Ну что ж, вы уложились в срок, и Лиманск перед вами — 130.

519

С такого расстояния и зомби не промахнется. Потеряйте 1 репутацию за то, что убили ни в чем не повинного человека,— 384.

520

С рассветом вы проходите мимо Рыжего леса — 3,

521

Яркая молния освещает ночь. Вы успеваете заметить, что под плащом незнакомца — коричнево-зеленый защитный костюм. Вы зажмуриваетесь от ослепительного света, а когда открываете глаза, видите, что вокруг пусто, а ваши раны, полученные в этом бою, исцелены. Наступает рассвет. Путь дальше свободен — 163,

522

Пуля просвистела около вашей головы. Затеряться ночью в лабиринте зданий НИИ «Агропром» проблемы не составит. Правда, теперь вас наверняка будут искать, перекроют все выходы из комплекса. Хотите быстро пересечь комплекс, пока не поднялась тревога (385) или поспешите на встречу с сталкером, который вас должен ждать на территории комплекса (489)?

523

Вы пинаете тело еще раз и посильнее. Внезапно вы чувствуете довольно ощутимый удар в спину. Недоуменно обернувшись, вы видите парящую в воздухе ножку от стула. В следующее мгновение она летит в ваше лицо, и вы инстинктивно отклоняетесь. Ножка попадает в стену и разлетается на щепки. Шевеление в углу заставляет вас еще раз крутануться вокруг своей оси. Из кучи тряпье поднимается существо, которое вы ошибочно приняли за человека. Это Бюрер — монстр-телекинетик. Деваться некуда — впереди бой. При каждом попадании бюрер будет отнимать у вас не 2. а 4 здоровья — кроме ударов различными предметами, он наносит дополнительный урон телекинетическими ударами. А вы при попадании сможете отнять всего 1 здоровье — бюрер умеет отклонять пули.

⚔ **БЮРЕР**

Ловкость 10 Здоровье 12
Если вы победили — 365

524

Вы стреляете в кабана — животное не должно мучиться, пусть даже такое смертельно опасное, как кабан, и продолжаете путь — 623,

525

Сталкер наливает себе водки в стакан, залпом выпивает и ни слова не говоря, уходит. Видимо, вы ему чем-то не понравились. Вы пытаетесь его остановить, и хватаете за руку. Неуловимое движение — ваша рука повисает под неестественным углом. Теперь вам не удастся найти нужного человека и выполнить принятые на себя обязательства, да и со сломанной рукой выйти из Зоны будет проблематично…

526

Второй сталкер сноровисто достает из кармана три металлических стаканчика и бусинку, расставляет все прямо на земле, показывает вам, под каким из стаканчиков будет находиться бусинка — Проверьте удачу. Если вы удачливы — 495, иначе — 135

527

Вы разбираете баррикаду и открывает дверь. За ней стоят два сталкера и один из туристов

— Извини, нам показалось, что ты кричал,— говорит один из сталкеров, после чего группа разворачивается и уходит. Остаток ночи проходит спокойно — 416,

528

К вечеру вы доходите до Свалки. Если хотите зайти к местному бандиту-торговцу, то 131, иначе же вы подходите к костру, возле которого кружком сидят и разговаривают несколько сталкеров, и уже готовитесь лечь около него спать, когда вас привлекает один подозрительный разговор — 387,

529

Все дальнейшие усилия бессмысленны. Вы не выполнили свою миссию. Остается только одно — уйти из Зоны. Только захочет ли она вас отпустить…

530

Проводник ведет вас через Дэд-сити, по кратчайшему направлению. Когда вы проходите мимо Дэд-сити, в паре сотен метров от вас из леса выходит группа людей и машут вам руками. Подойдете, чтобы узнать, что они хотят (144), или пойдете до Милитари, как и собирались сначала (362)?

531

За 50 рублей вам достается разогретая банка консервированной каши с тушенкой и 100 граммов водки. Бармен все время болтает без умолку, но так и не удается понять, слышал ли он перестрелку. Скорее всего, слышал, но виду не подает, да и какое ему дело — 374.

532

Вы спрыгиваете вниз — стрелять опасно, можно попасть и в пленника — придется действовать ножом. Впрочем, у сектантов только резиновые палки, хотя, надо признать, действуют они ими превосходно.

⚔ **ПЕРВЫЙ СЕКТАНТ**

Ловкость 10 Здоровье 12

⚔ **ВТОРОЙ СЕКТАНТ**

Ловкость 9 Здоровье 8

Если вам удалось убить обоих, то 126,

533

Ранним утром, размышляя о том, как бы раздобыть денег и оружие, совершенно случайно сталкиваетесь нос к носу с одиноким свободовцем, видимо, ходившим отлить за то же здание, у которого вы прятались. Вы настолько разъярены, что не раздумывая бросаетесь на него с голыми руками, свободовец даже не успевает выхватить оружие.

⚔ Свободовец

Ловкость 7 Здоровье 12
Когда он будет мертв,— 63,

534

Разве может испугать сталкера какой-то дождик? Но вскоре он переходит в холодный проливной ливень. Через несколько минут вы уже вымокли до нитки и не прочь обсушиться и согреться, Пойдете дальше, надеясь поскорее добраться до места, обозначено как второй схрон (15), или все же поищите какое-нибудь укрытие (106)?

535

Отрицательно покачав головой, вы решительно устремляетесь вглубь Зоны. Отсутствие опыта подводит вас — вы попадаете ногой в аномалию «Жадинка» — не опасную для здоровья, но опасную для жизни. Опасность ее в том, что человек не может из нее выбраться, и в итоге умирает от истощения. Беспомощно оглядевшись вокруг, вы видите подходящего к вам сталкера. Внимательно оглядев аномалию, он без лишних слов срубает с помощью мачете растущее недалеко дерево и вставляет его в аномалию.

— Ногой пошевелить попробуй.
— Шевелится,— с удивлением сообщаете ему вы.
— Вытащить попробуй
— Нет, не могу.

Сталкер вдвигает ствол дерева глубже, и через пять минут жадинка, получив более массивную добычу, отпускает вашу ногу.

— Зря в Зону поперся,— глубокомысленно изрекает сталкер.— Сдохнешь через 10 минут. Может, обратно вернешься?

— Нет,— мотаете головой вы.— Дело у меня

— Как хочешь, жизнь твоя, сам распоряжайся. Гнутый.

— Чего?

— Гнутый, говорю. Кличка такая. Тебя как звать?

Вы молчите. Вам стыдно за свою невнимательность.

— Не говори, если не хочешь,— сталкер пожимает плечами.— Я вчера в кабаке сидел, когда ты в Зону собирался. Я в Зону собираюсь, если хочешь — пойдем вместе.

— Я подумаю.

— Ладно, тут бар неподалеку, пойдем перекусим

Что вы сделаете? Спокойно согласитесь позавтракать, понимая, надо подкрепиться перед дорогой — от завтрака в деревне остались только воспоминания (544), решите, лишний свидетель вашего позора вам ни к чему, и постараетесь его убить (220), или, наоборот, направитесь туда, намереваясь перевернуть все вверх дном, но уж добиться от владельца бара, почему он, зная об опасной аномалии около его злачного места, никак его не обозначил (176)?

536

Вы стреляете в сторону сталкеров. Вреда это им не приносит, но они тут же залегают, что дает вам драгоценные секунды для того, чтобы затеряться в лесу. Примерно через 200 метров вы останавливаетесь и прислушиваетесь — погони вроде нет, да они и понятно — им ученых охранять надо. Однако сейчас надо куда-то направиться. На Свалку (349) или к схрону Тестера (353)?

537

Ваш выстрел приходится в ветровое стекло ближайшего уазика точно напротив водительского места. Уазик резко виляет влево, машина на полном ходу переворачивается через крышу, и внутри раздается взрыв. Второй уазик берет правее, и попадает на минное поле — машину подбрасывает взрывом, она заваливается набок, и под ней раздается еще несколько взрывов — мины стоят довольно густо — второй уазик представляет из себя металлолом, и вряд и в нем кто-то уцелел.— 326.

538

Вы оборачиваетесь, и видите, что военные сталкеры рассредоточились, и стволы повернуты в вашу сторону. Примете бой (154) или попытаетесь улизнуть (536)?



539

Кабан уже развернулся для атаки, и начал набирать скорость. Времени на принятие решения всего несколько секунд, и кабан явно вас не видит — он увлечен своей жертвой. Хотите кинуться между кабаном и сталкером и, рискуя жизнью, попытаться спасти его (177) или подумаете, что своя жизнь важнее, а мертвый сталкер все равно никому не расскажет о том, что вы его бросили (221)?

540

Ночью разыгралась сильная гроза, но вы просыпаетесь не от нее, а от того, что будто кто-то стучит в чудом уцелевшее окно. Вы с ужасом и удивлением замечаете при вспышке молнии через стекающие по стеклу капли дождя лицо зомби, как будто пристально всматривающееся в комнату. Через секунду молния гаснет, и лицо исчезает. Не в силах прийти в себя, вы до утра сидите, вглядываясь в то место, где видели жуткую харю. Утром, совершенно разбитый таким ночлегом, обходите вокруг здания. Так и есть, на мокрой земле ясно отпечатались следы, которые оставил ночной гость. Так и не выспавшись, вы готовитесь покинуть совхоз. Задержитесь, чтобы перекусить (20) или пойдете натощак (107)?

541

Сталкеры стоят и переговариваются, внезапно один из них указывает пальцем в вашу сторону, и что-то говорит спутникам. Вы решаете подойти к ним — 214.

542

Выйдя на небольшую поляну, решаете, что это самое подходящее место для ночлега. Опустившись на землю, проваливаетесь в глубокий сон. Ночью вас будит громкий вой. На краю поляны появляются две пары горящих глаз. Псевдопсы! Если у вас есть Утренняя звезда, то 178, если нет,— 485,

543

Уазик приближаются, из окон уже высунулись люди с автоматами. Выстрелите первым (325) или подождете, пока они подъедут поближе, чтобы попасть наверняка (89)?

544

Еще перекусить никогда не помешает, и вы с Гнутым идете в сторону руин. Как оказалось, руины — это только сверху, на самом деле вниз идет лестница. Спустившись по лестнице, вы попадаете в бункер, оборудованный под бар. Еда недурна, бармен приветлив (можете восстановить 2 Здоровья), и завтрак омрачает только одно, казалось бы незначительное происшествие. Аккурат перед тем, как спуститься в бункер, на самой границе леса вы увидели сталкера в коричнево-зеленом защитном костюме, наблюдавшего, как вам показалось, за вами в бинокль, и потом растворившегося в чаще. А вдруг он ищет вас или, наоборот, хочет помешать продолжать путь. Если в дальнейшем вы захотите спросить кого-нибудь об этом сталкере, прибавьте 30 к номеру параграфа, на котором будете находиться и, если повезет, получите ответ.

После завтрака Гнутый предлагает составить вам компанию. Согласитесь на это (41) или откажетесь, сказав, что вам надо торопиться? (346)?

545

Сектанты уходят через другой проход. Ночь проходит без происшествий, однако вы всю ночь не сомкнули глаз.— 343,

546

Ваше упрямство делает вам честь, но пара выстрелов — и сектантам остается только вынести то, что от вас осталось, наружу, на поживу псевдособак…

547

Через несколько часов перед вами вновь лаборатория Х-14. Пойдете по направлению к Агропрому (323) или развернетесь обратно и все-таки постараетесь добраться до Заброшенной деревни (482)?

548

Конечно, вы сразу же вспоминаете про такую же аномалию, встреченную вами немного ранее. Подходите поближе — 350.

549

Вы прячетесь в кустах, монстры не обращают на вас внимания. Однако доктор, судя по всему, тратит на пациента не десять минут. Прождав около часа, вы решаете тихо удалиться — 498,

550

Через некоторое время вы замечаете одинокого сталкера, еле передвигающего ноги. Нападете на него (42) или еще немного обождете (449)?

551

Вошедшие безоружны — только ножи, которые они выхватывают и молча бросаются на вас. Вы не остаетесь в долгу — 114.

552

Если хотите купить автомат, то он стоит 600 рублей, патроны по рублю штука для автомата, Гнутый советует купить автомат и патроны к нему (дробовик придется продать — Червь готов купить его за 50 рублей) — патроны для дробовика в Зоне редкость. Последуете его совету или нет, делайте необходимые покупки и торопитесь дальше — 363.

553

— Привет от Тестера,— говорите вы

Бармен подмигивает, и его лицо приобретает презрительное выражение.

— У Чехова он.

— Кто?

— Ты дурак? Тестер тебя послал? Ты к Хмуру пришел?

— К кому???

— Точно, придурок. Тестер здесь Хмуру с тобой стрелу набил, когда ты еще периметр не прошел, так?

— Возможно, только ни про какого Хмура он не говорил. Сказал, сталкер, на Милитари, в баре может быть.

— Короче, Хмур сейчас у Чехова. Говорят, кто-то сбежал с Агропрома, сейчас поиски организовывают по всей Зоне.

Бармен прищурился

— А это не ты часом?

Вы молчите.

— Короче так. Хочешь с Хмуром поговорить — дуй на базу к Чехову, через два склада от меня налево. Скорее всего, Хмур здесь не появится, потому что со всеми остальными в Зону пойдет тебя искать. Понял?

Теперь у вас есть два выхода: либо попытаться как-то проникнуть к Чехову на совещание (607), либо остаться в баре и подождать Хмура (455),

554

С этими словами он нажимает какую-то кнопку на часах. Через боковые двери в бар врывается около сорока сталкеров, быстро вас окружая, И только в эту минуту вы понимаете: при чем здесь пароль, ведь Тестер сказал, что сталкер сам должен вас узнать. Ошибка! Ошибка, которая стоит вам жизни…



555

Вернувшись на вход в Лиманск, вы интересуетесь у охранников, где найти Штакета. Охранники смотрят на вас удивленно, но объясняют дорогу. Найти искомы дом удается минут за 10. Вы пытаетесь открыть дверь, однако она заперта. Вы стучитесь в дверь, и прислушиваетесь к звукам из дома. За дверью слышатся шаги. Но не такие шаги, какие бывают, когда хозяин дома. Это шаги человека, старающегося, чтобы его не услышали, Вот они замирают у двери, Снова тишина, Потом шаги быстро удаляются, Попробуете еще раз открыть дверь (608), поищете черный ход (151), пойдете по другому адресу (71) или направитесь в бар (562)?

556

Сталкеры, потеряв двух человек, и убив всех собак, замечают вас и зло смотрят в вашу сторону — вы же им не помогли. Спуститесь вниз (456) или вернетесь на 250 и выберете другое направление?

557

Вы забыли только об одном: вас ищут, и на Агропроме оставаться небезопасно.

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 185, иначе — 271

558

Вы все чаще начинаете замечать группки сталкеров, по мере приближения к Лиманску их количество возрастает. Едва заметная тропка идет вдоль реки. Вскоре налево появляется мост через реку. Пойдете по нему (600) или не станете сворачивать (428)?

559

Бармен опускает руку под стол и, видимо, нажимает скрытую кнопку — раздается резкий сигнал — 68,

560

Вокруг тихо, шума никто не слышал, Вы забираете у парня кинжал и связку ключей, После чего вы осторожно выходите в коридор и прикрываете дверь «камеры» за собой, Куда вы пойдете по коридору: направо (609) или налево (457)?

561

— Короче так, братан,— говорит бандит, как только вы отдаляетесь от основной группы.— В Зоне недавно какой-то фраер объявился, базарил, что ему здесь отсидеться мол, надо, он хату в городе у каких-то лохов отжать хотел и аварию подстроил, чтобы погибли и типа квартиру потом отмутить можно будет, только те типа не погибли а в больнице лежат. Я его сам не видел, а пацаны базарили. Слышь, может это он твоих предков завалить хотел? В каком-то странном костюме ходит — коричнево-зеленый, не в курсе? Сувенир погоняло.

Если вам это о чем-то говорит, то вы знаете, сколько надо прибавить к номеру этого параграфа; если нет,— 188,

562

Вы подходите к гостинице. Лиманск не выглядит заброшенным, можно сказать, что это вполне обжитый поселок в сердце Зоны. Однако вас не покидает чувство опасности. Откроете и войдете (458) или сначала обойдете вокруг гостиницы, чтобы убедиться, что все спокойно (649)?

563

Путь проходит без происшествий, километр вы покрыли за четверть часа — совсем неплохо, учитывая место, в котором вы находитесь. Вы идете по просеке среди очень густого кустарника — не пройти, единственное направление — по этой просеке шириной около 5 метров. Интересно, а она откуда здесь взялась? Вдруг вы видите группу сталкеров, явно устраивающихся на привал посреди просеки. Развернетесь, чтобы вернуться и направиться на Свалку (349) или пойдете к сталкерам? (396)?

564

Вы входите в дом, дверь за вами закрывается, пол, как вам показалось, уходит из-под ног — но на самом деле это лишь площадка лифта. Вы опускаетесь вниз. Шахта глубокая, по вашим ощущениям — не меньше полукилометра. По стенам змеятся кабели, стены укреплены швеллерами, утопленными в бетон. Спуск заканчивается. Вам хочется задать несколько вопросов, но вы оглушены последними событиями, и решаете спокойно ждать, что будет дальше.

Вы сходите с платформы, которая немедленно уезжает вверх — вы обращаете внимание, что у платформы нет ни опор, ни гидравлического поршня — платформа как будто парит самостоятельно

Вы находитесь в длинной пещере, вглубь которой уходит железная дорога. Около вас стоит вагонетка, в которую вас приглашает Анальгетик (у вас нет сомнений, что это именно он). По железной дороге вы едете не больше двадцати минут, и все это время вы молчите. Вагонетка останавливается, вы оглядываетесь и видите большой зал наподобие станции метро.

Посреди зала стоят несколько сооружений — обычные деревянные одноэтажные домики. Вас все больше охватывает впечатление сюрреализма происходящего — откуда эта лифтовая шахта, откуда пещера, что это за человек и что вообще происходит — вам ничего не понятно.

Человек жестом приглашает вас в один из домиков. Внутри самая обычная обстановка — кресла, столик, на полу потертый ковер. Вы присаживаетесь в кресло, Анальгетик садится напротив, откуда-то достает пару кружек и две бутылки пива — они ледяные, и даже запотевшие.

— Молодец,— повторяет он.— Вопросы небось так и вертятся в голове?

Вы молчите.

— Хочешь, расскажу, что сейчас происходит? То, что ты видишь — это база проекта О-Сознание.

— Что за осознание? — тупо повторяете вы.

— Не осознание, а О-Сознание. Пойми, сталкер, Зона — это мы. Мы ее придумали, мы ее создали. Нас — четверо. Было четверо,— поправился Анальгетик.— Сейчас всего трое. Вся система была рассчитана на работу четырех человек, но один из нас внезапно умер, и мы не можем постоянно держать Зону в стабильности. Нам нужен четвертый.

— Я ничего не понимаю.

— С самого начала хочешь? Ну, слушай. В 1986 году, сразу после аварии на ЧАЭС, была создана правительственная комиссия, которая расследовала причины катастрофы. К работе комиссии привлекались разные люди — строители, военные… И ученые, конечно. Наша группа была выдернута из одного секретного института, тебе даже название его ничего не скажет, мы назывались просто — 513 ящик. Мы в тот момент работали над проблемами паранормальных явлений — телепатия, телекинез, пирокинез, и так далее. Даже умудрились создать экспериментальную установку, с помощью которой можно было прочесть… ну не прочесть… скорее, почувствовать мысли другого человека. Огромный прогресс! И нас направили в Зону, когда она еще называлась Зоной отчуждения. Люди, находившиеся на станции в момент взрыва, ликвидаторы, хапнувшие невероятные дозы — они были при смерти, даже не могли говорить, и нужно было понять, что они чувствуют, чтобы понять, как лечить таких людей. Благая цель! Мы были молоды, полны энергии. Каково же было наше удивление, когда

в мозгу одного из ликвидаторов мы прочли информацию о странной структуре, образовавшейся в четвертом энергоблоке после взрыва! Информацию мы передали комитетчикам, и те мгновенно ее засекретили. Зона отчуждения стала закрытой зоной. Из нас, четверых, создали новый исследовательский институт, к нашим услугам был весь научный потенциал страны! Проект «О-Сознание», да… Были созданы лаборатории — на некоторых ты, наверное, побывал — Х-9, Х-14 — это были наши лаборатории. К сожалению, нам мешали местные жители, которые не хотели расставаться со своим имуществом, а отловить их военные не успевали. Мы проникли в четвертый энергоблок, дошли до того места, о котором нам перед смертью поведал ликвидатор. Монолит! Мы не сразу поняли, что это такое. А когда поняли — было поздно. Подспудно каждому из нас хотелось работать в спокойствии, Монолит учел это пожелание — и появилась Зона. Первый выброс был страшен, Зона с самого начала заняла территорию примерно в 150 квадратных километров, люди, которые находились в тот момент на этой территории, стали тем, кого ты знаешь как снорков, кровососов, зомби — Монолит создал практически идеальную защиту для нашей работы. А мы стали хозяевами зоны — Исполнитель желаний наделил нас способностью влиять на события. К сожалению, у нас это происходило неосознанно. Если нам казалось, что какой-то сталкер может нам помешать — его накрывал выброс, или убивал кровосос, да мало ли что могло произойти. И пока нас было четверо — Зона не росла. Однако один из нас внезапно умер — Монолит не дал нам бессмертия. Сердце отказало, это в тридцать-то лет. С тех пор Зона нестабильна, стоит кому-то из нас чихнуть — появляется новая аномалия, немного отвлечься — происходит выброс. Поэтому нам нужен четвертый человек, это для блага человечества, чтобы Зона не росла! Чтобы не было здесь аномалий, артефактов. Над мутантами мы, к сожалению, не властны. Не трогают — и то хлеб. Мы пойдем к Монолиту, все вместе. Но тебе надо самому захотеть присоединиться к нам!

— Сталкеры, которые выследили меня до того дома в Лиманске, сказали, что если я до вас доберусь, то все пропало.

— Конечно, пропало,— хитро улыбнулся ученый.— Если не будет появляться аномалий и, следовательно, артефактов — что им здесь делать? Будет просто территория, полная мутантов, да и тех довольно быстро выведут — Зона расти не будет, не будет выбросов, следовательно, и мутантам неоткуда будет появляться. Ведь по сути, кто такие мутанты? Конкретно — гуманоидного типа? Люди, попавшие под выброс. Они не умирают, Зона их просто превращает в то, что называется снорками, зомби… На животных, например, выброс не действует — мы это проверили, им и так досталось, вполне самостоятельные организмы. С ними, конечно, будет сложнее, но и их истребят.

— А какие у меня варианты?

— Ну, убивать мы тебя не будем — это негуманно. Но стереть память и отбросить тебя обратно к Периметру — мы вполне в состоянии. Или можешь присоединиться к нам — на добровольной основе. Стать хозяином Зоны, маленьким Богом, если угодно.

— А почему именно я?

— Подойдет не каждый, конечно. Но о причинах того, почему ты был выбран — извини, умолчу. Кстати, той же информацией обладает и Свобода — именно они хотели тебя уничтожить руками Сувенира — нелепая случайность, что в машине находился не ты, а твои родители. Таких как ты, уверяю тебя, в мире довольно много, и почти все они физически уничтожены. Хотя, если честно, мысль пойти в Зону была тебе внушена нами — мы обладаем кое-какими возможностями за пределами Зоны.

— А как же мои родители?

— Ну скажем так — им уже никто не поможет, даже если бы мы и дали бы тебе средства для их спасения — ты бы не успел дойти. Там, в Зоне, уже прошло больше недели — здесь время течет несколько по-другому. Боюсь, они уже умерли.

Все-таки все ваши усилия оказались напрасными — вас изначально вели к неизвестной вам цели, не спрашивая вашего мнения.

Вы задумываетесь. Хотите принять предложение ученого (658), или откажетесь (1)?

565

Направо отходит еще один коридор. Пойдете по нему (631) или нет (393)?

566

Вы вскидываете оружие, однако военные тоже оказались не лыком шиты — они мгновенно расходятся в стороны, и вы стоите как дурак, под прицелом двух стволов.

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 459, иначе — 264



567

Парень говорит, что в это не верит, но вам плевать, вот еще не хватало — откровенничать перед таким чучелом! — 242

568

Гнутый удивлен, видя, что вы собираетесь как ни в чем не бывало продолжать путь.

— Ты че! — восклицает он,— Такое западло стерпеть — себя не уважать!

Вы ловите в его глазах некий оттенок презрения. Теперь остается только два выхода: попробовать убить Гнутого, который посмел комментировать ваши поступки и давать им оценку (397), или решить, что бывалый сталкер прав и зайти в дом (55),

569

Сталкер интересуется, есть ли у вас оружие, и, узнав что нет, развязывает вещмешок и достает из него короткий автомат, две коробки патронов. Вы забираете оружие.

— Че по деньгам?

— За вычетом стоимости автомата — семь сотен. Деньги сразу.

— Идет.

Сталкер из того же мешка достает семьсот рублей.

Вы покидаете базу, и охрана не обращает на вас ни малейшего внимания. Вы идете всю ночь, и на рассвете уже видны здания Дэд-сити.

Здесь сталкеры разделились — один направился в сторону Дэд-Сити, второй предложил подзаработать еще. Согласитесь иметь с ним дело дальше (147) или распрощаетесь (460)?

570

Вы аккуратно, ползком, направляетесь в сторону, с которой предположительно прилетела пуля. Странно, что выстрелов больше не следует. Внезапно вы обнаруживаете, что находитесь в нескольких метрах от довольно свежего зомби в лохмотьях военной формы. Зомби сжимает в руках СВД — видимо, стрелял он, и вам просто повезло, что зомби совершенно разучился целиться — с такого расстояния и ребенок бы убил наповал. Зомби вас не замечает. Оставите его в покое и уползете (69), или убьете его (398)?

571

— У Чехова зам есть, Картежник погоняло. Передавай ему привет от Хапатыча и Кулька.

Когда настанет время передать привет Картежнику, вычтите 270 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться, А сейчас остается распрощаться с гостеприимными сталкерами и продолжить свой путь — 4.

572

Это не самый разумный способ, и сталкеры понимают это лучше вас — они явно уже пробовали. За мгновение до того, как ваши ноги проваливаются в ту же аномалию, они успевают вас оттолкнуть. Хотите попробовать что-то другое (266) или решите, что не судьба, или извинитесь и пойдете дальше? (140)?

573

Как ни странно, ночь проходит спокойно и приносит вам еще 2 здоровья. Никто вас не зарезал и не убил, а, быть может, храбрость спасла вас и от гораздо более опасных приключений, Утром вы спокойно выходите со Свалки. По какой дороге вы пойдете: в Заброшенную деревню (351) или в лабораторию X-14 (611)?



574

В этот момент воздух перед вами сгущается, вы отскакиваете — нахождение в аномалиях еще никому здоровья не прибавляло. Однако это не аномалия — туман превращается в силуэт человека. Из тумана доносится голос:

— Сталкер, дальше по дороге тебя ждет смерть! Но я помогу тебе — у меня есть артефакт, который поможет тебе обойти ловушку.

С этими словами туман исчезает, а вы замечаете небольшой светящийся предмет. Поднимете его и осмотрите (148) или пойдете дальше? (259)?

575

Быстро взбежав по лестнице на второй этаж, ожидаете увидеть такое же чмо. Предчувствие вас не обмануло — из дверного проема вылетает автоматная очередь. Едва увернувшись, вы слышите еще два щелчка — осечка. Вы врываетесь в комнату, в которой пахнет порохом, и видите типичного сталкера — худощавого, с обветренным лицом, в защитном костюме, пытающегося реанимировать автомат. Увидев вас, он бросает автомат и выхватывает пистолет.

⚔ СТАЛКЕР

Ловкость 8 Здоровье 8
Если он мертв, то 296,

576

В соседнем коридоре слышится топот множества ног. Вы ускоряетесь, чувствуя, что вот-вот выплюнете свои легкие –189,

577

— Это не имеет никакого значения, говорит сталкер.
Вскоре вы понимает почему — 554.

578

Палач наносит страшный удар в челюсть. 4 здоровья. Вы понимаете, что долго не выдержите. Кроме как умереть под пытками, остается два выхода: обратиться к помощи Мамы-Зоны (313) или рассказать все, как есть (256),

579

С галереи действительно можно зайти в дом — двери нет, стена зияет черным провалом. Не входя в дом, вы прислушиваетесь. Вроде бы внутри что-то шевельнулось. Осторожно двинувшись вперед, входите в дом и спускаетесь на первый этаж, к двери. На полу видны чьи-то совсем свежие следы — человек подошел к двери и потом отошел. Кто же это был: друг или враг? Теперь можно либо громко позвать Штакета (190), либо обследовать все здание (75),

580

Проверьте удачу. Если вы удачливы — 297. Иначе — 655

581

Ночью ничего не происходит, однако ночь вы провели плохо — в лесу что-то выло и хохотало, вы каждые пятнадцать минут вскакивали с оружием наизготовку. Отдохнуть не получилось. Потеряйте 3 Здоровья.— 84.

582

Стрелявшему в вас не повезло — он наткнулся на остатки перил, и арматура пронзила его горло. Наверх уже не забраться — лестница окончательно разрушена. Вам остается только выйти на улицу.—71,

583

В левой стене коридора видна какая-то дверь. Войдете в нее (478) или пойдете дальше? В этом случае перед вами снова выбор: пойдете направо (393) или налево (268)?

584

Глаза Чехова от удивления лезут на лоб — 74.

585

Спасибо Маме-Зоне, вы помните еще один адрес — 454.

586

Вы подбегаете к выходу из катакомб. И тут вы с ужасом замечаете, что у самого входа притаилась маленькая аномалия — трамплин — 314.

587

Вы оглядываетесь в поисках Гнутого, но видите, что он исчез. Вы немного удивлены. Вы покидаете базу Червя и отправляетесь дальше.— 619,

588

Вы попадаете в самую середину болота и проваливаетесь по грудь, вы пытаетесь избежать смерти, но вязкая жижа засасывает все больше и больше. Понимая, что уже не спастись, вы скрываетесь под поверхностью коварного болота…



589

Слепые псы срываются с места, одна из собак вцепляется вам в горло. И одним движением выдирает кусок мяса, такой, что в разрыве виден позвоночник. Ну и чего вы достигли? А ведь он просто хотел немного поговорить…

590

Оракул оказывается маленьким сухоньким старичком, закутанным в лохмотья, на право руке — браслет из какого-то незнакомого вам материала. По его лицу невозможно определить возраст -ему может быть и семьдесят, и за сто. А вдруг он легенда Зоны и живет вечно? Старичок рад вашему появлению, и начинает говорить раньше, чем вы успеваете задать свой вопрос. «Я ждал твоего появления, сталкер. Издавна я помогаю героям, вступающим в схватку со злом, а теперь хочу помочь и тебе». Браслет на руке начинает светиться ровным мягким светом, «Скажи, знаешь ли ты, кто виноват в аварии с твоими родителями?», Если вы знаете это, то 315, а если нет,— 656.

591

— Видел я его,— вскрикиваете вы.— Совсем недавно! Сувенир, значит? Буду иметь в виду. Спасибо!

— Не ссы, братан, прорвемся.

С этими словами бандит уходит к своей группе.

Если когда-нибудь впоследствии вам надо будет назвать имя сталкера в коричнево-зеленом защитном костюме, прибавьте 169 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться — 141,

592

На ваш PDA приходит сообщение:

«Если твоего отца зовут Иваном Алексеевичем, и он недавно пострадал в автомобильной катастрофе, пройди на юг от того места, где ты сейчас находишься». Пожав плечами, вы решаете, что хуже уже не будет, и решаете последовать сообщению. Через 500 метров неожиданно появился рубленый дом, на его пороге стоял смутно знакомый человек

— Привет,— человек улыбается.— Узнал меня?

— Честно говоря, нет. Лицо смутно знакомо, но не помню.

— Сергей Алексеевич.

— Дядя? Вы? Откуда здесь?

— Откуда-откуда, от верблюда. Да не стой на пороге, заходи. Вы сидите и пьете чай с домашним хлебом.

— Сам пек,— хвастается дядя

— А как ты здесь очутился-то?

— От кредиторов сбежал,— вздохнул Сергей Алексеевич.

— А как же здесь?.. Ну, кровососы, выбросы, аномалии всякие.

— Живу, как видишь,— пожимает плечами дядя.— Мама-Зона не против. Вон, даже оружия нет, да и не нападает никто. До Штей пройдусь, куплю что надо и обратно. Артефакты собираю по мелочи, тем и кормлюсь. А ты, значит, для родителей постараться решил?

— А… -начинаете вы.

— Не, нету у меня такого артефакта, слышать-слышал. Да ладно, не кисни. Найдешь. Давай, я так понимаю, спешить надо. Держи 50 патронов для автомата твоего. Благослови тебя Мама-Зона.

Как не жалко покидать родственника, вы выходите из домика и, миновав Янтарь, идете дальше.

Дом вашего дяди за спиной растворяется, как мираж — 180.

593

Коридор поворачивает направо, и за углом вы видите дверь. Войдете в нее (274) или пойдете дальше (475)?

594

Едва вы отошли от стоянки, в зарослях кустарника раздается рев, на просеку выскакивает химера — самое быстрое и опасное существо Зоны. Вы замираете — против химеры на узкой тропинке у вас шансов нет. Глаза химеры задумчивы и почти разумны. Она рассматривает вас внимательно, и переводит взгляд за вашу спину. Одним прыжком она перемахивает через вас, и несется к стоянке.

Пока она пробегает полсотни метров, группа со стоянки успевает выпустить всего 2 очереди, которые на химеру не производят впечатления. В три огромных прыжка химера достигает стоянки. Двумя ударами лап она отрывает головы двум туристам, третьего хватает зубами за горло, и уходит в кустарник. На месте расправы остаются только двое сталкеров. Вы уходите дальше по просеке от греха подальше.—212,

595

— Привет от Тестера, — негромко говорите вы. Бармен улыбается и скороговоркой вполголоса выпаливает:

— Посидите немного,— говорит он,— он сейчас подойдет, в сортир пошел, возраст, знаете ли,

Вы проходите в столик и присаживаетесь на расшатанный табурет. В бар входит человек лет пятидесяти, одежда потертая, но добротное, недобрые глаза на умном лице внимательно изучают вас.

— Слава Маме-Зоне, ты добрался, — 80.

596

Вы уже на полпути к Милитари, когда позади вас слышится нарастающий звук двигающегося с большой скоростью мотоцикла. Свернете в лес и затаитесь (657), или дождетесь, что будет дальше (473)?

597

Кровь камня должна помочь вам в трудную минуту. Когда таковая настанет, прибавьте 195 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться, А сейчас вы покидаете группу ученых и скрываетесь в лесу — 19.

598

До Лиманска остается всего ничего. Внезапно ваш путь перегораживает трещина в земле, шириной метра три, она тянется направо и налево, сколько хватает глаз. В десятке метров вы замечаете пару переброшенных через овраг бревен. Попытаетесь перепрыгнуть овраг (469) или же постараетесь аккуратно пройти по бревнам (201)?

599

Сообразительность выручает вас и в этот раз. Один из сталкеров указывает на человека в форме Свободы, сидящего на корточках около стены. Вы подходите к нему. Он вопросительно поднимает на вас взгляд, и вы одними губами произносите:

— Тестер.

Хмур сразу же все понимает, однако вам не нравится, что в его глазах промелькнуло что-то очень похожее на страх. Или, по крайней мере, вам так показалось.

— Лиманск, Штакет,— произносит Хмур так же одними губами и снова склоняет голову.

Вы выходите на улицу. Когда захотите отправиться к Штакету, прибавьте 425 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться. Вы покидаете Милитари — 275.

600

Перейдя мост, вы замечаете группу сталкеров, стоящих к вам спиной. У каждого в руках автомат, но не на изготовку, а стволом в землю. Они стоят и видимо разговаривают, время от времени показывая рукой на что-то вдалеке. Вы подходите ближе и спрашиваете:

— Здорово, мужики. Далеко до Лиманска?

— Сталкеры медленно поворачивают головы, и вдруг вы видите, что это не сталкеры, а зомби — вытекшие глаза, изъеденная гнилостными язвами кожа, торчащие из-под одежды кости. Заорав от ужаса, вы спускаете курок. Но на зомби это особого впечатления не производит, хотя у ближайшего выстрелом оторвало руку. Зомби медленно подходят к вам, одновременно поднимая оружие. Постараетесь их перебить (202), или, наоборот, не терять времени и постараться сбежать, Ведь зомби ходят медленно, и вас они просто не догонят — 64.

601

«Помоги мне, Зона»,— шепчете вы. На первый взгляд ничего не происходит. И только через несколько минут становится ясно, что Зона пришла к вам на помощь — когтистая лапа химеры придавливает вас к земле, другая лапа раздирает комбинезон. Из пасти химеры капает слюна, которая, попадая на ваши раны, мгновенно закрывает их. Легенды о живучести химеры оказались правдой. Через несколько секунд вы встаете на ноги, и чувствуете себя совершенно здоровым, только разодранный на спине костюм напоминает о произошедшем. Химера удаляется в лес, помахивая хвостом. На базе ученых тем временем хозяйничают слепые псы — стая в три сотни голов просто проломила своей массой заграждения, и теперь догрызают людей, находившихся в базе. Вы быстро удаляетесь от этого места — порождения зоны могут и вас принять за ужин.— 428,

602

Судя по карте, в том направлении больше ничего интересного нет, визуально наблюдается большое поле аномалий. Делать нечего, придется идти в другом направлении — 370.

603

Но есть ли у вас деньги, чтобы заплатить за еду? Если есть, то все в порядке — стакан водки стоит 5 рублей, а ужин — 100 рублей. Платите и уходите (250), Но если денег нет, то что вы заказывали: водку (461) или ужин (298)?

604

К вечеру добираетесь до Дома призраков. Зайдете в него (260), или пойдете дальше, решив не отдыхать, но добраться до Лиманска (159)?

605

Вы походите к ученым.

— Нашли что-нибудь здесь? Давайте, выкладывайте.

— В-в-вот, Кровь камня только.— один из ученых протягивает уродливого вида красное образование.— Послушайте, не забирайте, пожалуйста, моя группа за ним полгода охотилась.

Что вы сделаете — оставите Кровь камня ученым (465), или все же отберете артефакт (597)?

606

Уже спускается вечер. И вы подходите к Милитари. Куда вы направитесь — в местный магазин (627) или прямо в город (54)?

607

Выпив стакан водки, вы направляетесь в указанный барменом склад. На входе стоит охрана. Попробуете проникнуть в здание через главный вход (462) или поищете обходные пути (299)?

608

Если у вас есть отмычка, то 466, если нет,— 276.

609

Вскоре вы попадаете в новый коридор. Пока все тихо, побег не обнаружен, Куда вы пойдете теперь -направо (593) или налево (203)?

610

Парень достает какое-то устройство, оказавшееся планшетным компьютером и показывает вам видеозапись вашего разговора с Тестером в баре. Признаетесь (256), или будете отпираться дальше (300)?



611

Пройдя с полкилометра, вы видите огромное аномальное поле, обозначенное на карте как Банка. Свернете, обойдя поле и направившись к Заброшенной деревне (351) или попробуете пройти Банку, хотя до вас это еще никому не удавалось (463)?

612

Добыча неплоха — 600 рублей, автомат и 60 патронов. Вот только стоило ли лишать жизни ни в чем не повинного человека ради денег и снаряжения, которых вы лишились по собственной вине? Потеряйте1 Репутацию — 137.

613

Точка продаж Дома призраков поражает как ценами, Автомат здесь стоит 1000 рублей, патроны — 120 рублей за десяток. После того, как купили все, что нужно, вы осматриваетесь вокруг — 306,

614

— Опусти оружие, сталкер,— слышится приглушенный маской голос «грешника».

К вашему удивлению, ваши пальцы разжимаются, оружие падает на землю, глухо стукнувшись об остатки бетонной дорожки

— Мы будем говорить? — таким же ровным голосом осведомляется «грешник». Послушаете, что он хочет сказать (468), или броситесь на него с кулаками, желая подороже продать свою жизнь (301)?

615

— Слышь, да это же сталкер, которого давеча споймали и потом убег он — заявляет один из свободовцев.— Он еще Пашку Бычка завалил.

После этих слов свободовцы не раздумывают — вспышки из десятка стволов ослепляют вас…

616

Стрелять издалека оказалось не самой хорошей идеей — вы это понимаете, сделав пару выстрелов. Попасть в собак вам не удается — 277.

617

Бармен что-то бормочет про себя и нажимает кнопку, скрытую под столешницей — 68,

618

Вы, используя торчащие из скалы и свешивающиеся вниз корни растущих тут и там деревьев, забираетесь в пещеру и залегаете в ней. Вы слышите приближающееся бормотание зомби

— Стеклов… Стеклов…— донеслось до вас разборчивое вопросительное бормотание

— Мурлинап,— подтвердил второй голос

— Стеклов Иванувч,— продолжил первый зомби.

— Абанарот,— закончил дискуссию второй голос. Снова началось бессвязное бормотание, к тому же удаляющееся — зомби явно шли по своим зомбячьим делам

«Уфф» — выдыхаете вы и пытаетесь выглянуть из пещеры. Но не можете — корни деревьев, проросших сквозь свод пещеры, прочно схватили вас за ноги не выпускают. Проверьте удачу. Если вы удачливы — 303, иначе — 644

619

Часам к четырем вечера вы добираетесь до АТП. На удивление, здесь есть обитатели, но явно не постоянные — полтора десятка сталкеров. Около АТП проходит железная дорога, на которой даже установлена дрезина. На дрезине сидят 2 бичеватого вида мужичка, которые предлагают доставить вас до АТП-2 или АТП-3. Если желаете, конечно.

Если вам почему-либо перестала нравиться дорога, которую вы избрали, то можете за 200 рублей добраться до АТП-2 (72). за 350 рублей можете доехать почти до АТП-3 (278). Иначе же поторопитесь, чтобы до захода солнца добраться до Свалки — 528,

620

Вы твердо решили идти до базы Че Гевары — одного из легенд Зоны, человека, осуществляющего коммуникацию между сталкерами и группировками. Человека, который торгует информацией и не делает различий между свободовцем и бандитом. Однако вы слишком устали — недавние приключения силь вас утомили. Вы обнаруживаете грузовик с вполне целым фургоном, и устраиваетесь в нем на ночлег.— 652

621

Ночь прошла без происшествий. Утром вы идете дальше — 84.

622

Сталкер вручает вам завязанный обычным узелком скоросшиватель, и дает 500 рублей.

Если надо будет передать документы или показать их, вычтите 160 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. Вы быстро уходите от Дэд-сити, но вас снедает любопытство — а что в этой папке? Несколько раз повертев так и сяк папку, решаете как следует подумать и определиться: прочесть содержимое (316) или нет (279),

623

Когда опускается ночь, до Цементного завода еще далеко. Дойдя до остатков деревеньки, вы находите какой-то погреб. Внимательно осмотрев его, вы не заметили никакой опасности, забравшись в него, засыпаете. Утром вас снова ожидает Зона — 386.

624

Неизвестный отступает в сторону, сделав знак охране. А вот с сталкерами справиться оказывается не так-то легко. Вот упал один — нож располосовал его горло, вот второй — клинок нашел слабое место в сочленениях брони, но и застрял в ней, А пока пытаетесь его вытащить, остальные валят вас на землю и оглушают прикладами автоматов. Увидеть утро вам уже не суждено,,,

625

Чехов явно не ожидал услышать такой ответ в свой адрес — 74.

626

Вот и Лиманск — по слухам, самая населенная точка Зоны. Если вы путешествовали 6 дней или меньше, то 518, если 7 дней, то 431, а если 8 или больше — 45,

627

Можете купить аптечку, она добавит вам 6 здоровья (стоит 600 рублей), и патроны к вашему оружию — по 30 рублей за десяток

После покупок вы углубляетесь на территорию Военных складов — 54.

628

Можете направиться до Милитари (362), или вернуться обратно, чтобы зайти в завод (128), или же попробовать обогнуть завод с другой стороны (267), Иного пути нет: слева, сколько хватает глаз, огромное поле аномалий, искать проход в нем вам решительно не хочется.

629

По бесстрастному лицу Чехова трудно понять, правилен ответ или нет, но судя по тому, что он спокойно продолжает стоять рядом, вы угадали. Чехов задает следующий вопрос:

— А его зам, Петров?

Несмотря на кажущуюся простоту, эта задачка еще сложнее. Что вы ответите: что с ним тоже все в порядке (74), что еще не поправился (584) или что петров никогда и не был заместителем Воронина (81)?

630

Попрощавшись, вы выходите из бункера и спешите вперед — 4.



631

В правой стене коридора еще одна дверь. Войдете в нее (478) или пойдете по коридору дальше? Если дальше, то скоро упретесь в стену и станете перед выбором: идти направо (593) или налево (203),

632

Открывается дверь, и из нее выходит Болотный доктор. Он каким-то хитрым образом щелкает пальцами, и оставшийся кровосос, что-то тихо ворча, отходит на свое место.

— Уходи, сталкер. Не о чем мне с тобой разговаривать

Вы пытаетесь протестовать, доктор разворачивается и входит в дом. Вы уходите — 498,

633

Просторный холл внизу абсолютно пуст. Напротив двери установлена пулеметная точка, обложенная мешками с песком. Вы попытались взять пулемет (опять же, оружие, но он приделан к намертво вмурованной в пол станине. Вы выглядываете на улицу и видите две одинаковые двери в подсобные помещения, каждое из которых может оказаться складом, а может чем-нибудь другим, например, комнатой охраны. Перебежав через дверь, в какую дверь войдете — правую (304) или левую (274)?

634

Вы почти скатываетесь по крутому склону. В самом низу ваше внимание привлекает какое-то несоответствие — в двух метрах от вас как будто какое-то окно, в которое виден совершенно другой пейзаж: остатки колючей проволоки, табличка «Склады в/ч 75398. МО СССР. Стой! Охрана стреляет без предупреждения!!!». Больше всего это напоминает дверь, пройдя через которую можно очутиться в другом месте — вы читали про такое в каком-то фантастическом романе. Пройдете через аномалию (17), или поднимете обратно (56)?

635

Бармен пристально смотрит на вас, потом говорит

— Пойдем, провожу.

— Он заводит вас за барную стойку — за ней дверь и извилистый коридор, заканчивающийся комнатой. Как только вы входите в комнату, вам в затылок упирается ствол пистолета.

— Не дергайся и отвечай,— звучит совершенно незнакомый, но достаточно властный голос.— Кто тебе сказал, где меня искать?

Что вы ответите? Никто (650) или сталкер-оборванец (305)?

636

Примерно через к полудню вы добираетесь до Дома призраков — 52,

637

Охрана отвечает, что мелкой сошки тут и без вас достаточно. Придется проглотить оскорбление (затевать драку совсем уж неразумно) и поискать обходные пути — 299,

638

В баре «Шти» можете купить патроны или оружие. Автоматы продают по 800, патроны продают по 10 рублей за 15 штук. В продаже также имеются патроны для дробовика. Теперь отправитесь дальше на Агропром (85) или к Лаборатории Х-16 (204)?



639

Вы никого не находите, и не решаетесь ни к кому подойти. Вы покидаете ангар тем же путем, через который вошли.

Немного послонявшись по базе, вы подходите к главному входу в ангар, и видите, как из ангара выносят зверски избитого сталкера. Один из сталкеров, стоящих рядом с вами толкает вас в бок и ухмыляясь говорит:

— Гля, Хмура потащили, чем-то Чехову не угодил.

На помощь Хмура рассчитывать не приходится — его бросают на землю, один из сталкеров достает пистолет и стреляет тому в голову.— 392

640

— Извини, но мне идти надо,— тихо, но твердо говорите вы.

— Как хочешь, братан,— пожимает плечами бандит, присоединяется к своей группе, и они растворяются в тумане.— 141,

641

Из одного из коридоров выбегают несколько сектантов. Вы, отягощенные ношей, ничего не можете сделать — ударом приклада в лоб вас сбивают с ног и долго и методично пинают. Вас и сталкера относят на лобное место, и смерть ваша — отнюдь не самая безболезненная…

642

Вы аккуратно кладете артефакт на то же место, где его взяли, и идете дальше — 259,

643

Коридор опять поворачивает налево, и за углом вы видите еще одну дверь. Войдете в нее (274) или свернете (149)?

644

Один корень, удлиняясь все больше и больше, вонзается в ваш глаз. Вы станете неплохим удобрением для изуродованных Зоной деревьев…

645

Червь предлагает патроны по цене в 30 рублей за десяток, зато для любого типа оружия

Покиньте базу Червя — 125,

646

Вы, разумеется, не знаете, в каких отношениях Свобода и Чистое небо, чтобы Чехов так спокойно распоряжался бойцами другого клана — судя по его словам, Чистое небо здесь не считают за тех, с кем можно достойно обращаться. С другой стороны, Чистое небо может оказаться главным в этой операции, и, соответственно, эта фраза Чехова — лишь проверка. Так что же: согласитесь с такой расстановкой сил (183) или возмутитесь (74)?

647

Руководствуясь больше интуицией, чем зрением, вы медленно продвигаетесь по аномальному полю. Оно оказалось совсем нешироким — всего метров 30, однако страху вы натерпелись порядочно. Но вот Банка позади — 163,

648

Вы как следует разгоняетесь — что такое три метра — тьфу! В верхней точке вашего полета вы натыкаетесь на невидимую стену, и с воплем падаете вниз. Трещина неглубокая — около пяти метров, однако этого вам хватает, чтобы сломать ноги. Ваша смерть от голода и обезвоживания будет не то чтобы долгой, но крайне неприятной…

649

За правым углом дома вы видите трех человек, на рукавах которых голубеют какие-то нашивки. Поняв, что их увидели, они бегом скрываются в переулках Лиманска. Пожав плечами, вы входите в бар. В баре никого нет, только бармен сидит за стойкой, подперев щеку, а из магнитофона доносится шансон. Хрипотцы голосу певца добавляют убитые в хлам динамики китайской поделки. Пара охранников тупо взирает на вас.

— А откуда электричество? — интересуетесь вы.

— А, еще один недосталкер,— ворчит бармен.— И как вы только сюда доходите? Шарящие люди гибнут пачками, а такая вот шпана до реактора пройти может и обратно без царапинки вернуться. Из розетки берется, откуда еще.

— А туда как попадает?

— Ты умный — вот иди и разберись. Ниоткуда не попадает. Просто электричество в розетке, понял?

— Привет от Тестера,— решаете вы приступить к делу

Бармен, до этого похожий на ленивого кота, мгновенно вскакивает, достает из-под прилавка обрез. В последний момент один из охранников успевает ударом снизу увести ствол вверх, раздается выстрел, и с потолка сыпется каменная крошка.

— Бар «Масандра»,— говорит вам охранник.— И лучше уходи отсюда.

И, бармену:

— Я увольняюсь.

Бармен стоит открыв рот. Охранник не спеша выходит за дверь. Вы решаете последовать его примеру — мало ли что — 82,



650

Пуля входит в ваш затылок. Бармену дополнительные хлопоты — убирать расплесканные по всему полу мозги…

651

Противники лежат мертвые. Обыскав сектантов, вы находите у одного из них ключи от наручников и снимаете их с до сих пор лежащего в беспамятстве сталкера. Вы несколькими пощечинами приводите его в чувство. Сталкер медленно приходит в себя.

— Как тебя угораздило так, брат-сталкер? — спрашиваете вы.

Взгляд сталкера фокусируется на вашем лице, в глазах появляется выражение ужаса, он вскакивает, и убегает, не разбирая дороги. В зоне так себя вести нельзя, и сталкер это доказывает самым простым образом, с разбегу влетев блуждающую Жарку. Через две секунды от сталкера остается только горстка пепла. Витиевато выругавшись, вы поднимаетесь с земли. Потратить столько сил на спасение этого чурбана — и все зря. Еще и несколько человек пришили дополнительно, да и сколько времени потеряли. Однако надо идти дальше. Куда направитесь: обратно в Заброшенную деревню (409) или в Рыжий лес? (323)?

652

Вы прекрасно выспались (добавьте 5 здоровья). Утром вы выползаете из фургона, из ближнего перелеска раздается очередь. Пули проходят над головой, а вы укатываетесь под днище машины. Приподняв голову, вы видите вставшего в рост сталкера в форме Свободы

— Сталкер, выходи,— орет он.

— С какого х..?

— С тобой Чехов поговорить хочет, на Агропроме

— Какой нахрен Чехов?

— Глава клана! Да выходи, блин, не бойся. Все равно ведь достанут, сейчас в Зоне человек сто тебя ищут.

Вы размышляете над его словами. Пойдете с ним (476) или примете бой?

⚔ СВОБОДОВЕЦ

Ловкость 9 Здоровье 8

Если вы убили его, то 205,

653

Спросив у первого попавшегося сталкера, кто здесь Хмур, вы подходите к нему. Дождавшись, когда он закончит беседовать одним из присутствующих свободовцев, просите его отойти в сторону и говорите, что вы радиоэлектронщик, и знаете только во всяких там тестерах. Во взгляде Хмура мелькает понимаете, и он небрежно говорит: «Я бы посоветовал найти в Лиманске Штакета — его там все знают, это сталкер бывший, в Лиманске живет, занимается ремонтом снаряги. Может, ты ему и пригодишься. При необходимости можешь сослаться на меня».

Когда вы будете в Лиманске и захотите отправиться к Штакету, прибавьте 425 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться.

Теперь же вы решаете как можно скорее уйти с Милитари, надеясь, что Чехов не скоро вспомнит о вас. Вы пробыли на Милитари всю ночь, и когда вы покидаете территорию Складов, небо начинает алеть. Наступает новый день — 275,

654

Свободовцы с удовольствием предоставляют вам такую возможность…

655

Вертолет накрывает ракетами небольшой участок леса, в котором вы попытались скрыться. Одна из ракет попадает под дерево, дерево падает на вас, и вас стволом придавливает к земле. Вы живы, и даже не сильно помяты, но самостоятельно выбраться из-под дерева вы не можете. Через полчаса вас находит десант вертолета. Короткая очередь одного из военных сталкеров перечеркивает все ваши надежды и желания…

656

Свет браслета усиливается, и внезапно в глазах оракула пропадают зрачки и радужка — глаза смотрят на вас двумя бельмами. Оракул начинает рассказывать так, как будто его устами говорит какое-то другое, высшее существо, «Твоих родителей чуть не убил тот, кто сейчас известен, как сталкер Сувенир, Если ты когда-нибудь встретишься с этим подонком, то без труда узнаешь его, С юных лет Сувенир предпочитает коричневую и зеленую одежду», Если вы когда-нибудь встретите человека, о котором рассказывал Оракул и захотите назвать его по имени, прибавьте 169 к номеру параграфа, на котором будете находиться, После этого Оракул вновь начинает говорить своим голосом, «Трудная твоя задача, сталкер. Но я сделал все, что мог», Вам остается только поблагодарить Оракула, попрощаться с ним и, выйдя из Дома призраков, направиться дальше — 558,



657

Вы уходите в густой кедрач, и залегаете в нем. Внезапно за вами раздается утробное рычание и треск ломаемых ветвей — на вас идет зомби, но от вас он довольно далеко, да и идет медленно. Останетесь и примете бой (драться придется вручную — стрельба может привлечь мутантов или неизвестную опасность (в этом случае один удар зомби будет отнимать у вас 4 Здоровья, а ваш — 1) (251) Или выберетесь из кедрача на то же место, с которого вы только что ушли (473)?

В комнате появляются еще два человека — по-видимому, коллеги вашего собеседника.

— Добро пожаловать в нашу компанию,— говорит один из них.

Вы грузитесь в вагонетку, и углубляетесь в пещеру. Путь проложен до самого Монолита.

Вагонетка останавливается.

— Входите, молодой человек,— распахивает перед вами дверь ваш давешний собеседник.

Вы под саркофагом ЧАЭС. Посреди небольшого помещения стоит иссиня-черный матовый шар.

— Чего ты хочешь? — звучит мягкий и вкрадчивый голос

Вы оглядываетесь на троицу у дверей — на их лицах внезапно проступает изумление и ужас.

— Я хочу домой,— шепчете вы.

— Я вижу тебя,— голос в вашей голове гремит

— Ты что наделал! — заходится за вашей спиной криком один из ученых

— Он выбрал свою судьбу,— голос идет, как вам кажется, отовсюду.

Яркая вспышка перед глазами.

Вы в своей квартире, купленной вам родителями после размена их трешки. В руке телефон.

— Машину я тебе сегодня не дам. Завтра — пожалуйста, а сегодня мать попросила ее на кладбище к бабушке свозить.

— Ты же обещал!

— Ну до завтра потерпеть не можешь, что ли?

— Нет, не могу. Ну батя, ну нельзя так делать!

— На мать, сам поговори с ней.

— Привет, сына,— мама взяла трубку.

— Мам, мне машина нужна. А я тебя вечером сам отвезу, хорошо?

— Конечно, бери. Приходи в гости, у меня борщ свежий.

Вы не торопясь идете к родителям — их дом совсем рядом. Старенький «Москвич-2140» стоит на своем привычном месте. Быстро перекусив, вы выходите на улицу, садитесь в машину и неторопливо выезжаете на дорогу…

Из протокола осмотра места ДТП:

«… На расстоянии 50 метров от выезда из жилого массива по ул. 30-летия Октября, оборудованного знаками «Уступи дорогу» и «Конец главной дороги» на обочине правой проезжей части (по ходу движения в сторону г. Н.) лежит перевернувшийся автомобиль Москвич-2140 81–52 ЮБО. Передней частью автомобиль расположен в сторону г. Н. (см. схему ДТП). Автомобиль имеет следующие повреждения: слева — оторвана стойка кузова, погнуты передняя и задняя дверцы, погнута крыша, разбиты боковые, лобовое и заднее стекла. В салоне автомобиля находится труп мужчины, неопределенного возраста…»

Из протокола опроса свидетеля ДТП:

«… «Москвич-2140» выезжал со стороны жилого массива по ул. 30-летия Октября, когда в него врезался грузовик, модель и номер которого я не запомнил. Грузовик уехал, «Москвич-2140» от удара несколько раз перевернулся и упал на крышу…»