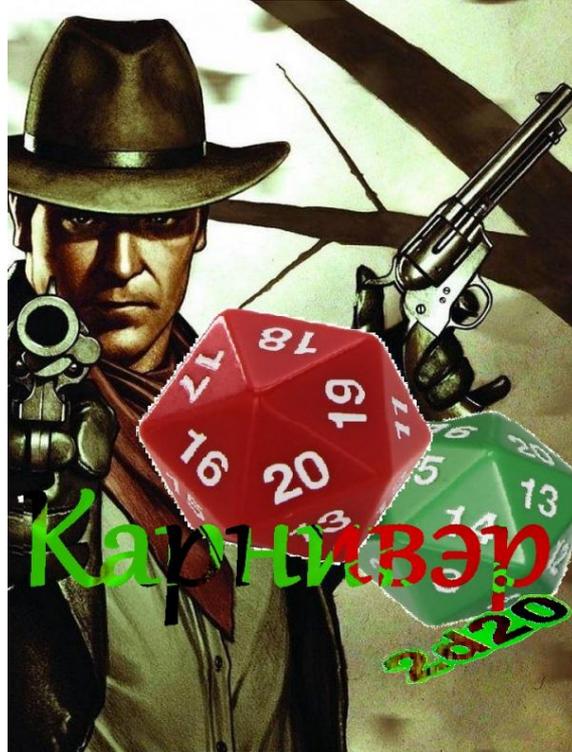


Сергей Морозов

Карнивэр 2d20

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Состояние

- Ранение
- Огнетушитель
- Иной мир

Экипировка

- Кастет (+1 Сила)
- Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)
- Плащ (+2 Скрытность)
- Перчатки (+1 Скрытность)
- Прицел (+2 Меткость)
- Нож (+1 Дознание +1 Сила)
- Коготь нетопыря (+2 Сила)
- Уши нетопыря (+2 Дознание)
- Слюна мутанта (+5 Меткость)
- Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)
- Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)
- Инъектор (+5 Скрытность)
- Призрачная шаль (+5 Дознание)
- Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)
- Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)
- Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)
- Лазерный прицел (+4 Меткость)
- Кастет с шипами (+4 Сила)
- Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)

Мика

- Легион
- Госпиталь
- Похищение душ
- Превращение
- Генетика
- Научный эксперимент
- Вакцинация
- Эффект Манделы
- Иной мир
- Мультиверсум

Предметы

- Фотокарточка Мики
- Фотокарточка Лэйлы
- Винтовка (+20 Меткость)
- Сумка Алики
- Инфракрасник
- Успокоительное
- Слабительное
- 1234
- qwerty

Шкаф

- + Кастет (+1 Сила)
- + Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)
- + Плащ (+2 Скрытность)
- + Перчатки (+1 Скрытность)
- + Прицел (+2 Меткость)
- + Нож (+1 Дознание +1 Сила)
- + Коготь нетопыря (+2 Сила)
- + Уши нетопыря (+2 Дознание)
- + Слюна мутанта (+5 Меткость)
- + Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)
- + Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)
- + Инъектор (+5 Скрытность)
- + Призрачная шаль (+5 Дознание)
- + Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)
- + Кожаная куртка (2 Меткость 3 Сила)
- + Инфракрасный прицел (3 Меткость 2 Скрытность)
- + Лазерный прицел (+4 Меткость)
- + Кастет с шипами (+4 Сила)
- + Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)

Грос

- Крыша
- Площадь
- 3-ий акт

Класс экипировки

- Экипировка рук
- Одежда
- Улучшение оружия

Параметры

Дознание: ____
Меткость: ____
Сила: ____
Скрытность: ____
Свободные очки умений: 2

Расходники

Бинты: ____
Шашка: ____
Отмычки: ____

Кубики

Красный кубик + Сложность: ____
Зелёный кубик + Модификаторы: ____

Револьвер

Револьверный патрон: 1
Патрон с серебряной пулей: ____

Счётчик параметров

Удача: 6
Лон: ____
Парк: ____
Мика: ____
Салем: ____
Грос: ____
Нетопырь: ____
Кейл: ____
Ред Руйн: ____

Сложность

Физика: ____
Атака: ____
Взлом: ____

Дополнительные условия

В зависимости от текущей ситуации на любом из параграфов могут быть доступны следующие действия:

- Если отмечено «Грос/3-ий акт»: **Специальные действия**, ✎ «3-ий акт» — **(18)**



Погоня

Я бежал со всех ног, преодолевая препятствия бетонного лабиринта одно за другим. Угрозило же этого хмыря, за которым я гнался, проникнуть на территорию заброшенной стройки, чтобы вынудить меня гоняться за ним по недостроенной блочной высотке.

Какой этаж? Я уже сбился со счёта - мне не до этого. Я слышал шлёпанье его шагов впереди и думал только о том, как не отстать от преступника и не дать ему ускользнуть от меня.

Очередной провал в перекрытии этажей.

Прыжок

Сложность: Физика

Модификаторы: Сила

2d20

Жёлтые действия означают бросок двух двадцатигранных игральных кубиков красного и зелёного цветов.

Сложность броска определяется ресурсом, который можно изменить специальными действиями. Сейчас Сложность=Физике (5). К этому числу прибавляется значение красного кубика d20, и если оно окажется больше, чем значение модификатора (вашей характеристики) с прибавленным числом, выпавшим на зелёном кубике - действие будет провалено.

При значении *Зелёный кубик + Модификатор* больше или равном значению *Красный кубик + Сложность* - действие выполнено успешно.

Важное правило 2d20

Если результат **Красны кубик + Сложность меньше 1**, то кубики нужно перебросить. При выстреле патрон будет потрачен.

✏ «Удача» = 20, «Физика» = 5, ✓«3-ий акт», снять все отметки в «Мика»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Прыжок**, ✏ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Физика», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», «Физика» = 0, ✗«3-ий акт»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но

отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, $\text{«Красный кубик + Сложность»} = 0$, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (43)

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, $\text{«Красный кубик + Сложность»} = 0$, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (17)

2

Получилось. Я был тише мыши и залез в закуток между багги и пристройкой. Я сидел напротив зарешёченного окна дома, выходящего из дальней комнаты.

Что мне делать теперь?

Действия

Взломать замок на двери сарая

Сложность: Взлом

Модификаторы: Дознание, Скрытность

Выломать дверь в сарай

Сложность: Физика

Модификаторы: Сила, Скрытность

Снять решётку с окна дома

Сложность: 10

Модификаторы: Дознание, Сила

Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Грос/Площадь»: **Провал!**

Я провозился слишком долго. Работники заповедника застали меня на месте. Это означало только одно: меня пристрелили сразу же и теперь мне придётся начинать всё с начала.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Взломать замок на двери сарая**, $\text{«Красный кубик + Сложность»}$ случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Взлом», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», **X**«Площадь»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выломать дверь в сарай**, $\text{«Красный кубик + Сложность»}$ случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Физика», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», **X**«Площадь»

○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Грос/Площадь»: **Снять решётку с окна**, $\text{«Красный кубик + Сложность»}$ случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы»

количество «Сила», ✓«Площадь»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Грос/Площадь»: **Провал! Дверь в сарай не поддается**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, снять все отметки в «Грос», «Взлом» = 0, «Физика» = 0 — (37)

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Грос/Площадь», но отсутствует «Грос/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал! Я не могу снять решётку**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Грос/Площадь»: **Успех! Осмотреть сарай изнутри**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Физика» = 0, «Взлом» = 0, ✕«3-ий акт» — (39)

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Грос/Площадь»: **Успех! Забраться в дом через окно**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Взлом» = 0, «Физика» = 0, ✕«3-ий акт» — (36)

3

Прошедшая ночь выдалась для меня невероятно сложной. Я, практически с самого веера, выслеживал серийного убийцу, на счету которого не один десяток преступлений, а потом ещё гонялся за ним, но так и не сумел выяснить, для чего он убивал случайных людей. Но главное, что о он сам уже мёртв.

Домой я сумел вернуться только под утро и уже приготовился выслушивать причитания Джени, потому что знал, что не потревожить её сон и остаться незамеченным у меня не получится, но меня это не сильно пугало. Ведь как поётся в одной модной песне:

When I'm home

Everything seems to be all right

When I'm home

Feeling you holding me tight, tight, yeah!

*(A Hard Day's Night ^{by}The Beatles)

Хотя, за последние пару недель мне удавалось застать сразу обеих спящими без задних ног, когда Джени с мелкой наводили в доме порядок и обустраивали комнату для Мики. Но это было исключение.

○ **Далее...** — (32)



Окна заколочены, двери заперты, на дверях висит табличка с эмблемой Зу-Хьямани. Вот теперь мне точно хочется попасть внутрь.

Взломать замок

Сложность: Взлом

Модификаторы: Дознание

Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал**

Лучше мне держаться от этого места подальше и выйти обратно на колею.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Взлом**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Взлом», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», «Взлом» = 0, ✖ «3-ий акт»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Этот замок невозможно взломать**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓ «3-ий акт», «Атака» +9 — **(45)**

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓ «3-ий акт», «Взлом» +12, «Физика» +17 — **(33)**

5

Всем своим видом он давал понять, что ничего мне не скажет. Не смотря на боль, он ухмылялся своей мерзкой рожой, глядя мне в глаза.

Допрос

Сложность: 2

Модификаторы: Дознание, Сила.

Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**

Ублюдок отказался что-либо говорить. Пришлось его прикончить.

Вы можете взять один из двух предметов экипировки и перенести его в свой шкаф. Экипировать предмет вы сможете перед выполнением следующей миссии.

Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**

Ещё бы он не начал разговаривать со мной, когда я врезал ему по морде. Вот только вместо ответов на вопросы, которые я ему задавал, он начал произносить какой-то бред.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Допрос**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +2, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал! Взять Прицел (+2 Меткость) улучшение оружия**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«+ Прицел (+2 Меткость)» — **(40)**

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал! Взять Нож (+1 Дознание +1 Сила) экипировка рук**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«+ Нож (+1 Дознание +1 Сила)» — **(40)**

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +2 — **(23)**

6

- Что за эксперименты вы здесь проводите? - надавил я.

Человек в военном комбинезоне дрожал весь от страха. Я замахнулся, и он начал говорить:

- Заповедник построен для изучения индуцированной мутации у животных...

-... а также на людях, - подсказал я.

Если отмечено «Грос/Крыша»: - Зу-Хьюмани испытывает на людях препараты, уже прошедшие проверку на животных. Вакцина спасла уже не один десяток жизней людей, излечив их от самых сложных заболеваний. В том числе, новейшие препараты способны излечить даже рак мозга на любой стадии.

Если отсутствует «Грос/Крыша»: - Только на добровольцах.

- Меня пыталась убить какая-то тварь, в которую вы превратили человека, пытаюсь сделать его похожим на крысу, и ты хочешь сказать, что он стал таки по собственной воле?

- Он знал про риски, его предупреждали, но другого выбора у него не было.

Я понял, что весь этот разговор не имеет никакого смысла. Нужно говорить всё напрямую. Я замахнулся ещё раз и спросил:

- Где Дженифер?

- О чём ты? - он сделал вид, что не понимает.

- Дженифер - девушка, которую вы похитили. Где вы её держите?

Урод ухмыльнулся мне в лицо:

- Ты - тупой придурок. Зу-Хьюмани - полугосударственная компания, проводящая исследования по заказу правительства. Они не занимаются подобными делами.

Выслушивать всю эту белибердистику у меня времени не было. Ещё один удар в висок лишил моего собеседника возможности не только разговаривать, но и мыслить в ближайшее время.

Я пошерудил по комнате и нашёл на столе связку ключей. Один из ключей - от амбарного замка, на который заперт сарай. Теперь я смогу попасть туда и сам разведу, что там охраняют работники заповедника.

○ Пролезть в сарай — (39)

7

Страница 1

Врачи подтвердили мой диагноз. Теперь я знаю, что жить мне осталось совсем недолго. Эта чёртова опухоль в моей голове с каждым днём всё сильнее съедает мой мозг.

Страница 2

Мне повезло стать участником программы тестирования какого-то там нового лекарства. Правда, для этого мне пришлось согласиться уехать из города и пожить в изоляции на время проведения испытания.

Страница 3

Это невероятно! Прогнозы врачей не подтвердились. Прошло уже пол года, а я всё ещё продолжаю жить и нахожусь в полном здравии.

Страница 4

Мне сказали, что курс моего лечения должен продлиться ещё пару недель, после чего мой организм обретёт иммунитет ко всем болезням и я смогу вернуться к семье.

Страница 5

Я заметил некоторые изменения, которые начали со мной происходить: на теле появились длинные волосы, зубы стали вырастать, форма лица немного изменилась. Нос и уши у меня стали немного больше.

Люди, которые испытывают на мне своё лекарство, говорят, что это нормальная реакция на препарат. От побочных эффектов невозможно избавиться полностью.

Но разве я могу волноваться из-за такой ерунды, ведь главное - что уже скоро я смогу вернуться домой и продолжить прежнюю жизнь.

Прочитано — (33)

8

Распределить очки умений

Если в наличии 5 «Параметры/Свободные очки умений»: **+5 Дознание**,  «Дознание» +5, «Свободные очки умений» -5

Если в наличии 5 «Параметры/Свободные очки умений»: **+5 Меткость**,  «Меткость» +5, «Свободные очки умений» -5

Если в наличии 5 «Параметры/Свободные очки умений»: **+5 Сила**,  «Сила» +5, «Свободные очки умений» -5

Если в наличии 5 «Параметры/Свободные очки умений»: **+5 Скрытность**,  «Скрытность» +5, «Свободные очки умений» -5

Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные очки умений»: **Далее** — (46)

Кто-то скажет, что игорный дом – не лучшее место, куда можно сходить с ребёнком, но если подумать получше, то станет понятно, почему я привёл Мику именно в казино «777». Во-первых, это заведение охраняется едва ли не лучше, чем любой режимный правительственный объект. Люди Хищного Джона не подпустят к нему посторонних. А во-вторых, других вариантов, где ещё можно было бы на время спрятать Мику, попросту нет.

Я, конечно, не близки друг хозяина заведения, но я не так давно рисковал жизнью, чтобы исполнить его прихоть. Поэтому, когда я обратился к Джону с одной маленькой просьбой, он не стал сразу слать меня ко всем чертям, а захотел сначала выслушать. Я объяснил ему, что моя дочь сейчас в опасности (я так сказал), что её ищу какие-то отморозки, с которыми мне нужно время, чтобы разобраться. Джон даже вопросов никаких не стал задавать, но без укоров меня не оставил:

- Santa razarino, парень, у тебя что, дочь есть? Какого дьявола ты тогда всем этим занимаешься? – бьюсь об заклад, он бы подобрал и более крепкое выражение, если бы Мика не присутствовала при этом разговоре. – Ладно, слушай, каким бы ты ни был мудаком, я слово даю, что к твоей девочке на два выстрела никто не подойдёт, пока она находится в доверенности Хищного Джона.

Он гарантировал, что предоставит Мике на время шикарные условия и сам проводил нас, чтобы показать, где она будет жить. Красная комната – это место для...

- Ты что, думаешь сюда трахаться кто-то припрётся? – интерпретировал Джон моё удивление. – В «Семёрках» для этого полно и более подходящих мест. Красная комната – это место только для особых персон, - он провёл по воздуху рукой, словно делая взмах волшебной палочкой.

Прежде, чем оставить здесь Мику, мне нужно было ещё поговорить с ней наедине. Когда я поинтересовался у Джона о конфиденциальности кулуарных разговоров, он принял оскорблённый вид, но отнёсся к этому с пониманием.

- Никто... – проговорил он, - понял меня? Никто, даже я, не узнает, что у тебя на уме.

С этими словами он нас и оставил.

○ **Наедине — (12)**



Впереди хлопнула дверь. Я пробежал ещё немного дальше и оказался в тупике. Беглец закрыл за собой пожарный выход с другой стороны.

Слева висит застеклённый пожарный щит. Кажется, там есть что-то, что поможет мне открыть дверь.

Я должен как-то взломать замок на этой грёбаной двери.

Взлом

Сложность: Взлом

Модификаторы: Дознание

Разбить стекло на пожарном щите

Сложность: Физика

Модификаторы: Сила

Если отсутствует 25 «Сложность/Физика»: **Пожарный щит**

Стекло поддаётся. Нужно продолжать долбить по нему огнетушителем.

Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют 1 «Расходники/Отмычки», «Грос/Крыша»: **Стекло разбито**

Непонятно, зачем здесь лежат эти скрепки, но их можно использовать, как отмычки. (5 шт.)

✓«3-ий акт»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Взлом**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Взлом», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», ✓«Крыша»

○ Если отмечено «Состояние/Огнетушитель», но отсутствуют 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Грос/Площадь»: **Разбить стекло**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Физика», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», «Физика» -7

○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Состояние/Огнетушитель», «Грос/Площадь»: **Разбить стекло**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик +

Сложность» количество «Физика», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, **X**«Крыша»

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют 1 «Расходники/Отмычки», «Грос/Крыша»: **Взять отмычки**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Отмычки» +5, «Физика» = 0, ✓«Площадь»

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Грос/Крыша»: **Далее**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Физика» = 0, «Взлом» = 0, **X**«Огнетушитель», **X**«3-ий акт», ✓«Ранение» — **(31)**

○ Если отсутствует «Состояние/Огнетушитель»: **Огнетушитель**, ✎ ✓«Огнетушитель»

○ Если отмечено «Состояние/Огнетушитель»: **Поставить огнетушитель на место**, ✎ **X**«Огнетушитель»



Я потратил слишком много времени на все эти разборки и не заметил, как уже наступил вечер. Сколько я уже прошёл? Больше, чем проходил пешком когда либо.

Начало смеркаться, впереди стал виден огонёк. Я пробирался в том направлении, пока не наткнулся на предупреждающие знаки: «Стой!», «Частная территория!», «Проход воспрещён!» - такие таблички висели повсюду или были воткнуты в землю, и на большинстве из них был прорисован логотип Зу-Хьюмани.

Я подобрался к обветшалому дому, вокруг которого бродили люди, и притаился в кустах, тобы понаблюдать за ними со стороны. Это похоже на пост. Люди вооружены и их слишком много, чтобы я сумел со всеми ними разобраться.

За домом находилась ещё одна пристройка – это сарай. Рядом с сараем был припаркован багги – маленький сверх-проходимый автомобиль, по следам которого я и нашёл это место, а сзади у него был прицеп - большая клетка. Кого они в нём перевозят? Животных? Мутантов? Или людей?

Меня наполнила злость, когда я подумал о том, что в не они перевозят людей, которых похищают на улицах города. Что они могли перевозить в такой клетке Дженифер. Я должен подобраться к пристройке ближе, чтобы понять, чем они тут все занимаются.

Подкрасться к сараю

Сложность: 3

Модификаторы: Скрытность

Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**

Один из типов заметил меня и сразу же дал знак своим приятелям. Надурочить здесь никого уже не получится - их слишком много. Мне пришлось прикинуться грибником, забредшим сюда по случайности, так что меня посадили в багги и вывезли обратно к Солнечной.

Придётся попробовать навестить этих ребят в следующий раз.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Красться**,  добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +3, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность», **X**«3-ий акт»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**,  «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — **(37)**

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, 

«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0,
«Взлом» +17, «Физика» +7, ✓«3-ий акт», ✗«Площадь» — (2)

12

Мы остались с Микой вдвоём в комнате, из которой никогда не выходила никакая информация. Я стоял напротив неё.

- Милая, я знаю, ты уже говорила, но кроме тебя этого никто знать не может.

- Слэв, - она на самом деле не понимала меня, - если бы я что-то и знала, то сама попыталась бы помочь Джени, и уж точно не стала бы от тебя что-то скрывать.

Я присел на колени – так наши глаза были на одном уровне, когда она стояла. Я понимал, что расспрашивать Мику не имеет смысла, но я и не собирался задавать ей те же самые вопросы. Я просто смотрел на неё, ничего не говоря.

○ Смотреть — (21)



Эта тварь почуяла меня и сразу наострила уши, подняв морду в мою сторону. Какой-то кабан или что-то такое собирался броситься на меня. Если бы я промедлил хоть на долю секунды - то лишился бы шанса избежать получения ранения, но я выхватил револьвер и направил его в уже несущегося на меня зверя...

Выстрел

Сложность: Атака

Модификаторы: Меткость

Выстрел (серебряная пуля)

Сложность: Атака -6

Модификаторы: Меткость

Если отсутствует «Грос/Крыша»: **Провал! Получено ранение!**

Я не мог промазать. Должно быть у этой плоти слишком толстая шкура, чтобы её пристрелить из револьвера.

Свирепый мутант набросился на меня и начал трепать. Как только я обмяк и уже не мог сопротивляться - он отстал от меня, решив, что с меня хватит.

Не стоит дразнить дикое животное.

Если отсутствует «Грос/Площадь»: **Успех!**

Я пристрелил его с одного выстрела. Огромная обезображенная туша повалилась на землю, по инерции проскользая по траве ещё десяток метров. Теперь свинья мертва. Надеюсь, мне больше не придётся встречаться с подобными монстрами.

Не стоит дразнить дикое животное.

○ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел**,  добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Атака», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Атака» = 0, **Х**«3-ий акт», «Револьверный патрон» -1

○ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел (серебряная пуля)**,  добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Атака», «Красный кубик + Сложность» -6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Атака» = 0, **Х**«3-ий акт», «Патрон с серебряной пулей» -1

○ Если отмечено «Состояние/Ранение», но отсутствуют 1 «Револьвер/Револьверный патрон», 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»: **Нет патронов! (Убит)**, $\text{«Атака»} = 0$, $\text{«3-ий акт»} = (37)$

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Состояние/Ранение», но отсутствует «Состояние/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал! (Убит)**, $\text{«Красный кубик + Сложность»} = 0$, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (37)

○ Если отсутствуют 1 «Револьвер/Револьверный патрон», 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», «Состояние/Ранение»: **Нет патронов! (Ранен)**, $\text{«Атака»} = 0$, «3-ий акт» , «Ранение» , «Крыша»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Состояние/Ранение»: **Провал! (Ранен)**, «Ранение» , «Крыша»

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Площадь»

○ Если отсутствуют «Грос/Крыша» или «Грос/Площадь»: **Посмотреть, что он там жрал**, $\text{«Красный кубик + Сложность»} = 0$, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (30)

14

Я оказался на лестничной площадке. Уверен, что он побежал вверх. Уже немного запыхавшись, я продолжил подниматься за преступником, добрался почти до самой крыши. Сколько ещё ступенек мне нужно пробежать?

Перед выходом на самый верх я заметил что-то, что не должно здесь находиться. Неужели этот тип обронил? Нельзя оставлять обойму лежать здесь просто так.

Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Парк»: **Подобрать патроны**

Оставалось сделать лишь несколько шагов, чтобы подняться на крышу недостроенной высоты. Но я должен быть осторожен, ведь я понятия не имею, что может быть на уме у этого придурка.

$\text{«Лон»} = 3$, «Крыша» , $\text{«Парк»} = 1$

○ Если отмечено «Грос/Крыша»: **Подобрать патроны**, «Лон» , «Крыша» , $\text{«Парк»} - 1$

○ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Парк»: **На крышу**, «3-ий акт» , $\text{«Атака»} + 17 = (24)$

15

По своему опыту знакомства с компанией могу предположить, что мне следует быть готовым сражаться с мутантами. Серебряные пули не будут лишними, при условии, что с револьвером я обращаюсь уверенно.

Тротильные шашки также не помешают, ну и, само собой, стоит иметь при себе парочку запасных перевязочных пакетов.

Выполнить — (27)

16

Если то, что я слышал о заповеднике Зу-Хьюмани - правда, то где-то неподалёку от его северной границы должен находиться полевой исследовательский лагерь. А то, на что я наткнулся, отойдя немного от рожи - только подтверждало эти сведения: трава здесь была примята колёсами автомобиля.

Кто мог здесь ездить, если въезд машинам на территорию запрещён. Я мог бы пройти по колее. Уверен, что она выведет меня к тем, с кем мне следует поговорить о делах компании.

И я шёл какое-то время по этой колее. Автомобиль оставил её совсем недавно. Но вот что заставило меня подумать о том, чтобы свернуть в сторону - это одинокий сруб, подход к которому порос травой.

Что это за место? Дом лесника в нескольких километрах от черты города, или хижина отшельника? Похоже, там уже давно никто не живёт.

Обследовать сруб,  «Взлом» +7, «3-ий акт» — (4)

Продолжить идти по колее,  «3-ий акт», «Атака» +9 — (45)



Кажется, я начал отставать, но я успел заметить проскользнувшую между бетонными опорами тень преступника. Быстрее! Я свернул в проём, где только что видел его, и оказался в какой-то служебной "комнате". Не теряя времени, я, практически на ходу, постарался подхватить то добро, которое тут валялось.

Если в наличии 1 «Расходники/Бинты»:

Бинты (2)

Индивидуальный перевязочный пакет - можно перевязать несложные раны и остановить кровотечение.

Если в наличии 1 «Расходники/Шашка»:

Шашка TNT (5)

Тротиловая шашка для проведения подрывных работ - уменьшает сложность Атаки (-5).

«Площадь»

Если отмечено «Грос/Площадь»: **Аптечка**, «Площадь»

Если отсутствуют 1 «Расходники/Бинты», «Грос/Площадь»: **ИПП**, «Бинты» +2

Если отсутствуют 1 «Расходники/Шашка», «Грос/Площадь»: **Шашка (TNT)**, «Шашка» +5

Если в наличии 1 «Расходники/Бинты», в наличии 1 «Расходники/Шашка»:

Далее, «Взлом» +25, «Физика» +25 — **(10)**



Расходные предметы, которые вы сможете найти, будут помещаться в вашу сумку. Получить доступ к её содержимому можно перед броском кубиков.

Различные предметы снижают сложность броска в зависимости от характера действия.

Вы сможете совершить только такие действия, которые актуальны для текущего показателя сложности. Остальные действия будут скрыты, независимо от наличия расходников в сумке.

Количество предметов, которые можно использовать для одного броска кубиков - не лимитируется.

Предупреждение!

Не покидайте игру, находясь на параграфе со специальными действиями, и не обновляйте её.

Если отмечено «Состояние/Ранение», в наличии 1 «Расходники/Бинты»: **Бинты (лечение ран)**, ✎ X«Ранение», «Бинты» -1

Если в наличии 1 «Расходники/Шашка», в наличии 1 «Сложность/Атака»: **Шашка (-5 Атака)**, ✎ «Атака» -5, «Шашка» -1

Если в наличии 1 «Расходники/Отмычки», в наличии 1 «Сложность/Взлом»: **Отмычка (-5 Взлом)**, ✎ «Взлом» -5, «Отмычки» -1

Назад, ✎ на предыдущий параграф, ✓«3-ий акт»



- Грёбанные сволочи! - выругалась Джени, пока я вёз её в машине, что меня сильно обрадовало, ведь она понемногу начала приходить в себя. - Они думали, что если будут держать меня в плену, то она попытается меня высвободить и сама придёт к ним в руки. Не смогли добраться до Мики, вот и похитили меня, чтобы использовать, как приманку.

Я слушал, хотя и не совсем понимал, о чём пытается сказать Джен.

- С чего они взяли, что демон захочет тебя освободить? – пытался выяснить я. – Они разве не знают, что Хеленда защищает только Мику?

- Она в долгу передо мной, вот с чего. Я помогла ей, когда она меня попросила.

- Что?... Когда это было? – я понимал, что Джени всё ещё находится в шоковом состоянии, но она явно понимала, о чём ведёт речь.

- Тогда, помнишь, когда мы с тобой смотрели фотокарточки. Я после этого стала слышать её просьбы. Она всё знала. Знала, что будет происходить, и предупреждала меня обо всём заранее. Поэтому я поняла, что мне всё не кажется, что она существует на самом деле. Но не демон, а та - другая. Слэв, прости, я думала, ты начнёшь считать меня сумасшедшей, ведь ты не веришь в медиумов. Честное слово, я и сама так считала. Но ты ведь веришь мне? Ты ведь так не думаешь?

Мы подъехали к игорному дому «777» и я остановился. Прежде, чем выти из машины, я обнял Дженифер и ответил:

- Конечно, не думаю.

- Слэв, неужели нас уже никогда не оставят в покое? Что мы будем теперь делать? Они так и будут охотиться за ней, а если не они – то другие.

- Не знаю, родная, мы что-нибудь придумаем.

Я вышел из машины, оставив Джени одну. Нужно было быстро забрать Мику и вернуться обратно, пока ещё что-нибудь не произошло.

○ **Войти в казино — (25)**



Для удобства вся экипировка распределена по трём полкам:

Одежда

Экипировка рук

Улучшение оружия

Можно экипировать одновременно только одну вещь из каждого раздела.

Одежда

Если отмечено «Шкаф/+ Перчатки (+1 Скрытность)», но отсутствуют «Экипировка/Перчатки (+1 Скрытность)», «Класс экипировки/Одежда»: **Экипировать Перчатки (+1 Скрытность)**, ✎ ✓«Перчатки (+1 Скрытность)», ✓«Одежда», «Скрытность» +1

Если отмечено «Экипировка/Перчатки (+1 Скрытность)»: **Снять Перчатки (+1 Скрытность)**, ✎ ✕«Одежда», ✕«Перчатки (+1 Скрытность)», «Скрытность» -1

Если отмечено «Шкаф/+ Перчатки (+1 Скрытность)», отмечено «Класс экипировки/Одежда», но отсутствует «Экипировка/Перчатки (+1 Скрытность)»: **Выкинуть Перчатки (+1 Скрытность)**, ✎ ✕«+ Перчатки (+1 Скрытность)»

Если отмечено «Шкаф/+ Плащ (+2 Скрытность)», но отсутствуют «Экипировка/Плащ (+2 Скрытность)», «Класс экипировки/Одежда»: **Экипировать Плащ (+2 Скрытность)**, ✎ ✓«Плащ (+2 Скрытность)», ✓«Одежда», «Скрытность» +2

Если отмечено «Экипировка/Плащ (+2 Скрытность)»: **Снять Плащ (+2 Скрытность)**, ✎ ✕«Одежда», ✕«Плащ (+2 Скрытность)», «Скрытность» -2

Если отмечено «Шкаф/+ Плащ (+2 Скрытность)», отмечено «Класс экипировки/Одежда», но отсутствует «Экипировка/Плащ (+2 Скрытность)»: **Выкинуть Плащ (+2 Скрытность)**, ✎ ✕«+ Плащ (+2 Скрытность)»

Если отмечено «Шкаф/+ Уши нетопыря (+2 Дознание)», но отсутствуют «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)», «Класс экипировки/Одежда»: **Экипировать Уши нетопыря (+2 Дознание)**, ✎ ✓«Уши нетопыря (+2 Дознание)», ✓«Одежда», «Дознание» +2

Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)»: **Снять Уши нетопыря (+2 Дознание)**, ✎ ✕«Одежда», ✕«Уши нетопыря (+2 Дознание)», «Дознание» -2

Если отмечено «Шкаф/+ Уши нетопыря (+2 Дознание)», отмечено «Класс

экипировки/Одежда», но отсутствует «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)»: **Выкинуть Уши нетопыря (+2 Дознание)**, ✎ X«+ Уши нетопыря (+2 Дознание)»

○ Если отмечено «Шкаф/+ Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)», но отсутствуют «Экипировка/Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)», «Класс экипировки/Одежда»: **Экипировать Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)**, ✎ ✓«Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)», ✓«Одежда», «Сила» +5, «Скрытность» +2

○ Если отмечено «Экипировка/Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)»: **Снять Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)**, ✎ X«Одежда», X«Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)», «Сила» -5, «Скрытность» -2

○ Если отмечено «Шкаф/+ Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)», отмечено «Класс экипировки/Одежда», но отсутствует «Экипировка/Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)»: **Выкинуть Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)**, ✎ X«+ Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)»

○ Если отмечено «Шкаф/+ Призрачная шаль (+5 Дознание)», но отсутствуют «Экипировка/Призрачная шаль (+5 Дознание)», «Класс экипировки/Одежда»: **Экипировать Призрачная шаль(+5 Дознание)**, ✎ ✓«Призрачная шаль (+5 Дознание)», ✓«Одежда», «Дознание» +5

○ Если отмечено «Экипировка/Призрачная шаль (+5 Дознание)»: **Снять Призрачная шаль(+5 Дознание)**, ✎ X«Одежда», X«Призрачная шаль (+5 Дознание)», «Дознание» -5

○ Если отмечено «Шкаф/+ Призрачная шаль (+5 Дознание)», отмечено «Класс экипировки/Одежда», но отсутствует «Экипировка/Призрачная шаль (+5 Дознание)»: **Выкинуть Призрачная шаль(+5 Дознание)**, ✎ X«+ Призрачная шаль (+5 Дознание)»

○ Если отмечено «Шкаф/+ Кожаная куртка (2 Меткость 3 Сила)», но отсутствуют «Экипировка/Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)», «Класс экипировки/Одежда»: **Экипировать Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)**, ✎ ✓«Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)», ✓«Одежда», «Меткость» +2, «Сила» +3

○ Если отмечено «Экипировка/Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)»: **Снять Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)**, ✎ X«Одежда», X«Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)», «Меткость» -2, «Сила» -3

○ Если отмечено «Шкаф/+ Кожаная куртка (2 Меткость 3 Сила)», отмечено «Класс экипировки/Одежда», но отсутствует «Экипировка/Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)»: **Выкинуть Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)**, ✎ X«+ Кожаная куртка (2 Меткость 3 Сила)»

○ Если отмечено «Шкаф/+ Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)», но отсутствуют «Экипировка/Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)», «Класс экипировки/Одежда»: **Экипировать Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)**, ✎ ✓«Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)», ✓«Одежда», «Меткость» +2, «Сила» +2

○ Если отмечено «Экипировка/Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)»: **Снять Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)**, ✎ X«Одежда», X«Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)», «Меткость» -2, «Сила» -2

○ Если отмечено «Шкаф/+ Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)», отмечено «Класс экипировки/Одежда», но отсутствует «Экипировка/Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)»: **Выкинуть Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)**, ✎ X«+ Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)»

○ Экипировка рук

○ Если отмечено «Шкаф/+ Кастет (+1 Сила)», но отсутствуют «Экипировка/Кастет (+1 Сила)», «Класс экипировки/Экипировка рук»: **Экипировать**

Кастет (+1 Сила), «Экипировка рук», «Кастет (+1 Сила)», «Сила» +1

Если отмечено «Экипировка/Кастет (+1 Сила)»: **Снять Кастет (+1 Сила)**,
 «Экипировка рук», «Кастет (+1 Сила)», «Сила» -1

Если отмечено «Шкаф/+ Кастет (+1 Сила)», отмечено «Класс экипировки/Экипировка рук», но отсутствует «Экипировка/Кастет (+1 Сила)»: **Выкинуть Кастет (+1 Сила)**, X«+ Кастет (+1 Сила)»

Если отмечено «Шкаф/+ Нож (+1 Дознание +1 Сила)», но отсутствуют «Экипировка/Нож (+1 Дознание +1 Сила)», «Класс экипировки/Экипировка рук»: **Экипировать Нож (+1 Дознание +1 Сила)**, «Экипировка рук», «Нож (+1 Дознание +1 Сила)», «Сила» +1, «Дознание» +1

Если отмечено «Экипировка/Нож (+1 Дознание +1 Сила)»: **Снять Нож (+1 Дознание +1 Сила)**, X«Экипировка рук», X«Нож (+1 Дознание +1 Сила)», «Сила» -1, «Дознание» -1

Если отмечено «Шкаф/+ Нож (+1 Дознание +1 Сила)», отмечено «Класс экипировки/Экипировка рук», но отсутствует «Экипировка/Нож (+1 Дознание +1 Сила)»: **Выкинуть Нож (+1 Дознание +1 Сила)**, X«+ Нож (+1 Дознание +1 Сила)»

Если отмечено «Шкаф/+ Коготь нетопыря (+2 Сила)», но отсутствуют «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)», «Класс экипировки/Экипировка рук»: **Экипировать Коготь нетопыря (+2 Сила)**, «Экипировка рук», «Коготь нетопыря (+2 Сила)», «Сила» +2

Если отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)»: **Снять Коготь нетопыря (+2 Сила)**, X«Экипировка рук», X«Коготь нетопыря (+2 Сила)», «Сила» -2

Если отмечено «Шкаф/+ Коготь нетопыря (+2 Сила)», отмечено «Класс экипировки/Экипировка рук», но отсутствует «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)»: **Выкинуть Коготь нетопыря (+2 Сила)**, X«+ Коготь нетопыря (+2 Сила)»

Если отмечено «Шкаф/+ Инъектор (+5 Скрытность)», но отсутствуют «Экипировка/Инъектор (+5 Скрытность)», «Класс экипировки/Экипировка рук»: **Экипировать Инъектор (+5 Скрытность)**, «Экипировка рук», «Инъектор (+5 Скрытность)», «Скрытность» +5

Если отмечено «Экипировка/Инъектор (+5 Скрытность)»: **Снять Инъектор (+5 Скрытность)**, X«Экипировка рук», X«Инъектор (+5 Скрытность)», «Скрытность» -5

Если отмечено «Шкаф/+ Инъектор (+5 Скрытность)», отмечено «Класс экипировки/Экипировка рук», но отсутствует «Экипировка/Инъектор (+5 Скрытность)»: **Выкинуть Инъектор (+5 Скрытность)**, X«+ Инъектор (+5 Скрытность)»

Если отмечено «Шкаф/+ Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)», но отсутствуют «Экипировка/Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)», «Класс экипировки/Экипировка рук»: **Экипировать Колода спиритолога (+4 Дознание + 3 Сила)**,
 «Экипировка рук», «Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)», «Дознание» +4, «Сила» +3

Если отмечено «Экипировка/Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»: **Снять Колода спиритолога (+4 Дознание + 3 Сила)**, X«Экипировка рук», X«Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)», «Дознание» -4, «Сила» -3

Если отмечено «Шкаф/+ Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)», отмечено «Класс экипировки/Экипировка рук», но отсутствует «Экипировка/Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»: **Выкинуть Колода спиритолога (+4 Дознание + 3 Сила)**, X«+ Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»

Если отмечено «Шкаф/+ Кастет с шипами (+4 Сила)», но отсутствуют «Экипировка/Кастет с шипами (+4 Сила)», «Класс экипировки/Экипировка рук»: **Экипировать Кастет с шипами (+4 Сила)**, «Экипировка рук», «Кастет с шипами (+4 Сила)», «Сила» +4

○ Если отмечено «Экипировка/Кастет с шипами (+4 Сила)»: **Снять Кастет с шипами (+4 Сила)**, ✎ X«Экипировка рук», X«Кастет с шипами (+4 Сила)», «Сила» -4

○ Если отмечено «Шкаф/+ Кастет с шипами (+4 Сила)», отмечено «Класс экипировки/Экипировка рук», но отсутствует «Экипировка/Кастет с шипами (+4 Сила)»: **Выкинуть Кастет с шипами (+4 Сила)**, ✎ X«+ Кастет с шипами (+4 Сила)»

○ Улучшение оружия

○ Если отмечено «Шкаф/+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)», но отсутствуют «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», «Класс экипировки/Улучшение оружия»: **Экипировать Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)**, ✎ ✓«Улучшение оружия», ✓«Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», «Скрытность» +1, «Меткость» +1

○ Если отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)»: **Снять Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)**, ✎ X«Улучшение оружия», X«Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», «Скрытность» -1, «Меткость» -1

○ Если отмечено «Шкаф/+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)», отмечено «Класс экипировки/Улучшение оружия», но отсутствует «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)»: **Выкинуть Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)**, ✎ X«+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)»

○ Если отмечено «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)», но отсутствуют «Экипировка/Прицел (+2 Меткость)», «Класс экипировки/Улучшение оружия»: **Экипировать Прицел (+2 Меткость)**, ✎ ✓«Улучшение оружия», ✓«Прицел (+2 Меткость)», «Меткость» +2

○ Если отмечено «Экипировка/Прицел (+2 Меткость)»: **Снять Прицел (+2 Меткость)**, ✎ X«Улучшение оружия», X«Прицел (+2 Меткость)», «Меткость» -2

○ Если отмечено «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)», отмечено «Класс экипировки/Улучшение оружия», но отсутствует «Экипировка/Прицел (+2 Меткость)»: **Выкинуть Прицел (+2 Меткость)**, ✎ X«+ Прицел (+2 Меткость)»

○ Если отмечено «Шкаф/+ Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)», но отсутствуют «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)», «Класс экипировки/Улучшение оружия»: **Экипировать Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)**, ✎ ✓«Улучшение оружия», ✓«Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)», «Сила» +3, «Меткость» +2

○ Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»: **Снять Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)**, ✎ X«Улучшение оружия», X«Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)», «Сила» -3, «Меткость» -2

○ Если отмечено «Шкаф/+ Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)», отмечено «Класс экипировки/Улучшение оружия», но отсутствует «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»: **Выкинуть Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)**, ✎ X«+ Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»

○ Если отмечено «Шкаф/+ Слюна мутанта (+5 Меткость)», но отсутствуют «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)», «Класс экипировки/Улучшение оружия»: **Экипировать Слюна мутанта (+5 Меткость)**, ✎ ✓«Улучшение оружия», ✓«Слюна мутанта (+5 Меткость)», «Меткость» +5

○ Если отмечено «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)»: **Снять Слюна мутанта (+5 Меткость)**, ✎ X«Улучшение оружия», X«Слюна мутанта (+5 Меткость)», «Меткость» -5

○ Если отмечено «Шкаф/+ Слюна мутанта (+5 Меткость)», отмечено «Класс экипировки/Улучшение оружия», но отсутствует «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)»: **Выкинуть Слюна мутанта (+5 Меткость)**, ✎ X«+ Слюна мутанта (+5 Меткость)»

○ Если отмечено «Шкаф/+ Инфракрасный прицел (3 Меткость 2 Скрытность)», но отсутствуют «Экипировка/Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)», «Класс экипировки/Улучшение оружия»: **Экипировать Инфракрасный прицел (+3 Меткость**

+2 Скрытность), ✎ ✓«Улучшение оружия», ✓«Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)», «Меткость» +3, «Сила» +2

○ Если отмечено «Экипировка/Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)»: **Снять Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)**, ✎ ✕«Улучшение оружия», ✕«Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)», «Меткость» -3, «Сила» -2

○ Если отмечено «Шкаф/+ Инфракрасный прицел (3 Меткость 2 Скрытность)», отмечено «Класс экипировки/Улучшение оружия», но отсутствует «Экипировка/Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)»: **Выкинуть Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)**, ✎ ✕«+ Инфракрасный прицел (3 Меткость 2 Скрытность)»

○ Если отмечено «Шкаф/+ Лазерный прицел (+4 Меткость)», но отсутствуют «Экипировка/Лазерный прицел (+4 Меткость)», «Класс экипировки/Улучшение оружия»: **Экипировать Лазерный прицел (+4 Меткость)**, ✎ ✓«Улучшение оружия», ✓«Лазерный прицел (+4 Меткость)», «Меткость» +4

○ Если отмечено «Экипировка/Лазерный прицел (+4 Меткость)»: **Снять Лазерный прицел (+4 Меткость)**, ✎ ✕«Улучшение оружия», ✕«Лазерный прицел (+4 Меткость)», «Меткость» -4

○ Если отмечено «Шкаф/+ Лазерный прицел (+4 Меткость)», отмечено «Класс экипировки/Улучшение оружия», но отсутствует «Экипировка/Лазерный прицел (+4 Меткость)»: **Выкинуть Лазерный прицел (+4 Меткость)**, ✎ ✕«+ Лазерный прицел (+4 Меткость)»

○ **Назад** — (37)

21



- Слэв! Что ты делаешь? – заволновалась она. – Перестань!

Мика попыталась отвернуться и убежать, но я уже крепко держал её за плечи.

- Смотри на меня! Смотри! Я должен это делать, - просил я, сам не представляя, что должно произойти.

Я увидел в её взгляде то, что пугало некоторых людей, чего до этого не замечал сам...

○ **Головокружение**, ✎ «Физика» +20 — (42)

Я обезоружил этого урода и направил в него сво револьвер, перехватив право задавать вопросы. Конечно же, стрелять в него я не собирался, как и взрывать в помещении тротилловую шашку, но просто когда тычешь вот так в человека пушку - он становится гораздо разговорчивей.

- Аналогичный вопрос, - озвучил я своё требование и всадил с кулака ему в голову.

Допрос

Сложность: 5

Модификаторы: Дознание, Сила

Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: Провал!

- Чёрта с два я тебе всё расскажу, - выдал хмырь.

Бороться с ним у меня не было времени. Ещё один удар в висок лишил его возможности не только разговаривать, но и мыслить на ближайшее время.

Я пошерудил по комнате и нашёл на столе связку ключей. Один из ключей - от амбарного замка, на который заперт сарай. Теперь я смогу попасть туда и сам разведу, что они там охраняют.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Допрос**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +5, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Пролезть в сарай**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — **(39)**

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!** **Выслушать его**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, получено достижение «Заповедник мутантов» — **(6)**

23

- Тебя уже давно ждут в аду, - заржал этот псих.

У меня появилось такое предчувствие, буд-то он говорит это осмысленно. Я врезал ему ещё раз и спросил:

- Что ты обо мне знаешь?

- Девчонка... Она приходила за тобой. А теперь ты сам захочешь туда попасть.

Случайно или нет, но он затронул мою болезную тему. Лучше бы он совсем ничего не говорил.

- Что ещё? - допытывался я, но в ответ он только продолжал ржать, как психопат. Ублюдок отказался что-либо говорить. Пришлось его прикончить.

Вы можете взять один из двух предметов экипировки и перенести его в свой шкаф. Экипировать предмет вы сможете перед выполнением следующей миссии.

 ✓ «Крыша»

Если отмечено «Грос/Крыша», но отсутствует «Шкаф/+ Нож (+1 Дознание +1 Сила)»: **Экипировка рук Нож (+1 Дознание +1 Сила)**,  ✓ «+ Нож (+1 Дознание +1 Сила)», X «Крыша»

Если отмечено «Грос/Крыша», но отсутствует «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)»: **Улучшение оружия Прицел (+2 Меткость)**,  ✓ «+ Прицел (+2 Меткость)», X «Крыша»

Закончить обучение — (40)

24

Как только я забрался туда, он сразу же меня увидел и начал пятиться назад, к самому краю. Что... что он собирается делать? Я должен остановить его.

Выстрел

Сложность: Атака

Модификаторы: Меткость

Драка

Сложность: Атака

Модификаторы: Сила

Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**

Он бросился от меня и прыгнул вниз, я не успел ничего предпринять.

Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**

Я сумел ранить его, теперь он никуда не денется. Мне стоит его допросить, чтобы выяснить, на кого он работает.

Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел**,  добавить к «Красный кубик +

Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Атака», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Атака» = 0, **Х**«3-ий акт», «Револьверный патрон» -1

○ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел (серебряная пуля)**,  добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Атака», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Атака» = 0, **Х**«3-ий акт», «Патрон с серебряной пулей» -1

○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Состояние/Ранение»: **Драка**,  добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Атака», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», «Атака» = 0, **Х**«3-ий акт»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**,  «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — **(40)**

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**,  «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +2 — **(5)**

Хищный Джон встретил меня в своём кабинете приветственными словами.

- Ну как ты, парень? Утряс все свои дела? – поинтересовался он. По интонации чувствовалось, что он спросил об этом не только из вежливости.

- Всё хорошо. Мы уезжаем, - ответил я кратко, ничего не объясняя. После этого он проводил меня к красной комнате, но прежде чем открыть её, он произнёс ещё кое-что:

- Слушай, в последнее время все стали вести себя как ненормальные. Не знаю, кажется ли мне это, или все с ума посходили, но вот тебе совет: держись подальше от мест, где видишь толпу людей.

Я заверил Джона, что внял его словам, и после этого вывел Мику из «семёрок». Они с Джени смогли обняться в машине и убедиться, что ни с кем ничего страшного не произошло. Я завёл тачку, но прежде чем мы тронулись, Джени взволновано воскликнула:

- Слэв! ... Посмотри на меня.

Я посмотрел. Такого испуганного выражения лица Джени я раньше никогда ещё не видел.

- Что? – не понимал я.

Она ещё какое-то время пристально разглядывала меня, а мотом выдохнула и с облегчением ответила:

- Извини. Ничего. Просто показалось.

Машина тронулась. Нужно было валить как можно дальше от всех мест, рядом с которыми могут собираться люди.



Я не могу описать словами то существо, которое стояло в двух шагах от меня. При виде монстра у меня внутри всё светло. В его глазницах пылало пламя, а когда он открыл пасть - меня оттуда обдало жаром.

- **Превращение!...** - существо говорило тем голосом, который я слышал в комнате, где осталась Мика. - **Заповедник...**

Я бросил взгляд на выход и подумал о том, что дверь кофейни всё ещё распахнута, но выйти через неё я уже не смог бы - тело отказывалось шевелиться.

Демон продолжал смотреть на меня, и я уже чувствовал, что начинаю возвращаться в свою реальность. Только от меня зависело, смогу ли я забрать с собой что-то ценное.

○ **Сосредоточиться** — (29)



Благодаря своим связям, которыми я обзавёлся, занявшись легальной деятельностью, я смог заполучить кое-какие сведения о компании Зу-Хьмани. Они касаются Солнечной рощи – природоохранной зоны в южной части Карнивэра. Раньше я и не подозревал, что собой представляет это место.

Солнечная

Заболоченная местность, огороженная забором, уже давно не относится к самому городу, а является частью огромного заповедника, принадлежащего компании. Если двигаться по пересечённой местности дальше на юг, то окажется, что Солнечная – это лишь верхушка айсберга, за которой расположены обширные территории, населённые всевозможными мутировавшими тварями.

На заповедник Зу-Хьюмани не распространяется никакая юрисдикция - вот почему в Солнечной так любят отдыхать свободолюбивые горожане и огромные летучие мыши.

Мне предстоит отправиться туда, гораздо дальше, чем позволяют себе зайти обычные отдыхающие, чтобы выяснить, какие ещё опыты проводит компания, которая уже когда-то подозревалась в похищении людей. Правда, никаких доказательств причастности Зу-Хьюмани к похищениям так и не было предоставлено, но многие следователи продолжают винить её в огромном количестве нераскрытых дел.

Могли ли сотрудники Зу-Хьюмани совершить облаву и похитить Дженифер? Да, скорее всего им просто не удалось забрать то, за чем они приходили, и пришлось довольствоваться лёгкой добычей, чтобы впоследствии совершить соответствующий обмен. Паранойя? Возможно. Но я не могу отместить такую версию. Пусть она кажется бредовой, я обязан её проверить.

Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **Южная окраина Солнечной**

Деревья здесь росли всё реже, и чем дальше я шёл - тем сильнее становился виден просвет между ними.

Ещё несколько сотен метров - и я, кажется, оказался в совершенно дикой местности, никак не связанной с городской обстановкой.

Я даже смог наблюдать какого-то зверя, склонившего голову к земле. Похоже, он жрал...

○ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **Пройти болота**, ✎ «Нетопырь» +1

○ Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **Далее...**, ✎ «Нетопырь» -1, ✓«3-ий акт», «Атака» +13, ✓«Крыша», ✓«Площадь» — (13)

28

Я подошёл на самый кра крыши. Подо мной расстилался хищный, плотоядный город, название которого звучит, как отрывка. Карнивэр – он такой и есть, и я живу в нём достаточно давно, чтобы вы могли чувствовать себя в безопасности, прячась в моей тени. Город, у которого нет хозяев, а все его жители – его рабы.

А кто же я? Вам не следует этого знать – так вам будет комфортней. К тому же, я сам не помню большую часть своей жизни. Зовут меня Слэв, но это не настоящее моё имя. Я сам себе его придумал, а настоящего моего имени вы не узнаете по той же причине, по которой я не смогу рассказать о своей прошлой жизни - я не помню, кем я был раньше...

Я посмотрел вниз - опять со мной происходит что-то странное, как это было месяц назад. Чёрт, не нравится мне такое наваждение, не к добру оно.

Я сплюнул. Прежде, чем плевок достиг земли, успел подумать о том, что тогда я принимал самые невероятные для себя решения, а чем всё закончилось... да что теперь об этом думать.

Пора вернуться домой к своим девочкам...

Домой — (3)

29



Взять найденные предметы

Сложность: 5

Модификаторы: Дознание

Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Забрать экипировку**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +5, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», **X**«Иной мир»

Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Оставить всё на месте**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — **(8)**

Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Забрать Призрачная шаль (+5 Дознание)**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, **✓**«+ Призрачная шаль (+5 Дознание)» — **(8)**

Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Забрать Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, **✓**«+ Инфракрасный прицел (3 Меткость 2

30

Твою ж мать! Это человечески труп, достаточно свежий, но уже изрядно обглоданный. На поясе мертвеца висело несколько подсумков, а рядом валялся пистолет. Не стоит задерживаться на этом месте надолго. На запах мертвечины могут скоро подойти другие звери.

Вы можете подобрать что-то одно

Если отсутствует «Грос/Крыша»: Ему это уже не понадобится, а мне может сохранить жизнь.

 ✓«Крыша», «Нетопырь» = 3

Если отмечено «Грос/Крыша»: **Взять патроны (случайный 1-3)**,  добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Нетопырь», **X«Крыша»**

Если отмечено «Грос/Крыша»: **Бинты**,  «Бинты» +1, **X«Крыша»**

Если отмечено «Грос/Крыша»: **Шашка x2**,  «Шашка» +2, **X«Крыша»**

Если отсутствует «Грос/Крыша»: **Далее... — (16)**

31

Урод ухитрился подвесить с той стороны на тросе какую-то балку, которая качнулась в мою сторону, как только я открыл дверь. Огромная металлическая арматурина свалилась мне на голову, но я успел рефлекторно закрыться руками. Тем не менее, я получил ранение.

Ранение

Попав в критическую ситуацию, ваш персонаж может получить ранение, что отражается в группе ключевых слов "Состояние".

Некоторые действия будут недоступны, если персонаж ранен.

Если Слэв уже ранен, то при получении следующего ранения он погибнет, скорее всего.

Используйте ИПП в специальных действиях, чтобы излечить персонажа.

Если бы я не возился с замком на дверях так долго, то избежал бы сотрясения и смог бы разобраться с уродом прямо на этом месте.

Продолжить погоню — (14)

32



Что за чёрт?... У меня внутри всё похолодело, когда я увидел это на пороге собственного дома. Откуда здесь взялась кровь?

Я достал револьвер из кобуры и очень осторожно подошёл к ближайшим окнам, чтобы посмотреть, что ждёт меня внутри. Разглядеть толком ничего не получилось - в комнатах не было света, но решётки стояли на месте. Единственная дверь оставалась заперта. Я открыл её своим ключом и... окончательно впал в ступор.

У меня дома, на полу, прямо на входе, валялись обезображенные тела неизвестных мне людей. Всё перемазано кровью, стены и мебель побиты. Повсюду валяются вещи, выпавшие из шкафов и сброшенные с полок.

- Джени!? - шёпотом позвал я.

Какое-то время мне никто не отвечал. Я стал пробираться через гостинную к спальне. "Джен?" - повторил я. Из комнаты Мики донёсся шорох. Малая была там и я услышал её голос:

- Слэв? Это ты?

- Милая, ты в порядке? Что здесь случилось?

Я залетел к ней в комнату - Мика находилась одна, никаких признаков борьбы в этом месте не было.

- Слэв, я не знаю. Я спала...

- Где Джени? - спрашивал я.

Господи, Мика смотрела на меня такими перепуганными глазёнками, что от неё можно было ожидать каких угодно ответов.

- Не знаю. Я пришла в себя, когда уже всё закончилось. Слэв, я не могу ничего понять, меня здесь не было.

- Но ведь ты должна знать хоть что-то о том, что случилось. Пожалуйста, дорогая, вспомни, что происходило перед тем, как ты очнулась? - я сам не понимал, чего требую от ребёнка, ведь увиденная мной картина никак не сопоставлялась с действительностью.

- Всё было, как обычно. Я просто спала, а очнулась в гостинной, среди всего этого безобразия. Это всё Хели учинила. Но она ничего не скажет, она не разговаривает на человеческих языках.

Хели... Хели... Я надеялся, что мне никогда не придётся слышать это имя.

Хеленда

- инфернальная сущность, находящаяся в сознании Мики, о существовании которой я знал только по наслышкам. Она проявляет себя, когда Мике угрожает реальная опасность, чтобы защитить дверь, позволяющую перемещаться по Мультиверсуму.

- Собирайся, мы скоро уходим, - сообщил я Мике.

- Куда? Слэв, куда ты хочешь уйти? Как же Джени?

- Милая, вначале я отведу тебя в более безопасное место, а потом займусь её поиском. Сейчас нам нельзя здесь оставаться.

Я знал, что у Мики не много вещей, она сложит всё в заплечный рюкзак. Да и мне тоже брать отсюда особо нечего. Я проверил сейф с экипировкой - все предметы лежат на своих местах. Это всё, что мне может понадобиться.

○ **Собрать вещи**, ✎ снять все отметки в «Мика», «Мика» = 0, «Лон» = 0, «Парк» = 0, «Салем» = 0, «Грос» = 0, «Нетопырь» = 0, «Кейл» = 0, «Ред Руйн» = 0 — (37)

33

Ничего интересного. Практически никакой мебели. В комнате стоит полумрак, свет почти не проникает внутрь. Единственное, на что стоит обратить внимание - письменный стол у дальней стены и стары ржавый сейф в углу. В столе предусмотрен ящик, закрывающийся на замок, правда выглядит он не слишком надёжным.

Взломать замок на ящике стола

Сложность: Взлом

Модификаторы: Дознание

Выломать ящик

Сложность: Физика

Модификаторы: Сила

Взломать сейф

Сложность: 25

Модификаторы: Дознание, Сила

Если отсутствует 17 «Сложность/Физика»: Получается. Нужно продолжать пробовать выдернуть его.

Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Грос/Крыша»: Дверь сейфа оказалась заминирована. Взрыв тротиловой шашки оглушил меня на некоторое время.

Получено **Ранение**

Если отсутствует 1 «Сложность/Взлом»: **Ящик стола открыт**

Здесь только пожелтевшие от времени исписанные листы бумаги и стикер с какими-то цифрами. Похоже, это код от сейфа.

Если отмечено «Предметы/1234»: **Сейф открыт**

Неплохой схрон, но я не могу всё отсюда вынести. Придётся выбирать что-то одно.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Взломать замок на ящике**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Взлом», добавить к «Зелёный

кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выломать ящик**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Физика», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», «Физика» -8

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Взломать сейф**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +25, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», ✓«Крыша»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✗«Крыша»

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Грос/Крыша», но отсутствует «Состояние/Ранение»: **Растяжка на двери (Ранение)**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«Ранение», ✗«Крыша»

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Грос/Крыша», отмечено «Состояние/Ранение»: **Растяжка на двери (Убит)**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✗«Крыша», ✗«3-ий акт» — (37)

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Сложность/Взлом», но отсутствует «Грос/Крыша»: **Успех!**, ✎ «Физика» = 0, «Взлом» = 0, снять все отметки в «Грос»

○ Если отсутствует 1 «Сложность/Взлом»: **Записки онкобольного**, ✎ получено достижение «Записки онкобольного» — (7)

○ Если отсутствуют 1 «Сложность/Взлом», «Предметы/1234», «Грос/Площадь»: **Открыть сейф с помощью кода**, ✎ ✓«1234», ✓«Площадь»

○ Если отмечено «Предметы/1234»: **Бинты х2**, ✎ ✗«1234», «Бинты» +2

○ Если отмечено «Предметы/1234»: **Шашка х3**, ✎ ✗«1234», «Шашка» +3

○ Если отмечено «Предметы/1234»: **Отмычка х3**, ✎ ✗«1234», «Отмычки» +3

○ Если отсутствует 1 «Сложность/Взлом»: **Уйти**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«Крыша» — (11)

Я вырвался наружу. Серые сгустки уже не налипали на меня, но недоэкспонированный вид улицы также лишён цветов, а дышать легче не стало.

Машина. Моя машина стояла там же, где я её припарковал. Я сел за руль и погнал к Фаер Стрит, на которой находится давно выгоревшая кофейня. По дороге я замечал поднимающийся из-под асфальта чёрный дым, сквозь который нельзя было что-то рассмотреть даже при включенном свете фар. Стены домов заляпаны сгустками всё той же серой слизи, словно выпавшей с неба и теперь медленно стекающей вниз.

К тому месту, в которое мне нужно было попасть, я не смог подъехать на машине. По Фаер Стрит пришлось идти пешком. ...бежать. Под ногами сквозь тротуар повывадала серая плесень. Она цеплялась за ноги, как если бы я пробирался по невысоким зарослям терновника. Но я смог подойти к зданию Ред Руйн. Сквозь закоптившиеся изнутри окна кофейни нельзя было рассмотреть, что происходит внутри, а дверь была закрыта. Стоит потянуть ручку на себя, и она может открыться.

Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Открыть дверь**

Она сама распахнулась с сильным грохотом, как только я прикоснулся к ручке. Вырвавшийся изнутри поток воздуха обдул меня с такой силой, что пришлось опустить голову и закрыть лицо руками, чтобы сделать вдох.

Я зашёл внутрь, в это помещение, в котором повсюду валялись обгоревшие остатки деревянной мебели. Ветер поднимал с пола пыль и кружил её между стенами. Но откуда он дует? Я прищурился и посмотрел в ту сторону.

Поток воздуха выходил из... Такого быть не могло, это какая-то иллюзия: создавалось впечатление, что ветер дует из висящей на стене картины, каким-то чудом не тронутой при пожаре огнём.

Среди различных обломков на полу нашлось ещё несколько целёхоньких предметов. Похоже, они принадлежали какому-то исследователю аномально зоны, побывавшему здесь совсем недавно. Я взял то, что может мне пригодиться.

Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Открыть дверь**,  «Грос» +1

Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Подойти к картине**,  «Грос» -1 — (38)



Мне повезло - по другому и не скажешь. Когда мы вышли наружу - поблизости никого не было. Все сидели в стороне и были увлечены то ли игрой в карты, то ли просто травили анекдоты. Они даже не подозревали, что кто-то мог проникнуть к ним на пост, и надеялись только на замок, который сейчас болтался на распахнутой двери пристройки.

Я тихонько подошёл к багги и помог Джени забраться на пассажирское сиденье, сам сел за руль. Как заводится эта штука? Нужно соединить проводки от стартера...

Рёв мотора перепугал всю толпу. Расслабившиеся охранники повскакивали со своих мест и были готовы броситься к машине. Они не понимали, кто её завёл, ведь на месте парковки совсем не было света.

Если отмечено «Грос/Крыша»: **Бросить шашку**

в самую толпу. Они разбежались по сторонам, кто-то упал на землю. Тех, кто попытался подбежать к нам, оглушило взрывом.

Если в наличии 1 «Расходники/Шашка», но отсутствует «Грос/Крыша»: **Бросить тротильную шашку**, «Крыша», «Шашка» -1

Выжать газ — (41)

Я услышал щелчок предохранителя и последовав за ним вопрос:

- Какого хрена...?

Отвечать я не собирался, а вместо этого бросился на тычущего в меня стволом типа, чтобы выбить из его рук пистолет до того, как он выстрелит.

Выбить пистолет

Сложность: 5

Модификаторы: Сила

Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Состояние/Ранение», но отсутствует «Состояние/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Я убит!**

Этот ублюдок отправил меня на тот свет, но ничего. Я ещё вернусь, чтобы отомстить ему.

Если отмечено «Состояние/Ранение»: **Тварь, он пальнул в меня!**

Я ранен, но это ничего. Главное, чтобы на выстрел сюда не прибежал кто-нибудь ещё.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выбить пистолет,** ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +5, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Состояние/Ранение», но отсутствует «Состояние/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал! Убит,** ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — **(37)**

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Состояние/Ранение»: **Провал! Получено ранение,** ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓ «Ранение» — **(22)**

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!** ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — **(22)**

Я отвёз Мику туда, где её точно никто не найдёт, я на это надеюсь. Так что с занятиями в школе ей пока придётся повременить.

Ну а мне в первую очередь нужно проверить несколько версий о том, кто может быть причастен к исчезновению Джени. Наверняка в этом замешаны те же люди, которые заинтересованы в освобождении или в изучении инфернальной сущности в сознании Мики.

Если отсутствует «Мика/Похищение душ»: Благо, вариантов для проверки не так много. Вот весь список подозреваемых:

Управление центром научных исследований (НИЦ) - эти ребят всерьёз считают, что если они как следует препарируют Мику, то смогут создать технический аналог портала в иные измерения.

Компания Зу-Хьюмани - прославилась проведением генетических экспериментов на людях. Без сомнения, образец гена Мики для них представляет особенную ценность.

Религиозная группировка - фанатичные дьяволопоклонники. Тут и добавить нечего.

Виктор - даже если он покинул страну, в городе могут оставаться люди, с которыми он поддерживает связь. Этот тип сам по себе слишком мутный, непонятно какое отношение имеет к каждой из вышеназванных структур.

И так, где мне искать информацию о местонахождении Дженифер? Все эти версии сразу я проверить не смогу. Нужно во что бы то ни стало заставить Мику вспомнить хоть что-то, даже если для этого придётся воззвать к её дьявольской сущности.

Содержимое сейфа,  «Лон» = 1 — (20)

Если отсутствует «Мика/Похищение душ»: **Поговорить с Микой**,  ✓ «Похищение душ» — (9)

Если отмечено «Мика/Похищение душ», но отсутствует «Мика/Превращение»: **Заповедник мутантов** — (15)

Если отмечено «Мика/Превращение»: **Заключение** — (19)



Да, это просто пятно, клякса масляной краски, но именно из неё дул ветер. Эта картина практически на физическом уровне давила на меня сверху вниз. Мне казалось, что я вот-вот упаду, а затем жуткий рёв прямо позади заставил меня отскочить в сторону и обернуться.

○ **Обернуться**,  «Свободные очки умений» +5 — (26)



Вот что я увидел внутри. Это место не было пригодно для жилья, даже для содержания животных. Может его когда-то использовали как склад, но сейчас тут вряд ли можно отыскать нечто полезное. Старая мебель затянута паутиной, проеденный мышами диван и кровать, на которую не станешь ложиться, даже если очень захочется спать.

Но на кровати уже кто-то лежал, под одеялом. Это не сразу можно было заметить, но я видел, что там что-то понемногу вздымается. Я вытащил револьвер из кобуры и медленно подошёл...

Если отсутствует «Грос/Крыша»: **Отдёрнуть одеяло**

Это она! Проклятье, глазам своим не верю. Эти уроды и впрямь решили держать её в таком жутком месте.

- Джени, очнись, - позвал я, тормоша за плечо.

- М-м-м...

Она не могла ничего ответить - они её чем-то накачали, чтобы она не бунтовала. Что они ещё с ней делали? Я заметил совсем свежие ссадины у неё на руках и на лице. Ей срочно нужна помощь, но у меня с собой ничего нет.

Если отсутствует «Грос/Площадь»: **Использовать ИПП**

Я наскоро перемотал бинтами голову Джени. Кровь из рассечения под волосами уже запеклась, но если нам придётся бежать - кровотечение может возобновиться.

- Слэв?.., - начала она приходить в себя, но всё ещё не понимала, что происходит.

- Давай, зая, приходи в себя, - попробовал я уговорить Джени, - нам надо валить отсюда.

Я взял её на плечо, как мешок картошки (это конечно грубое сравнение), чтобы рука с револьвером у меня оставалась свободной, и пошёл к выходу.

 ✓«Крыша», ✓«Площадь»

○ Если отмечено «Грос/Крыша»: **Отдёрнуть одеяло**,  X«Крыша», получено достижение «Освобождение»

○ Если в наличии 1 «Расходники/Бинты», отмечено «Грос/Площадь», но отсутствует «Грос/Крыша»: **Использовать Бинты**,  «Бинты» -1, X«Площадь»

○ Если отсутствует «Грос/Крыша»: **Далее...** — (35)

Вы прошли обучение и получили за это очки умений. Будьте внимательны, распределяя очки умений, отменить действие не получится.

Умения персонажа играют важную роль в ситуациях, когда для дальнейшего прохождения игры или перехода на бонусный параграф необходимо бросить зелёный и красный кубики.

Когда вы бросаете их - то из значения, полученного на зелёном кубике, вычитаете значение красного. К полученному числу добавляются указанные в условиях модификаторы из навыков персонажа (если имеются), и вычитается сложность действия.

Положительный итоговый результат - Успех!

Отрицательный итоговый результат - Провал!

Разные умения требуются для решения разных задач:

Дознание - определяет интеллектуальные способности персонажа. Чаще всего применяется, чтобы разговорить собеседника и выведать у него информацию, которую не положено знать персонажу.

Меткость - от этого параметра зависит не только, насколько хорошо персонаж справляется с огнестрельным оружием, но и сможет ли он вовремя заметить затаившегося противника. Развитие этого умения помогает экономить патроны и сберечь силы.

Сила - физическое развитие персонажа. Помогает выбить нужную информацию из неразговорчивых собеседников, победить в драке, сдвинуть тяжесть. Также влияет на скорость бега и прочие действия, требующие крепкого физического здоровья.

Скрытность - позволяет остаться незамеченным противниками, проникнуть в охраняемые места, совершить кражу в присутствии других людей.

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений»: **+2 Дознание**, 
«Дознание» +2, «Свободные очки умений» -2

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений»: **+2 Меткость**, 
«Меткость» +2, «Свободные очки умений» -2

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений»: **+2 Сила**, 
«Сила» +2, «Свободные очки умений» -2

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений»: **+2 Скрытность**, 
«Скрытность» +2, «Свободные очки умений» -2

Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные очки умений»: **Уже распределено — (28)**

41

Я гнал, что было мощи в двигателе, объезжая деревья и прочие препятствия. Яркости фар не хватало на большое расстояние, некоторые булыжники на пути я замечал в последний момент, а некоторые - не замечал вовсе. Больше скорость - меньше яма. Багги успешно проскакивал их все, чего не сказать о прицепе с клеткой, который сам где-то оторвался. Теперь понимаю, как Джени могла получить рассечение.

Не знаю, гнался ли кто-то за нами. Даже если я и умудрялся смотреть в зеркало - ничего не видел в нём. Думаю, если у здешних егерей и есть ещё како-то транспорт, за нами они не поспели бы.

Мы въехали в Солнечную. Здесь деревьев становилось слишком много, и даже на таком внедорожнике было невозможно проехать через рощу. Пришлось до самого выхода топтать ногами и тащить на себе Джени - она всё ещё никак не могла прийти в себя. Стоять на ногах она могла, а вот перебирать ими - едва ли.

Наконец мы вышли на дорогу и сели в машину. Это всё. Надеюсь, мне больше никогда не придётся возвращаться в заповедник на юге Карнивера.

○ **Успех!**, ✎ ✓ «Превращение» — (37)

42



Мир вокруг перестал существовать. Голова наполнялась свинцом, а тело становилось ватным и переставало принадлежать мне. Я оцепенел и уже не знал, сижу я всё в той же позе перед ней, или уже лежу на полу, а то что вижу – только в моём сознании.

Разум... он покидал тело. Я проваливался куда-то...

Поддаться слабости

Сложность: Физика

Модификаторы: Дознание

Если отсутствует 20 «Сложность/Физика»: **Смотреть в глаза**

С каждой секундой я всё сильнее погружался туда, но мне нужно приложить ещё немного усилий, чтобы это сработало...

Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: Из гортани Мики вырвался резонирующий гроул, и я совершенно чётко разобрал произнесённые слова, но это не она говорила. Эти слова произнесло то, что находится внутри неё: **"Ред Руйн"**

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Смотреть в глаза**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Физика», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Ничего не происходит**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Физика» -6

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провалиться**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Физика» = 0, «Грос» = 4, ✓«Иной мир» — (44)

43

Проклятье! Я провалился в эту огромную яму, каким-то чудом успев схватиться за торчащую из пролома арматуру, и не поранился при этом.

Мне удалось выкарабкаться обратно уже на другой стороне пролома, но я потерял много времени. Мне нельзя отставать.

○ **Продолжить** — (17)

44

Свет потускнел, цвета поблекли. Я находился один в пустой комнате, а кругом всё стало чёрно-белым. Под потолком скапливался удушающий смог, от которого першило в горле. Быстрее! Мне нужно спешить.

Я выбежал в пустой коридор и пронёсся к игорному залу. Всё здесь изменилось: в этом месте больше не было посетителей, вместо людей зал наполняли сгустки тёмного вещества, принимавшие аморфное состояние и сливавшиеся в одну серую массу. Объёмные тени преграждали мне путь к дверям, но я должен прорваться через них к выходу из казино.

На каждом шагу на меня налипала вязкая слизь, мешая идти вперёд, но мне нельзя было останавливаться.

Если отсутствует 4 «Счётчик параметров/Грос»: Как только я смахивал с себя тёмный сгусток - на меня тут же налетали ещё несколько теней...

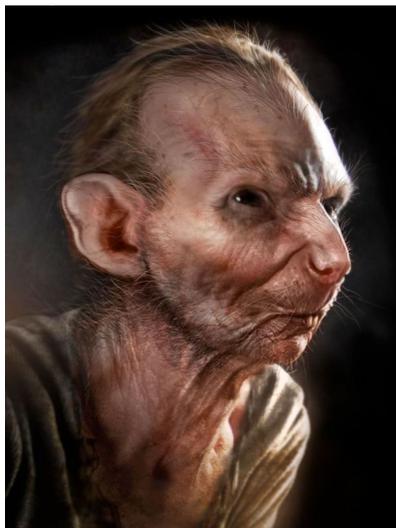
○ Если в наличии 4 «Счётчик параметров/Грос»: **Вырваться от тени**, ✎ «Грос» -1

○ Если в наличии 3 «Счётчик параметров/Грос», но отсутствует 4 «Счётчик параметров/Грос»: **Вырваться**, ✎ «Грос» -1

○ Если в наличии 2 «Счётчик параметров/Грос», но отсутствует 4 «Счётчик параметров/Грос»: **Вырваться**, ✎ «Грос» -1

○ Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Грос», но отсутствует 4 «Счётчик параметров/Грос»: **Вырваться**, ✎ «Грос» -1

○ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Выйти на улицу** — (34)



Я заметил впереди человека... Мне так показалось сначала, но потом я понял, что передвигается существо крайне неестественно. Ещё один мутант! Я убедился в этом, когда оно посмотрело в мою сторону и побежало мне навстречу.

Жуткая тварь, имея все сходства с человеком, при беге передвигалась на четырёх конечностях и напоминала огромную крысу.

Нельзя медлить. Я должен немедленно пристрелить мутанта или сразиться с ним в рукопашном бою.

Человекокрыс

Выстрел

Сложность: Атака

Модификаторы: Меткость

Выстрел (серебряная пуля)

Сложность: Атака -3

Модификаторы: Меткость

Драка

Сложность: Атака +3

Модификаторы: Сила

Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Состояние/Ранение», но отсутствует «Состояние/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**

Монстр оказался достаточно проворным. Он бросился на меня и прокусил мою шею. Я даже не успел ничего сделать. Он начал жрать меня, пока я ещё находился в сознании.

Если отмечено «Состояние/Ранение», но отсутствуют 1 «Револьвер/Револьверный патрон», 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»: **Нет патронов**

Монстр оказался достаточно проворным. Он готов броситься на меня и прокусить мою шею. Я даже не смогу ничего сделать, когда он начнёт жрать меня заживо.

Если отсутствует «Грос/3-ий акт»: **Сдохни, тварь!**

У меня получилось это сделать, я убил человекозверя. Я обыскал мутанта и нашёл кое-что интересное в карманах его одежды. Не стоит глумиться над трупом. Нужно взять из его вещей

что-то одно и валить дальше.

✎ «Нетопырь» = 4

○ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Атака», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» -1

○ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел (серебряная пуля)**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Атака», «Красный кубик + Сложность» -3, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» -1

○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Состояние/Ранение»: **Драка!**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Красный кубик + Сложность» количество «Атака», «Красный кубик + Сложность» +3, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

○ Если отмечено «Состояние/Ранение», но отсутствуют 1 «Револьвер/Револьверный патрон», 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»: **Нет патронов! (Убит)**, ✎ «Атака» = 0, ✕ «3-ий акт» — (37)

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Состояние/Ранение», но отсутствует «Состояние/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал! (Убит)**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✕ «3-ий акт» — (37)

○ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Состояние/Ранение»: **Провал! (Ранен)**, ✎ ✓ «Ранение», «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0

○ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ снять все отметки в «Грос», «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Атака» = 0, получено достижение «Человекокрыс»

○ Если отсутствует «Грос/3-ий акт»: **Патроны (случайный 1-4)**, ✎ добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Нетопырь», $f(x)$ «» — (11)

○ Если отсутствует «Грос/3-ий акт»: **Бинты**, ✎ «Бинты» +1 — (11)

○ Если отсутствует «Грос/3-ий акт»: **Шашка x2**, ✎ «Шашка» +2 — (11)



- Слэв! Слэв! ... – тормошила меня Мика. – Да очнись же ты!

Очнулся я в красно комнате. Цвета кругом казались перенасыщенными, а от яркого света приходилось жмуриться, чтобы к нему привыкнуть. В горле першило и хотелось откашляться. Из рта у меня вылетели вместе со слюной чёрные брызги. Проклятье.

- Я в порядке, милая, - ответил я. – Теперь мне пора идти.

- Ты знаешь? – спросила меня Мика.

- Да. Не волнуйся ни о чём, я скоро вернусь.

Я вышел в коридор и сразу встретился с охранниками Хищного Джона.

- Смотрите, чтобы она никуда не выходила из комнаты. Пусть двери всегда будут закрыты.

Эти ребята посмотрели на меня с удивлением, но я думаю им не составит труда выполнить мою просьбу. Я шёл к выходу, у меня не было времени нигде задерживаться, и мне ещё нужно было понять, где стоит моя тачка.

○ Уйти — (37)