

Сергей Морозов

# Серый туман

книга-игра



*Версия текста: 1*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Шкаф с экипировкой

- +Плащ (Удача+1)
- +Куртка (Рефлексы+1)
- +Молоток (Рефлексы+1)
- +Отвёртка (Разум+1)
- +Пистолет (Стрельба+1)
- +Револьвер (Мирный)
- +Обрез (Авторитет)
- +Монтировка (Крушитель)
- +Кастет (Рефлекс+3)
- +Худи (Удача+1/Маскировка)
- +Френч (Разум+1/Представитель)
- +Магнум(Стрельба+3)
- +Кинжал (Удача+1/Тихушник)
- +Пуловер (Удача+3)
- +ПП Узи (Стрельба+5)
- +Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)
- +Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)
- +Катана (Рефлексы+3/Крушитель)
- +Макинтош (Удача+3/Маскировка)
- +Нательный бронежилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)
- +Оберег (Стрельба+3/Мирный)
- +Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)
- +Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)
- +Когти (Удача+5)
- +Деловой костюм (Разум+3/Представитель)
- +Разгрузка (Разум+5)

## Класс

- Одежда
- Оружие
- Руки

## Помощь

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

## Экипировано

- Плащ (Удача+1)
- Куртка (Рефлексы+1)
- Молоток (Рефлексы+1)
- Отвёртка (Разум+1)
- Пистолет (Стрельба+1)
- Револьвер (Мирный)
- Обрез (Авторитет)
- Монтировка (Крушитель)
- Кастет (Рефлексы+3)
- Худи (Удача+1/Маскировка)
- Френч (Разум+1/Представитель)
- Магнум (Стрельба+3)
- Кинжал (Удача+1/Тихушник)
- Пуловер (Удача+3)
- ПП Узи (Стрельба+5)
- Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)
- Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)
- Катана (Рефлексы+3/Крушитель)
- Макинтош (Удача+3/Маскировка)
- Нательный бронежилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)
- Оберег (Стрельба+3/Мирный)
- Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)
- Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)
- Когти (Удача+5)
- Деловой костюм (Разум+3/Представитель)
- Разгрузка (Разум+5)

## Способности

- Маскировка
- Представитель
- Мирный
- Авторитет
- Тихушник
- Крушитель

## Параметры

Разум: 1  
Стрельба: 1  
Рефлексы: 1  
Удача: 1  
Свободные: 2

## Сложность

Уровень: \_\_\_\_  
Атака: \_\_\_\_  
Взлом: \_\_\_\_  
Тайна: \_\_\_\_  
Физика: \_\_\_\_

## Расходники

Сюрикен: \_\_\_\_  
Отмычка: \_\_\_\_  
Сведения: \_\_\_\_

## Скрытые

D6: 6  
D15: 15  
Универсал 1: 1  
Универсал 2: 1  
Агент: \_\_\_\_  
Виктор: \_\_\_\_  
Джон: \_\_\_\_

## Патроны


Стальные: \_\_\_\_  
Серебряные: \_\_\_\_


## Кубики


Сложность+d6: \_\_\_\_  
Параметры+d6: \_\_\_\_  
1 - 15: \_\_\_\_


## Дополнительные условия


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


○ Если в наличии 1 «Расходники/Сюрикен», в наличии 1 «Сложность/Атака», отмечено «Экипировано/Разгрузка (Разум+5)», отмечено «Экипировано/Когти (Удача+5)», отмечено «Способности/Мирный», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Использовать Сюрикен (-4 Атака)**,  «Сюрикен» -1, «Атака» -4


○ Если в наличии 1 «Расходники/Отмычка», в наличии 1 «Сложность/Взлом», отмечено «Экипировано/Разгрузка (Разум+5)», отмечено «Экипировано/Когти (Удача+5)», отмечено «Способности/Мирный», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Использовать Отмычка (-4 Взлом)**,  «Отмычка» -1, «Взлом» -4


○ Если в наличии 1 «Расходники/Сведения», в наличии 1 «Сложность/Тайна», отмечено «Экипировано/Разгрузка (Разум+5)», отмечено «Экипировано/Когти (Удача+5)», отмечено «Способности/Мирный», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Использовать Сведения (-4 Тайна)**,  «Сведения» -1, «Тайна» -4


○ Если в наличии 1 «Расходники/Сюрикен», в наличии 1 «Сложность/Атака», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Использовать Сюрикен (-2 Атака)**,  «Сюрикен» -1, «Атака» -2


○ Если в наличии 1 «Расходники/Отмычка», в наличии 1 «Сложность/Взлом», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Использовать Отмычка (-2 Взлом)**,  «Взлом» -2, «Отмычка» -1


○ Если в наличии 1 «Сложность/Тайна», в наличии 1 «Расходники/Сведения», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Использовать Сведения (-2 Тайна)**,  «Сведения» -1, «Тайна» -2


○ Если отмечено «Способности/Маскировка», отмечено «Способности/Мирный», отмечено «Способности/Тихушник», в наличии 1 «Сложность/Взлом», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Медвежатник (Взлом=0)**,  «Взлом» = 0

○ Если отмечено «Способности/Представитель», отмечено «Способности/Авторитет», отмечено «Способности/Крушитель», в наличии 1 «Сложность/Атака», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Каратель (Атака=0)**,  «Атака» = 0

○ Если в наличии 1 «Сложность/Атака», в наличии 3 «Патроны/Стальные», отмечено «Экипировано/ПП Узи (Стрельба+5)», отмечено «Способности/Представитель», отмечено «Способности/Крушитель»: **Очередь (-3 Стальные)**,  «Стальные» -3, «Сложность+d6» = 1, «Параметры+d6» = 2

○ Если в наличии 1 «Расходники/Отмычка», отмечено «Экипировано/Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)», отмечено «Способности/Маскировка», отмечено «Способности/Мирный», в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Разряд (- Отмычка)**,  «Отмычка» -1, «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0

○ Если отмечено «Экипировано/Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)», отмечено «Способности/Авторитет», отмечено «Способности/Тихушник», в наличии 1 «Расходники/Сведения», в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **На грани (- Сведения)**,  «Сложность+d6» -1, «Сведения» -1

○ Если отмечено «Экипировано/Разгрузка (Разум+5)», отмечено «Экипировано/Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)», отмечено «Способности/Тихушник», но отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные»: **Волшебство (+1 Стальной/+1 Серебряный)**,  «Стальные» +1, «Серебряные» +1

## Как это всё началось

С потолка свисает единственная лампочка и тускло освещает сырые стены с отклеивающимися обоями. В некоторых местах штукатурка обвалилась. Совсем нет окон. Я лежу на убогой кровати, а рядом со мной стоит выдавшая виды тумбочка. Противоположную стену подпирает огромный хлипкий шкаф, который того и гляди завалится, стоит рядом с ним неосторожно пошевелиться. Это всё, что есть в комнате. Ещё облупленная деревянная дверь потно закрыта. Не удивлюсь, если окажется, что она заперта.

Что это за место и что я здесь делаю? Не могу прийти в себя, чтобы вспомнить. Последнее, что запечатлелось в памяти – как я веду машину по вечерне трассе и проезжаю полицейский пост на въезде в Карнивэр. Дальше всё обрывается. Не помню, чтобы я останавливался и с кем-то разговаривал. Зато прекрасно помню, что происходило до этого и что заставило меня вернуться в преступный город, из которого мне пришлось вывести семью ещё полгода назад.

Тогда мы нашли свободный участок фермы в шестидесяти милях от города, сдающийся в аренду, и сняли его, внося задаток на несколько месяцев вперёд и представившись чужими именами. Долгое время нам казалось, что у нас началась настоящая спокойная жизнь, и мы с Джени питали иллюзии, что полностью порвали с прошлым. Но, как оказалось, можно уехать из зловещего города, но убежать от него нельзя, и нельзя уйти от самих себя.

Я понял это, когда на прошлой неделе к нам на участок заехала незнакомая машина. Это был «Мустанг», приметный в округе со всех сторон. Из машины вышел незнакомец, облаченный в достаточно представительный наряд, и направился к дому. В этом было что-то неладное, поэтому я встретил его, держа наготове револьвер. Но этот человек повёл себя совершенно спокойно. Он представился другом мистера Боровских и передал мне письмо от Виктора. На этом встреча закончилась, и незнакомец не стал более задерживаться.

В письме Виктор просил меня помощи в решении кое-каких дел, но вся информация была передана столь поверхностно, что единственное, что из всего этого стоило извлечь – он хочет, чтобы я встретился с ним лично. И ещё в этом письме Виктор дал понять, что я и моя жена с ребёнком, все мы находимся в опасности. Но я ещё раз говорю, что в письме не содержалось никаких подробностей.

Первой моей мыслью было, конечно же, выбросить письмо от Виктора куда подальше и сделать вид, что мне оно привиделось. Но я понимал, что так будет только хуже. Меня волновал вопрос, как Виктор смог меня найти, и почему он не покинул страну ещё тогда, когда собирался это сделать? Но я должен сказать, что эта весточка прилетела ко мне весьма кстати, потому что денег на еду и оплату аренды уходило больше, чем я мог поиметь случайными заработками в посёлке. Сбережения иссякали, и я уже всерьёз подумывал о том, чтобы обратиться в службу занятости.

Через два дня после этого сообщения я получил ещё одно таким же образом. Только на этот раз к нам заехал совсем другой человек уже на «Форде». Это оказался представитель агентства частного сыска города Карнивэр, с которым я имел совсем недолгие отношения. Также он коротко изложил, что мне нужно прибыть в город для решения важных дел. Я даже не стал задаваться вопросом, как агентство сумело на меня выйти после того, как я проигнорировал письмо Виктора. Мне следовало расценить это как послание от Боровских, сообщающее, что мне нет больше смысла скрываться, и если я не выполню то, о чём меня просят, то в следующий раз ко мне домой может заявиться кто угодно, но уже не с такими нейтральными намерениями.

Я тут же собрался ехать в город для встречи с Виктором, и ещё чтобы посетить агентство. Предупредил Джени, чтобы они с Микой находились в доме и никуда не высовывались, пока меня не будет. Я думал, что сумею решить все вопросы за несколько дней, после чего верну себе инкогнито. И вот, проехав сотню километров, нигде не останавливаясь, я каким-то образом оказался там, где сеча нахожусь.

Что я могу?

○ **Выбрать параметры** — (40)

## 2

10:00

С уверенностью можно сказать только то, что Анонимус - какой-то псих. Но в городе проживает десяток тысяч психов. Легче от этого не становится. Пятнадцать минут совещания ни к чему не привели. Кто-то предлагал поделить город на районы поиска, кто-то предлагал проверить в первую очередь места, которые лучше всего подходят для теракта, но ничего из этого не приближало к решению задачи.

Нужно было понять, почему Анонимус позвонил в агентство, и тут у многих были свои версии. Диспетчер связывался с полицейским управлением в течении первых минут после звонка, и в управлении косвенно подтвердили, что им тоже звонил некто, представившийся таким же именем и назвавший такое же время взрыва. "Косвенно" - потому что заявления от анонимных информаторов в полиции не принимаются.

Нужно было понять, почему Анонимус позвонил именно в агентство, и тут у многих были свои версии.

### **Что стоит знать о полиции Карнивэр**

Диспетчер связывался с полицейским управлением в течении первых минут после звонка, и в управлении косвенно подтвердили, что им тоже звонил некто, представившийся таким же именем и назвавший такое же время взрыва. "Косвенно" - потому что заявления от анонимных информаторов в полиции не принимаются.

Они не приезжают на вызов, если получают сообщение, что готовится убийство, если нет выстрелов. Они приезжают, если убийство уже совершилось. Полиция принимает десятки, если не сотни, ложных вызовов в сутки и физически не может отработать каждое сообщение. Но если берётся за какое-то дело - то не терпит, когда частные детективу суют в него свой нос.

*- Желающих посеять в городе панику - полно. Не нужно вестись у них на поводу, - так сказали в управлении.*

Агентство с ложными вызовами решило проблему довольно простым способом, сделав свой телефонный номер платным. Человек не будет тратить деньги на звонок ради забавы - и это одна из причин, по которой к Анонимусу стоило отнестись серьёзно. Другая причина - кодекс агентства, который отличается от кодекса государственных органов. Никто не будет пользоваться услугами частных детективов, если от взрыва, про который они знали с самого утра, пострадают мирные люди.

Агентство частного сыска обеспечено совершенными технологиями, в том числе для определения телефонных номеров. Даже если звонок поступил с телефонного автомата, как это часто происходит, можно легко определить район, в котором установлен автомат.

Но в этот раз диспетчеру засечь ничего не удалось. Анонимус каким-то образом обошёл высокотехнологичную систему определения номеров, а это говорило о нём гораздо больше, чем то, что он ненормальный.

Для подобного фокуса необходимо обладать исключительными познаниями в радиоинженерном деле и талантом. Это можно считать первой зацепкой, ведь данные о людях, которые были замечены в проявлении гениальности, попадают в отдельную базу.

## 3

### Молодой кабан

#### Карточка противника

#### Пристрелить (Стальной патрон)

Сложность: 3

Параметры: Стрельба

#### Пристрелить (Серебряный патрон)

Сложность: 1

Параметры: Стрельба

#### Схватка

Сложность: 5

Параметры: Рефлексы

#### Проскользнуть мимо

Сложность: 2

Параметры: Удача

○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пристрелить (Стальной патрон)**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +3, добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пристрелить (Серебряный патрон)**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +1, добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Схватка**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +5, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Проскользнуть мимо**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +2, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться к началу**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 7 — (101)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Далее**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (101)

## 4

13:40

Эвакуация

Я выстрелил в потолок. Те, кто был рядом со мной, шарахнулись по сторонам. Люди повскакивали со своих мест, повалили к выходу.

- Быстрее! На выход! - командовал я. - Убирайтесь как можно дальше.

Зал быстро опустел. Все посетители с криками повыбегали на улицу. Внутри остались только самые отчаянные сотрудники персонала. Официантка с бутылкой шампанского в руке пыталась меня успокоить:

- Не переживайте, полиция скоро прибудет. Они уже едут.

13:48

Снаружи пропищала полицейская сирена и в кафе зашёл офицер, держа на изготовке табельное оружие. Внимательно посмотрел на меня и протянул:

- Эй, что-то я тебя где-то видел...

Я предъявил полицейскому удостоверение частного детектива, пока он не пристрелил меня на месте.

- Офицер, в здании заложена бомба. Необходимо срочно освободить помещение. Прикажите своим людям вывести всех из этого места и оцепить местность. Взрыв произойдёт через двенадцать минут...

Он смотрел на меня, как на идиота, и не собирался выполнять мои распоряжения.

- Откуда такая информация, детектив? Вы можете показать мне бомбу?

- Быстрее, на улицу, взрыв может произойти и раньше...

Офицер заломал мне руку и повёл к выходу.

- Пойдём. В участке объяснишь, что ты здесь устроил.

Полицейская машина стояла рядом с входом.

- Вы приехали один? - спросил я полицейского. - Вам не сказали, что сюда нужно было направить наряд?

- Да что ребятам тревожиться понапрасну из-за одного придурка с пушкой. Я и сам смогу тебя грохнуть. Повезло тебе, поедешь со мной на переднем сиденье, а то у меня сзади бронезилет лежит.

- Пойдите! Сейчас здесь будет взрыв.

Я не переставал смотреть по сторонам, ища взглядом кого-то, кто должен пронести внутрь бомбу, но сомневался, что преступник захочет добираться сюда сломя голову ради одного полицейского и одного частного недодетектива.

- Семь минут, детектив. И потом мы поедем в участок, где я закрою тебя на очень большой срок.

Семь минут. В здании ещё оставались люди. Никто не подходил близко и не пытался войти внутрь. А что, если Анонимус уже занёс бомбу через другой вход, как только перехватил звонок в полицию.

- Вы всегда возите бронезилет на заднем сиденье?

Офицер хмыкнул:

- Я всегда вожу его в багажнике, но сегодня замок заклинило - никак открыть не смог...

Так что, где бомба? Анонимус занёс её в кафетерий, когда узнал, что полиция среагировала на вызов по этому адресу? Если да - то нужно спрятаться за патрульной машиной,



чтобы не посеколо вылетающими осколками стёкол.

Если я ошибся - то просто врежу копу и свалю, пока он следит за входом в кафе.

13:55

- Укрыться за машиной — (108)
- Соппротивление полицейскому — (6)

## 5

### Побег

Когда я разобрался со всеми ними, обчистил одного. Не дожидаясь подкрепления, я бросился к пожарному выходу, разбил стекло и выбрался на внешнюю лестницу, по которой спустился вниз.

Теперь мне нужно было добраться до дома и там уже подумать над тем, что я услышал от Пайла и понять, что делать дальше.

#### Разгрузка (Разум+5)


Разгрузочная система - элемент одежды, предназначенный для комфортного ношения большого количества мелких вещей.


Элемент комплекта "Волшебство (+1 Стальной/+1 Серебряный)"


Элемент комплекта "Специалист"


#### Оберег (Стрельба+3/Мирный)


Модификация субкомпактного пистолета скрытого ношения, переделанного под стрельбу патронами


 «Свободные» = 2


Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**,  «Свободные» -1, «Разум» +1


Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**,  «Свободные» -1, «Стрельба» +1

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**,  «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**,  «Свободные» -1, «Удача» +1

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Оберег (Стрельба+3/Мирный)» или отмечено «Шкаф с экипировкой/+Разгрузка (Разум+5)», но отсутствует 1 «Параметры/Свободные»: **Домой**,  «Джон» +1, получено достижение «Активист» — (56)

Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Оберег (Стрельба+3/Мирный)», «Шкаф с экипировкой/+Разгрузка (Разум+5)»: **Одежда: Разгрузка (Разум+5) или...**,  **✓«+Разгрузка (Разум+5)»**

Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Оберег (Стрельба+3/Мирный)», «Шкаф с экипировкой/+Разгрузка (Разум+5)»: **Оружие: Оберег (Стрельба+3/Мирный)**,  **✓«+Оберег (Стрельба+3/Мирный)»**

## 6

13:55

Я врезал офицеру в челюсть так, что его вырубил. Совсем не оставалось времени на объяснения.

Люди, вышедшие из кафе, чего то ждали, столпясь за полицейской машиной. За то время, которое уже прошло, к ним присоединились случайные зеваки, которые проходили мимо и не удержались посмотреть, что здесь происходит.

Я влетел на водительское место и повернул зажигание, одновременно вдавливая гашетку и переключаясь на третью. Колёса забуксовали, но патрульная тачка уверенно набирала скорость.

Я вырулил по перекрёстку в направлении к каналу, объехав по встречке стоявшую на светофоре колонну машин. Прогнал по свободной дороге на полной скорости, повернул у самого канала и въехал на водоочистную станцию, снеся ворота.

*"Собрал бы всех копов в одном месте", "Преступник не знает, где произойдёт взрыв", "Багажник не открывается"*

У меня в голове крутились одни и те же фразы. Что я делал, когда беседовал с Хоном Тайлером? Я почерпнул сведения об устройстве бомбы, или мне нужнее были отмычки?

### 15 секунд до взрыва


**+2 Отмыки**,  «Отмычка» +2 — (130)


**+2 Сведения**,  «Сведения» +2 — (130)


## 7


### Задание выполнено!


 «Свободные» +2, «Универсал 2» = 4, ✓«1»


Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**,  «Свободные» -1, «Разум» +1


Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**,  «Свободные» -1, «Стрельба» +1


Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**,  «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**,  «Свободные» -1, «Удача» +1


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)» или отмечено «Шкаф с экипировкой/+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)», но отсутствуют 1 «Параметры/Свободные», «Помощь/1»: **Домой**,  «Виктор» +1 — (56)

Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)», «Шкаф с экипировкой/+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»: **Катана (Рефлексы+3/Крушитель) или...**,  ✓«+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)»

Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)», «Шкаф с экипировкой/+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»: **Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)**,  ✓«+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»

Если отмечено «Помощь/1»: **Патроны (Случайный 1-4) или...**,  X«1», добавить к

случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2»

○ Если отмечено «Помощь/1»: **Расходники (Случайный 1-4)**,  X«1», добавить к случайному параметру «Расходники» случайное число от 1 до «Универсал 2»

## 8

### Исследовать цех изнутри

Здесь довольно тихо, но это не значит, что я должен забывать об осторожности. Не зря ведь это место так тщательно охранялось с улицы. Я двигался по замызганному машинным маслом полу между проржавевших, давно ни на что не годных слесарных станков. Над головой позвякивали массивные цепи, на которых покачивались массивные крюки и разного рода вышедшие из строя механизмы.

Я услышал разговор. Грубые мужские прокуренные голоса. Я притаился за одним из станков и выглянул в проход, заканчивающийся просторной площадкой. Там было пять громил. Все они в чёрных жилетах поверх одинаковых футболок. Кто-то из них стоял и озирался по сторонам, кто-то сидел за столом и наблюдал за мониторами, на которые транслировалась картинка с уличных камер.

Я слышал, о чём они говорят:

- Парни, кто-нибудь видел Тима?


- Он ушёл на склад. Скоро вернётся, - ответивший сопроводил свои слова взглядом в соответствующем направлении.

Нельзя медлить, если я хочу застать Тима одного и поговорить с ним с глазу на глаз. Но как поступить?

Я достаточно уверен в себе, чтобы выйти к этим недоноскам и суметь надрать им задницы?

Или лучше попробовать сбросить на них один из болтающихся под самой крышей контейнеров?

○ **Надрать задницы недоноскам**,  снять все отметки в «Помощь», «Атака» = 4 — (50)

○ **Контейнер**,  «Физика» = 4 — (80)

## 9

### Струйка дыма

Дым от густого облака потянулся тонкой струйкой в сторону людей, словно пытаюсь схватить кого-то из них щупальцем. Побывав свидетелями метаморфозы, случившейся с мужчиной, которого я только что застрелил, люди побежали прочь, не желая повторить его участь.

Струйка дыма тянулась не к ним, она тянулась ко мне. Едкий отросток густого облака преследовал меня как что-то живое, когда я начал пятиться назад и в сторону. Кажется, он выбрал свою следующую жертву и не собирался отступаться от своей цели.

Все уже разбежались и скрылись в закоулках и в ближайших зданиях, куда смогли войти, поблизости никого не оставалось. Я понёсся со всех ног прочь, пытаюсь спрятаться от преследующего меня щупальца, свернул в проулок и влетел в один из пивных ларьков, плотно закрыл за собой дверь, чтобы дым не смог попасть внутрь. Здесь был только продавец, следящий за мной недоумевающими глазами. Лучше бы ему было убраться отсюда, но для меня это уже не имело значения. Я действовал инстинктивно, но прекрасно помнил, как уже однажды запер себя в ловушке, и вот снова совершил точно такую же глупость.

Серый туман просачивался в помещение прямо сквозь стёкла витрины и стены. Для аномального газа в нашем мире не существует преград. Пивной ларёк наполнялся удушливым дымом, преследовавшим меня, и в тот момент мне было страшно как никогда. Я боялся того, что произойдёт дальше.

○ **Дальше** — (24)

## 10

### Ещё одно послание

Дом, в котором мы с Джени и Микой жили до того, как убраться из города. Уже полгода прошло, как мы его покинули. Я осмотрел всё снаружи - никаких признаков, что сюда кто-то приходил. Только когда подошёл к двери - увидел на пороге чистый конверт. Я сразу распечатал его - там была записка с одной единственной строчкой:

*"Слэв, срочно нужна твоя помощь!"*

Ниже подпись Хищного Джона.

Не похоже, что конверт пролежал здесь много времени. Я зашёл в дом. Всё было так, как мы здесь оставили, только появилось много пыли. После того, что сегодня произошло, мне нужно было немного отдохнуть. Я сел на диван и откинулся на спинку. Только сейчас смог расслабиться.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**, ✎ «Свободные» -1, «Разум» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**, ✎ «Свободные» -1, «Стрельба» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**, ✎ «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**, ✎ «Свободные» -1, «Удача» +1

○ Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные»: **Готово** — (56)

## Волк

**Карточка противника****Пристрелить***Сложность: 2*


Параметры: Стрельба


**Схватка***Сложность: 4*


Параметры: Рефлексы


**Проскользнуть мимо***Сложность: 4*


Параметры: Удача


○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пристрелить (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +2, добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пристрелить (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +2, добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Схватка**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +4, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Проскользнуть мимо**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +4, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться к началу**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 7 — (101)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Далее**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (101)

### Поговорить с Рэйвом Кэчером

- Пожалуйста, не надо! - жалобно попросил он. - Что вы от меня хотите?

- Слушай, Рэйв, я хочу. Чтобы ты ответил на пару простых вопросов.

Юнец смотрел на меня недоумевающими глазами, в которых таился неподдельный испуг.

- Тебе ведь платят хорошие деньги. Так почему ты живёшь в такой дыре? Неужели не можешь снять бунгало поприличней.

Рэйв был так напуган, что мог отрицать всё, что я ему скажу. Он ответил дрожащим голосом:

- Я нигде не работаю толком... Перебиваюсь случайными заработками, но денег хватает только на еду.

- Вот как! А как же те деньги, которые ты получаешь за розжиг скандалов на общественных мероприятиях? – я посмотрел на него в упор, чтобы ему некуда было деться.

Мгновение Рэйв колебался, прежде чем обозлиться на меня и выпалить:

- А, я понял! Ты думаешь, что меня купили!? Что мне платят за то, чтобы я бросал в копов камни и обзывал их «ублюдками»? Да ничего ты не понимаешь. Я делаю это не из-за денег, а потому что ненавижу этих сволочей. Мусоров и всех тех, кому они служат. Общество настолько отупело, что никто не замечает, какой беспредел сейчас происходит во власти города. А я тебе скажу, почему они все должны сдохнуть.

Ещё пару месяцев назад я жил совсем другой жизнью. Я встречался с одной девушкой – у нас с ней всё было серьёзно. Мы даже строили общие планы на совместное будущее. Это сейчас мне плевать, где жить и чем питаться. А тогда я вкалывал напропалую, только чтобы она не чувствовала себя со мной в чём-то нуждающейся. И это того стоило. Я готов был на всё, лишь бы видеть каждый вечер улыбку на её лице.

Но однажды я пришёл ос смены и не застал её дома. В тот же вечер мне позвонили из полиции и сообщили, что Бэти мертва.

Позже я узнал, что её пристрелил какой-то мудака в полицейской форме, когда она возвращалась с учёбы и проходила как раз мимо полицейского участка. Ему показалось, что у неё в сумке лежит взрывчатка.

Можешь себе такое представить? Полицейский имеет право пристрелить человека, если ему покажется, что у того с собой взрывчатка. Его даже не уволили, и ты ещё говоришь мне про какие-то деньги.

Я выслушал трагическую историю, но обсуждать работу правоохранительных органов не собирался. Мне ещё нужно было выполнить задание Джона. Я обыскал шкаф и взял из него что-то из расходников и один предмет экипировки.

А вот с тумбочкой пришлось повозиться. Я бы мог попросить Рэйва самому открыть её, но что-то мне подсказывало, что проще будет обойтись без его помощи.


### Открыть тумбочку


Сложность: Взлом

Параметры: Разум

Если у меня есть способность "Крушитель" - то мне даже замок взламывать не пришлось.

 «Взлом» = 4, «Универсал 1» = 0, «Универсал 2» = 2

○ Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Обыскать шкаф**,  «Универсал 1» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сюрикен (-2 Атака)**,  «Сюрикен» +1, «Универсал 1» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Отмычка (-2 Взлом)**, ✎ «Отмычка» +1, «Универсал 1» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сведения (-2 Тайна)**, ✎ «Сведения» +1, «Универсал 1» +1

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Кинжал (Удача+1/Тихушник)», «Шкаф с экипировкой/+Пуловер (Удача+3)»: **Одежда: Пуловер (Удача+3)**, ✎ ✓ «+Пуловер (Удача+3)»

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Кинжал (Удача+1/Тихушник)», «Шкаф с экипировкой/+Пуловер (Удача+3)»: **Кинжал (Удача+1/Тихушник)**, ✎ ✓ «+Кинжал (Удача+1/Тихушник)»

○ Если в наличии 2 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Открыть тумбочку**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Взлом», добавить к «Параметры+d6» количество «Разум»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Попробовать снова**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0, добавить к случайному параметру «Параметры» случайное число от 1 до «Универсал 2», «Свободные» +2 — (104)

○ Если отмечено «Способности/Крушитель», в наличии 2 «Скрытые/Универсал 1»: **Крушитель**, ✎ «Сложность+d6» = 1, «Параметры+d6» = 2

## 13

### Миссис Видоу

Пришлось посетить спальный район, каких полно рядом с промышленной зоной. Кто-то называет их «человейниками» из-за того, что такие комплексы строились специально для пролов.

Когда-то мне самому приходилось жить в одном из таких домов, хоть на заводе я никогда не работал, но мог позволить себе самое доступное жильё в удобно расположенном месте.

Забытые коммунальными службами дворы со снующимися пьяницами, крысами и прочими уличными животными. В подъездах устойчивый запах лучше даже не знать чего. На каждом этаже за запертой дверью слышны ругань и грохот падающей посуды. Постоянные крики детей – неотъемлемая часть всего этого, как три буквы на всю стену возле лестничной площадки.

Раньше мне казалось странным, что самые большие семьи, как правило, у пролов, несмотря на то, что именно эта категория людей наиболее подвержена определённым заболеваниям.

Я позвонил в дверь квартиры, в которой жила миссис Видоу. Мне открыла женщина с опухшим лицом, что нельзя было не заметить даже под ярким макияжем. Причёска её походила на паклю из-за немытости головы. На женщине была запятнанная футболка и рваные шорты, подчёркивающие уродство целлюлитных ног.

- Вы сообщали о пропаже сына, - начал я.

Как только миссис Видоу услышала о причине моего визита - тут же встревожилась. Я помолчал, наблюдая за её реакцией.

- Бим. О нём стало что-то известно? – протянула она в нетерпении. – Он единственный, кто у меня есть. Скажите, что вы знаете, где он.

- Вы говорили, что он был в парке.

- Да, он сам сказал мне, что будет там со свое подругой Коли и ещё с кем-то. Я волнуюсь, потому что парк – жуткое место, но единственное поблизости, где можно собраться компанией так, чтобы никто при этом не вызвал полицию. Бим пошёл туда и не вернулся.

- Как и другие, кто с ним был?

- Я их не знаю, - ответила миссис Видоу, - только Коли. Я говорила с её родителями, думала, что Бим мог пойти к ней, но они понятия не имеют, где их дочь, и им на это вообще плевать.

- Я занимаюсь поиском вашего сына, но мне нужно, чтобы вы описали его.

- Знаете, у него обычная внешность, так что даже описывать нечего. Я могу дать вам его фотокарточку, если это поможет. Но только это очень личная вещь.

Если отмечено «Способности/Представитель»: Из глубины комнаты донёсся грубы мужской голос:

- Сара! Ты долго ещё там?


- Извините, - произнесла она, - у меня клиент.

Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Взять фотокарточку**

Миссис Видоу ушла в комнату и вернулась, держа в руках фотографию, на которой была она сама, а сзади неё стоял парень с тонким лицом и длинными патлами и придерживал её за плечи.

Я пообещал, что сделаю всё, что смогу, и оставил миссис Видоу.

 «Универсал 1» = 1

Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Взять фотокарточку**,  «Универсал 1» -1

Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Уйти — (123)**



**Доктор Морин**

- Я не хочу говорить о Дами Допельгер, - врач спешно шёл по коридору, отбиваясь от моих вопросов.

- Я просто хочу знать, насколько тяжёлое было у неё состояние, когда она к вам поступила?

- Насколько тяжёлое? – передразнил Морин. – Настолько тяжёлое, что я провёл окончательную регистрацию пациентки, после чего её подвергли процедуре термического разрушения омертвевших клеток со всеми почестями.

Не может быть, он что-то перепутал. Я зашёл за доктором в его кабинет, на что он возразил:

- Вы ведь уже получили ответ.

Я показал Моину фотографию Дами, сделанную во время слежки.

- Я спрашивал вас об этой женщине.

- Миссис Допельгер, - согласился Морин, глядя на фотографию. – С памятью у меня всё хорошо.

- Эта фотография была сделана вчера днём.

- Вы говорите чушь. Я могу показать вам копию акта регистрации смерти, и будьте уверены: никто не перенёс бы такой сильный insult. Состояние, в котором мне поступила миссис Допельгер, могло измениться только в одну сторону.

- Скажите, её кто-нибудь посещал или интересовался её состоянием, помимо мужа?

- Никто. В том числе мистер Допельгер. Даже когда я сообщил ему о смерти супруги, он грубо меня обозвал и не захотел ничего слушать. Мне пришлось на себя взять ответственность за утилизацию тела.

Доктор Морин больше ничего не хотел говорить, но я мог попробовать задать ему ещё несколько вопросов.

Если у меня достаточно представительный вид, то он окажется более сговорчивым.

Если подробности мне не интересны, то я был готов подготовить отчёт об этом деле и закрыть его.

**Выведать правду**


*Сложность: 10*


Параметры: Разум

**Представитель**

*Сложность: 6*


Параметры: Разум


○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+дб»: **Выведать правду**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сложность+дб» +10, добавить к «Параметры+дб» количество «Разум»

○ Если отмечено «Способности/Представитель», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+дб»: **Представитель**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сложность+дб» +6, добавить к «Параметры+дб» количество «Разум»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб», в наличии 1 «Кубики/Сложность+дб», но отсутствует «Кубики/Параметры+дб»

«Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Он ничего не скажет**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (32)

○ **Закрывать дело**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (49)

## 15

### Остановить ритуал

Я в этот момент достал из-под своей рясы ствол, введя столь нерелигиозным действием остальных культистов в ступор, что дало мне небольшое преимущество.

Теперь нужно было действовать, пока они не поняли, что к чему.

### Перебить всех культистов

#### Карточка противника X5

#### Пристрелить

*Сложность: Атака*

Параметры: Стрельба

#### Рукопашный приём

*Сложность: 4+Атака*

Параметры: Рефлексы

#### Крушитель

*Сложность: Атака*

Параметры: Рефлексы

Если в наличии ровно 4 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 5

Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 4

Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 3


Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 2


Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: Последний


Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»:


### Провал!


Смерть избавила меня от необходимости разобраться с ними дальше


 «Универсал 1» = 4, «Атака» = 4, ✓«1»


○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пристрелить (Стальной)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1


○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пристрелить (Серебряный)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1


○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Рукопашный приём**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», «Сложность+d6» +4


○ Если отмечено «Способности/Крушитель», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Крушитель**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»


○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6»  
«Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Атака» = 0 — (56)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», отмечено «Помощь/1»: **Подобрать Стальной патрон**,   
«Стальные» +1, X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сюрикен**,   
«Сюрикен» +1, X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сведения**,   
«Сведения» +1, X«1»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**,   
«Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» -1, ✓«1», «Атака» = 4

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», но отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех! Они все мертвы**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Атака» = 0 — (25)

## Порча

- Мэг! – услышал я крик у себя над ухом, как только расправился со всеми тварями.

Кричал крепкого телосложения мужчина, адресуя свой зов облаку серого тумана. Кажется, он увидел кого-то из своих, и побежал туда, чтобы проникнуть за пелену ядовитого газа, из которой выходили монстры.

- Стой! – крикнул кто-то ему вдогонку, но было уже поздно.

Крепкий здоровый человек на моих глазах, и на глазах всех, кто стоял поблизости, остановился и скорчился от соприкосновения с едкой дисперсией. Дым обволакивал его всего, сминал и пережёвывал, превращая во что-то непонятное. В одного из таких же монстров, которые пытались выбраться из тумана. «Порча поглотила его» - констатировал один из наблюдавших за творившимся ужасом.

То, что только что было человеком, развернулось и злобно окинуло всех своими почерневшими глазами. «Разойдитесь! – раздавал команды кто-то из толпы. Жаль, я не видел всего, что происходило сзади меня. – Не давайте ему подойти к вам!» Кожа новоиспечённого монстра дымилась серой испариной, его тело стало гораздо массивнее, и он принял такое положение тела, как при изготовке для прыжка.


Крики повсеместно нарастали, от диких воплей начинали болеть уши.


Нужно застрелить это существо, пока оно никому не причинило вред.


### Застрелить


*Сложность: Атака*


Параметры: Стрельба

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Застрелить монстра (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1

○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Застрелить монстра (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Призраки снова лезут из тумана**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 5, «Атака» = 2 — (102)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Атака» = 0 — (9)

○ Если отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Закончились патроны! Призраки снова лезут из тумана**,  «Атака» = 2, «Универсал 1» = 5 — (102)

# 17

## Убийство

Я пристрелил Эда Айрена, но не могу понять, как всё это произошло. Он лежал на залитом кровью столе с огромной дырой от выходного отверстия пули в затылке. Мне нужно было уходить, как можно быстрее, но я не удержался от того, чтобы не прихватить с собой одну вещь.

### Магнум

Оружие. Стрельба +3

Револьвер Магнум имеет упрочнённую конструкцию, чтобы выдерживать выстрел более мощным боеприпасом.


### Френч


Одежда. Разум +1/Представитель


Классический китель произвольного образца.


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Френч (Разум+1/Представитель)» или отмечено «Шкаф с экипировкой/+Магнум(Стрельба+3)»: Быстрее сваливать, но куда?

 «Универсал 1» = 2

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Френч (Разум+1/Представитель)», «Шкаф с экипировкой/+Магнум(Стрельба+3)»: **Френч (Разум+1/Представитель)**,   
✓«+Френч (Разум+1/Представитель)»

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Френч (Разум+1/Представитель)», «Шкаф с экипировкой/+Магнум(Стрельба+3)»: **Магнум (Стрельба+3)**,   
✓«+Магнум(Стрельба+3)»

○ **Вернуться в зал с гостями**,  X«+Френч (Разум+1/Представитель)»,  
X«+Магнум(Стрельба+3)» — (33)

○ Если отмечено «Помощь/1», отмечено «Помощь/2», отмечено «Помощь/3», отмечено «Помощь/4», отмечено «Помощь/5», отмечено «Помощь/6»: **Куда угодно, только не зал с гостями**,  «Свободные» +2, добавить к случайному параметру «Параметры» случайное число от 1 до «Универсал 1» — (105)

# 18

## Агентство

Одно время я пытался заниматься легально деятельностью, поэтому был связан с агентством частного сыска города Карнивэр. Я проработал в нём совсем недолго, пока мне не пришлось залечь на дно.

Работы тогда было не слишком много, но в последнее время агентство стало получать огромное количество заказов, с которым штат сыщиков уже не справляется.

Всё из-за серого дыма, появляющегося в самых разных местах города. Люди исчезают в нём без следа. Откуда он берётся и что собой представляет – толком никто сказать не может. Все, кто пытался исследовать загадочный туман, исчезли в нём.

○ **Назад** — (56)

## Схрон

Вы прошли 1000 метров по заповеднику и обнаружили схрон с экипировкой. Выберете любой из основных предметов экипировки и распределите свободные очки умений.

За прохождение уровня вы получили:

Параметры: (Случайный 1-2)

Свободные: 2

**Комплекты экипировки****Медвежатник**

Мирный+Маскировка+Тихушник

Устанавливает значение *Взлом* = 0

**Каратель**

Авторитет+Представитель+Крушитель

Устанавливает значение *Атака* = 0

**Очередь (-3 Стальные)**

ПП Узи + Представитель + Крушитель

При атаке выпускает очередь из 3-х стальных патронов, гарантируя врагу 100% летальный исход

**Разряд (- Отмычка)**

Мирный + Маскировка + Тазер

При провале проверки позволяет перебросить кубики

**На грани (- Сведения)**

Авторитет + *Нательный бронезилет* + Тихушник

После броска кубиков отнимает 1 от сложности

**Волшебство (+1 Стальной/+1 Серебряный)**


Винтовка + Разгрузка + Тихушник


Как только заканчиваются все патроны, сразу появляется два патрона. Волшебство


**Специалист**


Мирный + Разгрузка + Когти


Использование Сюрикенов, Отмычек и Сведений X2 раза эффективнее


 добавить к случайному параметру «Параметры» случайное число от 1 до «Универсал 2», «Свободные» +2

Если отмечено «Помощь/1»: **Не трогать вещи**,  X«1»

Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Разгрузка (Разум+5)»: **Разгрузка (Разум+5)**,  X«1»,  «+Разгрузка (Разум+5)»

Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»: **Деловой костюм (Разум+3/Представитель)**,  X«1»,  «+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»

Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Когти (Удача+5)»: **Когти (Удача+5)**,  X«1»,  «+Когти (Удача+5)»

Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)»: **Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)**,  X«1»,  «+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)»

Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Винтовка

(Стрельба+3/Удача+2)»: **Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)**, ✎ X«1», ✓«+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Оберег (Стрельба+3/Мирный)»: **Оберег (Стрельба+3/Мирный)**, ✎ X«1», ✓«+Оберег (Стрельба+3/Мирный)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)»: **Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)**, ✎ X«1», ✓«+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Макинтош (Удача+3/Маскировка)»: **Макинтош (Удача+3/Маскировка)**, ✎ X«1», ✓«+Макинтош (Удача+3/Маскировка)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)»: **Катана (Рефлексы+3/Крушитель)**, ✎ X«1», ✓«+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»: **Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)**, ✎ X«1», ✓«+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»: **Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)**, ✎ X«1», ✓«+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+ПП Узи (Стрельба+5)»: **ПП Узи (Стрельба+5)**, ✎ X«1», ✓«+ПП Узи (Стрельба+5)»

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**, ✎ «Свободные» -1, «Разум» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**, ✎ «Свободные» -1, «Стрельба» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**, ✎ «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**, ✎ «Свободные» -1, «Удача» +1

○ Если отсутствуют 1 «Параметры/Свободные», «Помощь/1»: **Поднять уровень**, ✎ «Уровень» +1 — (56)

## 20

### Ядовитая змея

Очень маленькая и очень шустрая змейка ползёт к вашим ногам. Ваше появление привело её в ярость и она попытается вас укусить.

У вас есть доли секунды, чтобы отскочить в сторону.

#### Карточка противника

#### Отскочить в сторону

Сложность: 10 + Уровень + Атака

Параметры: Рефлексы

\*Рефлексы=Уровень

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Отскочить в сторону**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +10, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», добавить к «Сложность+d6» количество «Уровень», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться к началу**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 10, «Атака» = 0 — (36)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **2 Стальных или...**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Стальные» +2, «Атака» = 0 — (36)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Расходники (Случайный 1-Уровень)**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, добавить к случайному параметру «Расходники» случайное число от 1 до «Уровень», «Атака» = 0 — (36)

## 21

### Зачем?

- Но ведь всё же довольно просто: я не могу позволить существовать городу, в котором люди исчезают, войдя в серый туман. Я должен остановить распространение этой заразы!

- Но, как? - я всё ещё выглядел полным болваном, задавая простые вопросы, на которые не мог найти ответ сам.

- Элементарно. Пока вы впустую носились за пешками, Карнивэру была присвоена категория "D", а это значит, как вы понимаете теперь...

- Что городские проекты не будут получать финансирование из бюджета страны.

Мэр Пайл картинно нахмурился:

- Не понимаю, о чём вы говорите. Вы что, экономист? Нет, мистер Слэв. Категория "D" означает, что город должен быть уничтожен вместе со всеми его жителями. Красная кнопка уже нажата, поэтому советую вам не опаздывать на самолёт, пока аэропорт ещё работает. ...хотя, о чём это я? Вас ведь убьют, как только вы покинете мой кабинет.

- Ну хорошо, вы решили уничтожить город из-за того, что на его территории стал распространяться серый туман, который заражает жителей, вызывая у них непонятные симптомы. Почему нельзя просто перекрыть все выезды? Для чего нужно было организовывать бунты против самого себя?

- Да потому что правительство страны не будет сбрасывать атомную бомбу на город, из-за большого числа нерасследованных исчезновений людей. Это мы с вами знаем, мистер Слэв, о существовании иного измерения, а вы попробуйте убедить в этом верховный конгресс.

- Вы хотите сказать, что власти уничтожат целый город, объяснив это политической нестабильностью?...

- Нет, Слэв, - Пайл изобразил уставший вид. - Они объяснят это решением руководителей стран победившей революции. Ответственность будет переложена на них.

- Бред какой-то, как в "13-м районе".

- Хороший фильм. А теперь, всего доброго, мистер Слэв, и помните, что я вам сказал о работе аэропорта... ах, ну да...



## 22

### Запертая дверь

Похоже её поставили здесь для того, чтобы всякие ненормальные не лазили по заброшенной стройке, подвергая свою жизнь опасности.

Единственный способ подняться на следующий этаж - попробовать взломать замок на двери

#### Взломать замок

Сложность: Взлом

Параметры: Разум

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Взломать замок**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Взлом», добавить к «Параметры+d6» количество «Разум»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Спуститься вниз**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 10, «Взлом» = 0 — (85)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Далее**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0 — (85)

Мне нужно выйти из комнаты

Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Шкаф**

Внутри висит какая-то одежда. Я могу выбрать то, что мне больше подходит.

Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 2»: **Тумбочка**

Здесь лежит пара инструментов. Я могу взять что-то из этого.

Если отмечено «Экипировано/Отвёртка (Разум+1)»: **Взломать замок**

*Сложность: 3*

Параметры: Разум

Теперь я могу попытаться это сделать (Отвёртка)

Если отмечено «Экипировано/Молоток (Рефлексы+1)»: **Выломать замок**

*Сложность: 3*


Параметры: Рефлексы


Теперь я могу попытаться это сделать (Молоток)


Если в наличии «Кубики/Параметры+db» «Кубики/Сложность+db», в наличии 1 «Кубики/Сложность+db», но отсутствует «Кубики/Параметры+db» «Кубики/Сложность+db»: **Провал!**


Я не должен сдаваться! У меня получается, просто нужно попытаться ещё раз.


Если отсутствуют «Экипировано/Молоток (Рефлексы+1)», «Экипировано/Отвёртка (Разум+1)»: **Открыть дверь — (137)**


**Осмотреть шкаф**,  «Универсал 1» -1


Если отсутствуют 1 «Скрытые/Универсал 1», «Класс/Одежда»: **Надеть Плащ (Удача+1)**,  «Удача» +1,  «Одежда»,  «+Плащ (Удача+1)»,  «Плащ (Удача+1)»


Если отмечено «Экипировано/Плащ (Удача+1)»: **Снять Плащ (Удача+1)**,   «Плащ (Удача+1)»,  «+Плащ (Удача+1)», «Удача» -1,  «Одежда»


Если отсутствуют 1 «Скрытые/Универсал 1», «Класс/Одежда»: **Надеть Куртка (Рефлексы+1)**,  «Рефлексы» +1,  «Одежда»,  «+Куртка (Рефлексы+1)»,  «Куртка (Рефлексы+1)»


Если отмечено «Экипировано/Куртка (Рефлексы+1)»: **Снять Куртка (Рефлексы+1)**,   «Куртка (Рефлексы+1)»,  «+Куртка (Рефлексы+1)», «Рефлексы» -1,  «Одежда»


**Осмотреть тумбочку**,  «Универсал 2» -1

Если отсутствуют 1 «Скрытые/Универсал 2», «Класс/Руки»: **Взять Отвёртка (Разум+1)**,  «Разум» +1,  «Руки»,  «+Отвёртка (Разум+1)»,  «Отвёртка (Разум+1)»

Если отмечено «Экипировано/Отвёртка (Разум+1)»: **Положить Отвёртка (Разум+1)**,   «Отвёртка (Разум+1)»,  «+Отвёртка (Разум+1)», «Разум» -1,  «Руки»

Если отсутствуют 1 «Скрытые/Универсал 2», «Класс/Руки»: **Взять Молоток (Рефлексы+1)**,  «Рефлексы» +1,  «Руки»,  «+Молоток (Рефлексы+1)»,  «Молоток (Рефлексы+1)»

Если отмечено «Экипировано/Молоток (Рефлексы+1)»: **Положить Молоток (Рефлексы+1)**,   «Молоток (Рефлексы+1)»,  «+Молоток (Рефлексы+1)», «Рефлексы» -1,  «Руки»

Если отмечено «Экипировано/Отвёртка (Разум+1)», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+db»: **Взломать замок (Отвёртка)**,  добавить к «Сложность+db» случайное число от 1 до «Db», добавить к «Параметры+db» случайное число от 1 до

«D6», «Сложность+d6» +3, добавить к «Параметры+d6» количество «Разум»

○ Если отмечено «Экипировано/Молоток (Рефлексы+1)», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Выломать замок (Молоток)**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +3, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 2» +4, «Универсал 1» = 0 — (132)

### Я услышал знакомый голос

- Слэв...

Это был Виктор. Он находился здесь же, когда я очнулся, в том самом месте.

- Слэв, как ты? - тревожно допытывал он.

Почти в порядке, но только не пойму, что случилось. Я словно на секунду отключился, и за это время весь дым из помещения куда-то исчез, не оставив следов на поверхностях, как это уже было. И ещё откуда-то появился Виктор.

- Слэв, ты был не в себе минут пятнадцать. Я прибежал, когда ты жу был внутри. Я видел сквозь витрины, что дым наполняет помещение, но не мог подойти ближе. Я не понимаю, что случилось потом. Весь этот дым, он всосался... в тебя, Слэв. Мне важно знать, как ты себя чувствуешь?

Я заметил, что в руке он сжимает пистолет.

- "Психическое оружие", говоришь, - припомнил я. - Великолепно.

- Да, это не совсем так, но по другому его не классифицировать. Учёные ещё не придумали термин для обозначения вещества, проникающего из другого измерения, и влияющего на людей неопределённым образом. И ещё я выяснил, кто тебя схватил, как только ты приехал в Карнивэр. Ангелы тьмы объявили награду за твою поимку. Они считают тебя кем-то из помазанников тьмы...

- Вс это я и так давно уже понял, лучше объясни, что ты здесь делаешь? Ты можешь объяснить всё это?

- Нет, я сам ничего не понимаю. Ядовитое облако появилось в конце Лантерн-стрит, продолжает находиться на том же месте и сгущается с каждой минутой. С этим ничего нельзя поделаться, но мне нужно наблюдать, что произойдёт дальше. Прогнозы не утешительные, скорее всего оно разрастётся и всё в округе будет поглощено порчей. Тебе здесь точно больше нечего делать. Постарайся убраться отсюда как можно дальше, Слэв. Тебе нужно уехать из города, как и всем жителям города. Постарайся сделать это, но имей в виду: все дороги перекрыты, машины стоят в пробках. Тех, кто пытается уйти пешком, отлавливают и отправляют в карантинную зону. Ты должен искать другой способ. Вот, возьми это. Считаю надбавкой к плате за работу.

Я понял, но сначала мне нужно было ещё кое с кем поговорить.

### Волшебство (+1 Стальной/+1 Серебряный)

Винтовка + Разгрузка + Тихушник

Как только заканчиваются все патроны, сразу появляется два патрона. Волшебство

### Специалист

Мирный + Разгрузка + Когти

Использование Сюрикенов, Отмычек и Сведений X2 раза эффективнее


#### Винтовка


Элемент комплекта *Волшебство (+1 Стальной/+1 Серебряный)*


#### Когти


Элемент комплекта *Специалист*


 «Свободные» = 2, «Универсал 1» = 4, ✓«1»


○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: +1 Разум,  «Свободные» -1, «Разум» +1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: +1 Стрельба,  «Свободные» -1, «Стрельба» +1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**,  «Свободные» -1, «Рефлексы» +1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**,  «Свободные» -1, «Удача» +1

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Когти (Удача+5)» или отмечено «Шкаф с экипировкой/+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)», но отсутствует 1 «Параметры/Свободные»: **Домой**,  «Виктор» +1, получено достижение «Меченый» — **(56)**

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)», «Шкаф с экипировкой/+Когти (Удача+5)»: **Экипировка рук: Когти (Удача+5) или...**,   
✓«+Когти (Удача+5)»

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)», «Шкаф с экипировкой/+Когти (Удача+5)»: **Оружие: Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)**,   
✓«+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)»

○ Если отмечено «Помощь/1»: **Патроны (Случайный 1-4) или...**,  добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 1», **X«1»**

○ Если отмечено «Помощь/1»: **Расходники (Случайный 1-4)**,  добавить к случайному параметру «Расходники» случайное число от 1 до «Универсал 1», **X«1»**

## 25

### Поговорить со Стабом

Он привстал с импровизированной кровати и осмотрелся, остановил взгляд на мне и нерешительно спросил:

- Что... что произошло? Зачем вы это сделали?


- Скажи спасибо, что остался жив, - ответил я и снял колпак.

- Ты...!? – похоже, его возмущению не было предела. – Ты понимаешь, что натворил? Чего ты меня лишил?

На мгновение я подумал, что мог бы исправить свою «ошибку» прямо сейчас, но тут же перестал обращать внимание на несостоявшегося культиста и на его причитания.

Нужно было собрать трофеи и возвращаться домой.

 «Универсал 1» = 2

○ **Задание выполнено**,  добавить к случайному параметру «Параметры» случайное число от 1 до «Универсал 1» — **(7)**

## 26

### Награда за выполнение

Параметры (Случайный 1-2)

Свободные: 2

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Нательный бронежилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)»: Экипировка Одежда

Нательный бронежилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)


Элемент комплекта *Разряд (-Отмычка)* В случае провала действия позволяет перебросить кубики


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»: Экипировка рук


Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)


Дистанционное электрошоковое оружие

Элемент комплекта *На грани (- Сведения)* Снижает Сложность+d6 на 1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**,  «Свободные» -1, «Разум» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**,  «Свободные» -1, «Стрельба» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**,  «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**,  «Свободные» -1, «Удача» +1

○ Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные»: **Домой — (56)**

### Административный коридор

Через служебный проход я спустился на цокольный этаж и зашагал по длинному пустому коридору до поворота. Остановился и прислушался – за мной никто не шёл. Я осторожно заглянул за угол. Там, рядом с одной из дверей, стоял охранник. Всё ясно – за этой дверью кабинет мистера Айрена. Приняв уверенный вид, я направился в его сторону.

- Что вы здесь делаете? – возмутился дежуривший в коридоре амбал, как только заметил меня. – Гостям заведения нельзя здесь находиться!

- У меня личное донесение для мистера Айрена. Мне нужно с ним поговорить.

- А я лично отвечаю за его безопасность...

Я уже понял, что он не захочет по-хорошему пускать меня к своему шефу, поэтому дальнейший разговор не имел смысла. Я прикинул свои шансы вырубить такого детину, чтобы не поднимать лишнего шума.

#### Карточка противника

##### Вырубить охранника

Сложность: Атака

Параметры: Рефлексы

##### Тихушник

Сложность: 1

Параметры: Рефлексы


Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»: **Провал!**


Он оказался лишком здоровым и не стал со мной церемониться, когда у меня не получилось вырубить его с первого раза. Мне придётся пойти домой и ещё раз продумать план своих действий.


Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6»: **Успех!**


Доли секунды - и его здоровая туша распласталась на полу.


Теперь нужно взять что-то из его вещей, что мне больше всего пригодится, и войти в кабинет.

 «Атака» = 4, «Универсал 1» = 0, «Универсал 2» = 0

Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Вырубить охранника**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Сложность+д6» количество «Атака», добавить к «Параметры+д6» количество «Рефлексы»

Если отмечено «Способности/Тихушник», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Тихушник**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +1, добавить к «Параметры+д6» количество «Рефлексы»

Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»: **Провал!**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0, «Атака» = 0 — (56)

Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6», но отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**, 

«Атака» = 0, «Универсал 1» = 1, «Универсал 2» = 2

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Взять Патроны (Случайный 1-2)**,  
✎ «Универсал 1» +1, добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2»

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Взять Сюрикен (-2 Атака)**, ✎  
«Универсал 1» +1, «Сюрикен» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Взять Отмычка (-2 Взлом)**, ✎  
«Универсал 1» +1, «Отмычка» +1

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Войти в кабинет**, ✎  
«Сложность+db» = 0, «Параметры+db» = 0, «Атака» = 0 — (96)



**Зёрнышко**

К этому времени полицейские патрули сосредоточились в квартале вокруг столбы едкого дыма и перекрыли все подходы к нему. Всех людей из опасной зоны уже эвакуировали и внутрь никого не пускали. Но мне нужно было туда попасть.

- Простите, сэр, туда нельзя, - сообщил полицейский возле машины, стоящей поперёк дороги.

Я видел вдалеке столб дыма, взвивающий над крышами жилых домов. Но ведь уже через десять минут не будет никакой разницы, кто где сейчас находится. Полицейский этого не знал и не поверил бы, даже если бы я ему сказал. Я посмотрел вверх и произнёс:

- Самолёт.

Он проследил за направлением моего взгляда, и мы уже вместе смотрели в небо. Там, на высоте не менее семи километров над нами, пролетал самолёт, оставляя за собой белый след. Аэропорт находится в пяти милях к северу, поэтому над самим городом самолёты никогда не летают.

Его очертания с трудом угадывались, но я видел, что от самолёта, казавшегося с земли очень маленьким, отсоединилось что-то совсем крохотное, похожее на зёрнышко. И это что-то летело вниз, прямо нам на головы.

**Вырубить полицейского****Вырубить полицейского**

*Сложность: 12*

Параметры: Рефлексы

**Крушитель**

*Сложность: 10*

Параметры: Рефлексы

Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**

Я смог проскочить мимо, пока он разлёживался на асфальте, но второй патрульный вышел из машины и начал по мне стрелять, когда я уже убегал от него со всей скоростью.

Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»:

**Увернуться от пуль****Увернуться от пуль**

*Сложность: 12*

Параметры: Удача


**Маскировка**


*Сложность: 10*

Параметры: Удача

 «Универсал 1» = 0

Если отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+дб», 1 «Скрытые/Универсал 1»:

**Вырубить полицейского**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сложность+дб» +12, добавить к «Параметры+дб» количество «Рефлексы»

Если отмечено «Способности/Крушитель», но отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+дб», 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Крушитель**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб»

случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +10, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Увернуться от пуль**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +12, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если отмечено «Способности/Маскировка», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Маскировка**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +10, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться позже**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (56)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», но отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех! Далее**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» +1

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех! Далее**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 0 — (98)

## 29

### Сгусток слизи

Огромный комок странной субстанции прикреплен к стене. Он покачивается из стороны в сторону и ведёт себя как живой, готовый броситься на жертву в любой момент.

#### Карточка противника

##### Увернуться

Сложность: 3

Параметры: Рефлексы

##### Проскользнуть мимо

Сложность: 3

Параметры: Удача

##### Маскировка

Сложность: 1

Параметры: Удача

Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**

Сгусток отлетел от стены и прилепился к мое голове. Слизь обволокла моё лицо, я не смог дышать.

Придётся вернуться на первый этаж.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Увернуться**, ✎ добавить к

«Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +3, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Проскользнуть мимо**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +3, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если отмечено «Способности/Маскировка», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Маскировка**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +1, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться к началу**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 9 — (97)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Далее**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (97)

## 30

*Необходимо пройти 1000 м вдоль порушенных стен. Опасность может подстергать не только за каждым углом, но и там, где её совсем не ждёшь.*

Бросайте кубик каждые 100 м и смотрите на результат:

1- Член банды Купера

2- Камера наблюдения

3- Сигнализация

Если в наличии ровно 10 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **1000 м**

Если в наличии ровно 9 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **900 м**

Если в наличии ровно 8 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **800 м**

Если в наличии ровно 7 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **700 м**

Если в наличии ровно 6 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **600 м**

Если в наличии ровно 5 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **500 м**

Если в наличии ровно 4 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **400 м**

Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **300 м**

Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **200 м**


Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось пройти **100 м**

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пройти 50 м**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», «Универсал 1» -1

○ Если в наличии 4 «Кубики/Сложность+d6»: **Пройти 50 м**, ✎ «Сложность+d6» = 0

○ Если в наличии ровно 1 «Кубики/Сложность+d6»: **1. Член банды Купера**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Атака» = 6, «Универсал 2» = 2, ✓«1» — (64)

○ Если в наличии ровно 2 «Кубики/Сложность+d6»: **2. Камера наблюдения**, ✎ «Сложность+d6» = 0, ✓«1», «Тайна» = 4 — (92)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Сложность+d6»: **3. Сигнализация**,   
«Сложность+d6» = 0, ✓«1», «Взлом» = 4 — **(95)**

Если отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+d6», 1 «Скрытые/Универсал 1»:  
**Периметр очищен** — **(8)**

Если в наличии 10 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1  
«Кубики/Сложность+d6»: **Вернуться сюда позже** — **(56)**

## 31

---

### 10-ый этаж

Дами так много времени провела наверху, что я успел замёрзнуть, скрываясь от неё и от ветра за колонной, из-за которой наблюдал за всем. И как ей самой не холодно, в такой лёгкой курточке.

Я ждал, что в любой момент может произойти что-то важное, и не прекращал следить за девушкой, даже когда у меня глаза стали заветриваться. Но миссис Допельгер не совершала ничего, о чём стоило бы упомянуть. Просто стояла и смотрела с высоты куда-то вдаль, подставив себя ветру, развивающему её волосы и рьяно трепыхающему одежду.

Я думал о том, как глупо буду выглядеть, предоставляя мистеру Допельгеру отчёт о результатах проведённой слежки.

Должен ли я подойти и поговорить с миссис Дами? Быть может, ей нужна какая-то помощь.

Или же мне стоит придерживаться принципов частного детектива и не обозначать своего присутствия, в соответствии с выдвинутым заказчиком условием?

Подойти к Дами — **(66)**

Она не должна узнать, что рядом кто-то есть — **(77)**

## 32

### Откровение доктора Морина

- У меня к вам есть ещё один вопрос, как к специалисту. Скажите, насколько часто люди в таком возрасте и с таким здоровьем, как у миссис Допельгер, подвергаются инсульту?

- Послушайте, - выдохнул доктор, - я должен вам сообщить, что никакой это не инсульт. Миссис Допельгер поступила ко мне с тяжёлой черепно-мозговой травмой. Её муж заплатил большие деньги за ложные результаты диагностирования, но я не могу скрыть от вас, что эта женщина пострадала от рук собственного мужа. Увы, она уже не сможет сказать, что вывело этого типа из себя, но могу заметить, что до тех пор, пока я не сообщил Струку о том, что Дами больше никогда не придёт в себя, он подолгу сидел рядом с её кушеткой, держал за руку, всё время извинялся и плакал. Я думаю, он нанёс ей удар в приступе ярости, о чём впоследствии сильно пожалел. но это лишь моё предположение.

Мне оставалось поблагодарить доктора Морина за его решительность поведать мне обо всём и пожертвовать репутацией продажного врача. Больше ему никто не станет платить деньги за молчание.

Что касается посторонних лиц в палате Дами - туда действительно никто не заходил. Загадка со священником так и осталась неразгаданной.

○ **Закрывать дело** — (49)

## 33

### Бал одержимых

Я вышел из коридора и поднялся наверх. Освещение на первом этаже за то время, что меня не было, сильно померкло. Администратор хотел создать романтическую атмосферу?

Я пытался пройти к выходу, но у меня не получилось этого сделать. Кто-то уцепился за мою руку мёртвой хваткой. Я не мог рассмотреть его лица, в полутёмном зале люди казались силуэтами, их сложно было отличить друг от друга. Я вырывался, но так и не сумел освободиться. С каждым рывком мои движения становились скованнее, тело парализовало. Я не мог больше двигаться, мне не выйти отсюда живым.

Стоило получше присмотреться к гостям заведения, когда я сюда только пришёл.

○ **Провал задания** — (56)

## 34

### Тим Купер

- Что вы хотите от меня услышать? - перешёл он к более конструктивному диалогу, лёжа на полу и утирая кровь с лица.

- Меня интересуют твои дела с Рэйвом Кэчером.

- Я не занимаюсь с ним никакими делами, - выпалил Купер, даже не дожидаясь с моей стороны никаких уточнений. - После того, как этот олух начал выставлять себя везде на показ, я

предпочёл не связываться с ним. Слишком опасный тип по части способности загреметь в мусарню.

- Так ты не знаешь, откуда у него дома в сейфе куча бабла? Кто ему платит за учинение беспорядков?

- Поговори с Хищным Джоном, а не со мной. Это в его интересах настраивать толпу против мэрии.

Похоже, что Тим действительно говорил то, что считал верным. Но я не собирался заканчивать разговор на этом.

- Что с деньгами, которые ты заработал, грабя банки? Купил уже что-то ценное?

- Шутишь что-ли, или действительно думаешь, что оболтусы, с которыми ты только что расправился, смогли повернуть целую серию ограблений? - Тим говорил с возмущением и ироничным смешком одновременно. - Ограбления, про которые писали во всех газетах, были инициированы самими банками, чтобы получить страховые выплаты. Я лишь принимал заказы и работал по схеме, которую они сами разрабатывали. Никаких крупных сумм, упомянутых в отчётах страховых агентов, реально не существовало.

Так значит деньги, которые получал Рэйв, принадлежали не Тиму. Но кому же? Выходит, что я зря сюда пришёл.

- Эй, знаешь что-нибудь о присвоении городам буквенной категории?

- Что ты имеешь в виду? - Тим задумался, словно перемножал в уме двузначные числа. - Если речь о распределении государственного бюджета по регионам, то сумма выделяемых средств в каждый регион рассчитывается, исходя из того, к какой категории регион относится: А, В или С.

- Так значит что-то ты смыслишь в том, чем занимался твой дружок?

- Пошёл ты, со своим Рэйвом, - не сдавался Купер. - У меня вышка по экономическому. Работу с таким не найти, зато банки грабить - само то.

Джон направил меня совсем не в ту сторону. Купер никак не связывался ни с Рэйвом, ни с уличными беспорядками. Но хоть что-то я должен был вынести из этого помещения.

*Выбрать один из предметов экипировки и расходник.*

#### **ПП Узи (Стрельба+5)**

Оружие


Пистолет-пулемёт Узиэля


Элемент комплекта Очередь(-3 Стальных)


#### **Макинтош (Удача+3/Маскировка)**


Одежда


Облегчённое прорезиненное пальто

 «Универсал 1» = 1, «Универсал 2» = 4


○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+ПП Узи (Стрельба+5)», «Шкаф с экипировкой/+Макинтош (Удача+3/Маскировка)»: **ПП Узи (Стрельба+5) или...**,  ✓ «+ПП Узи (Стрельба+5)»


○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Макинтош (Удача+3/Маскировка)», «Шкаф с экипировкой/+ПП Узи (Стрельба+5)»: **Макинтош (Удача+3/Маскировка)**,  ✓ «+Макинтош (Удача+3/Маскировка)»

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Патроны (Случайный 1-4) или...**,  «Универсал 1» -1, добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2»

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сюрикен Х2 или...**,  «Сюрикен» +2,

«Универсал 1» -1

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Отмычка X2**,  «Отмычка» +2,  
«Универсал 1» -1

○ Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Закончить задание**,  добавить к случайному параметру «Параметры» случайное число от 1 до «Джон», «Свободные» +2 — **(86)**

## 35

### Проскочить сквозь оцепление

Как только я рванул с места и выбежал из-за кустов, по мне тут же открыли огонь. Пули пролетали рядом с головой, врезаясь в стену, но мне нещадно везло. Ни одна из них меня не зацепила, только крошки от стены ударяли в лицо, но я не замедлил бег, только пригнулся и прикрыл голову руками.


Я добежал до пролома в ограждения, опёрся на кладку двумя руками и подпрыгнул. Неуклюже перевалился на другую сторону и упал на землю, оставшись лежать и не веря, что у меня получилось. Копы продолжали стрелять, но пули не моли пробить кладку, за которой я укрылся.

Нельзя долго разлёживаться. За мной уже наверняка кто-то погнался. С внешней стороны двора поросло густое лесонасаждение. Я прополз мимо нескольких деревьев, а потом на полусогнутых побежал прочь от выстрелов. Я углубился в гущу деревьев, и только теперь выпрямился в полный рост и обернулся, прячась за сухим стволом акации.

Всё в порядке, никого не видно. Должно быть, эти ленивые полицейские решили, что сумели меня пристрелить, и поэтому даже не шелохнулись за мной, или же потеряли след и ищут меня где-то там, возле пролома в ограждении

Я продолжал идти, намеренно виляя и выбирая наиболее заросшие места, но уже не так быстро. Силы заканчивались, сердце колошматило, появилась отдышка. Сказывалось длительное просиживание в загородном доме.

До меня доносился шум дороги. Время от времени я слышал рёв двигателя проезжающего автомобиля. Далекий и приглушённый звук, но судя по нему, до проезжей части не более километра, и машины по ней ездят очень редко. Не забывая постоянно оглядываться и прислушиваться к звукам за спиной, я пошёл дальше.

○ **К дороге**,  «Универсал 1» = 7 — **(101)**

**Заповедник мутантов**

Бросайте кубик 1-15 каждые 100 метров и смотрите на результат

Пройдите 1000 метров, чтобы перейти на следующий уровень

**Результат броска кубика 1-30**

1. - Человекокрыс
2. - Сейф с сюрпризом
3. - Дрессированный паук
4. - Нетопырь
5. - Сарай
6. - Ядовитая змея

Если в наличии ровно 10 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **1000** метров

Если в наличии ровно 9 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **900** метров

Если в наличии ровно 8 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **800** метров

Если в наличии ровно 7 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **700** метров

Если в наличии ровно 6 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **600** метров

Если в наличии ровно 5 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **500** метров

Если в наличии ровно 4 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **400** метров

Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **300** метров

Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **200** метров

Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **100** метров

Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Почти пришли**

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/1 - 15»: **Пройти 50 метров**, ✎ добавить к «1 - 15» случайное число от 1 до «D15», «Универсал 1» -1

○ Если в наличии 7 «Кубики/1 - 15», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Пройти 50 метров**, ✎ «1 - 15» = 0

○ Если в наличии 10 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/1 - 15»: **Сменить экипировку** — (56)

○ Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Схрон**, ✎ «Универсал 2» = 2, «1 - 15» = 0, ✓«1» — (19)

○ Если в наличии ровно 1 «Кубики/1 - 15»: **1. Человекокрыс**, ✎ «1 - 15» = 0 — (45)

○ Если в наличии ровно 2 «Кубики/1 - 15»: **2. Сейф с сюрпризом**, ✎ «1 - 15» = 0 — (99)

○ Если в наличии ровно 3 «Кубики/1 - 15»: **3. Дрессированный паук**, ✎ «1 - 15» = 0 — (41)

○ Если в наличии ровно 4 «Кубики/1 - 15»: **4. Нетопырь**, ✎ «1 - 15» = 0 — (59)

○ Если в наличии ровно 5 «Кубики/1 - 15»: **5. Сарай**, ✎ «1 - 15» = 0 — (117)

○ Если в наличии ровно 6 «Кубики/1 - 15»: **6. Ядовитая змея**, ✎ «1 - 15» = 0, приравнять «Атака» к «Уровень» — (20)



## Супермаркет

Уже начинало темнеть, когда я шёл в направлении продовольственного магазина, в котором обосновалась Кэтрин.

- Эй, давай быстрее! – крикнула она мне. Я поторопился. – Ещё нужно подготовиться к ночи, - заявила Кэтрин, когда я уже входил внутрь.

Подготовка заключалась в забаррикадировании входов и выходов, расчистки места, с которого нужно было наблюдать по сторонам, чтобы поблизости не было преград, за которыми могли бы спрятаться таинственные сущности. Как сказала сама Кэтрин: «Обеспечить тактическую обстановку». С большой вероятностью тени могли проходить и сквозь препятствия, но нагромождение стеллажей на входе лишним не будет. Когда всё было сделано, мы уселись на стулья посреди пустого торгового зала. Кэтрин распределила, кто из нас в какую сторону должен смотреть, чтобы получилась круговая оборона.

Когда уже совсем стемнело, я стал наблюдать сквозь витринные стёкла, как снаружи проносятся ...тени. Я не описать их точно. Они быстро мелькали в разные стороны, и я не успевал их разглядеть. Мы то и дело обменивались разными фразами, но Кэтрин оказалась не самым общительным собеседником. Так проходила ночь. А потом я ни с того ни с сего почувствовал, что меня стало подташнивать. Кэтрин тоже заёрзала, стала ходить из стороны в сторону, не прекращая смотреть в своём направлении, а потом пожаловалась:

- Голова кружится.

- Должно быть, погода меняется, - предположил я.

- Что за бред. Никогда не чувствовала себя плохо из-за погоды.

А потом произошло то, к чему мы готовы не были: помещение стало заполняться дымом, проникающим с улицы.

- Вот чёрт! – запаниковала Кэт. – Здесь такого никогда не случалось.

Туман проходил сквозь стены, медленно стягиваясь к середине зала. Нам нужно было бежать из этого места. Бежать на улицу, где метались странные существа, но мы не могли этого сделать. Выход был завален, а витрины оказались слишком прочными, и их никак не удавалось разбить. Дыма становилось всё больше, с каждым вдохом перед глазами всё сильнее расплывалось, в горле невыносимо першило. Кэтрин закашлялась так, что у неё изо рта начали течь слюни. Серая слизкая масса вытекала на пол. Она с ужасом смотрела себе под ноги на быстро разрастающуюся лужу.

От дыма у меня начался приступ удушья. Я втягивал воздух, но он не проходил в лёгкие. Я почувствовал, что теряю сознание и приложился лицом к холодному кафелю.

○ **Дальше — (48)**

## 38

### Тим Купер

«Всё решают деньги! Иначе и быть не могло», - сказал Хищный Джон, когда узнал, какие суммы получал Кэчер, живя на «свалке». Заказчик навёл справки о заводице и выяснил, с кем тот теснее всего общался в недавнем прошлом. Наиболее интересным среди знакомых Рэйва Кэчера оказался некий Тим Купер – главарь районной банды. Якобы Рэйв хорошо с ним ладил, а у Тима и его ребят как раз пару месяцев назад дела пошли в гору. Банда Купера грабанула несколько банков, сорвав огромный куш, а после этого залегла на дно. В список Форбс никто так и не вошёл, но по прикидкам страховых компаний у отморозков Купера должно быть по целому состоянию на каждого, чего уж говорить о самом лидере.

Теперь Джон подозревает именно Купера в финансировании гражданской оппозиции и уже нашёл место, в котором прячется последний. Тим и его бандиты заняли металлургический цех в старом районе. Мне лишь остаётся пойти туда и поговорить с разбогатевшим преступником лично до того, как его отыщут копы. Нужно узнать, действительно ли Тим заинтересован в учинении пролами беспорядков на улицах, и понять, что значит "D" в обозначении категории города.

*Сложность: 8*

- Приступить — (44)
- Позже — (56)

## 39

### Проследить за Дами Допельгер

В агентство обратился мистер Допельгер Строук с просьбой организовать слежку за его супругой Дами Допельгер. По его заказчика, женщина часто куда-то уходит, не ночует дома и ничего не рассказывает мужу.

Мистер Допельгер обратил внимание, что слежка должна быть тайной, никто из проводящих расследование агентов не должен попадаться Дами на глаза и тем более пытаться с ней заговорить.

Обычное дело для агентства частного сыска? Да, если не принимать в расчёт то обстоятельство, что Строук уже дважды нанимал лучших детективов проследить за супругой, но так и не смог ничего выяснить.

*Сложность: 10*


- Приступить — (70)
- Позже — (56)


## 40


Выберите параметры персонажа, которые хотите повесить.

- Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: +1 Разум, ✎ «Свободные» -1,

«Разум» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**,  «Свободные» -1, «Стрельба» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**,  «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**,  «Свободные» -1, «Удача» +1

○ Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные»: **Далее — (23)**

○ **Правила — (127)**

## 41

### Дрессированный паук

Огромный паук размером с крупную собаку заметил вас и приготовился к атаке.

Он выглядит достаточно смышлёным. Возможно вы сможете найти договориться с тим существом, если обладаете способностью "Представитель"

#### Карточка противника

##### Пристрелить (Серебряный патрон)

Сложность: 9 + Уровень + Атака

Параметры: Стрельба

##### Пристрелить (Стальной патрон)

Сложность: 11 + Уровень + Атака

Параметры: Стрельба

##### Дрессировать


Сложность: 10 + Уровень


Параметры: Разум


\*Атака=Уровень

Если отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», «Способности/Представитель», 1 «Кубики/Сложность+db»: **Нет патронов!**

Если вы надеялись одолеть в рукопашном бою стреляющего паутиной паука - очень зря.

 приравнять «Атака» к «Уровень»

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+db»: **Пристрелить (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+db» случайное число от 1 до «Db», добавить к «Параметры+db» случайное число от 1 до «Db», «Сложность+db» +9, добавить к «Параметры+db» количество «Стрельба», «Серебряные» -1, добавить к «Сложность+db» количество «Уровень», добавить к «Сложность+db» количество «Атака»

○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+db»: **Пристрелить (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+db» случайное число от 1 до «Db», добавить к «Параметры+db» случайное число от 1 до «Db», «Сложность+db» +11, добавить к «Параметры+db» количество «Стрельба», «Стальные» -1, добавить к «Сложность+db» количество «Уровень», добавить к «Сложность+db» количество «Атака»

○ Если отмечено «Способности/Представитель», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Дрессировать (Представитель)**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +10, добавить к «Параметры+d6» количество «Разум», добавить к «Сложность+d6» количество «Уровень»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться к началу**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 10, «Атака» = 0 — (36)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Далее**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Атака» = 0 — (36)

○ Если отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», «Способности/Представитель», 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Нет патронов! К началу**, ✎ «Универсал 1» = 10, «Атака» = 0 — (36)

## 42

### Задира Рэйв

Первым делом Джон попросил меня проверить одного из бунтарей, которого он подозревает в организации общественных беспорядков. Рэйв Кэчер – неоднократно был задержан полицейскими во время проведения массовых мероприятий, но каждый раз отделялся наказанием за мелкое хулиганство.

Нужно узнать, кто даёт указания Рэйву, и кто его прикрывает. Стоит заглянуть к бунтарю домой, пока его не отпустили из-под очередного административного ареста, и поискать там любые документы, в которых могут содержаться подписи, имена, названия организаций, ... любые сведения, позволяющие пролить свет, на кого работает Рэйв.

*Сложность: 4*

○ **Приступить** — (112)

○ **Позже** — (56)

## 43

### Хищный Джон

Владелец крупнейшей сети увеселительных домов, монополист в этой сфере. После того, как я помог ему избавиться от одного политического деятеля – самого яркого противника борделей и казино, у меня сложились доверительные отношения с Джоном.

Сейчас у старика наступили сложные времена: в городе усилилась охлократия, а мэрия обвиняет Хищного Джона в организации массовых беспорядков. Нужно найти истинного зачинщика всего этого беспредела.

○ **Назад** — (56)

## 44

### Металлургический цех

Убежищем банды Купера, наводку на которое мне предоставил Джон, оказалось огромное по площади вышедшее из эксплуатации заруиненное здание в бывшей промышленной зоне. Мало кому приспичивало соваться в эту часть города последние лет двадцать. Поговаривают, что сейчас по промзоне лезят какие-то вооружённые типы, готовые подстрелить любого, кого увидят на своей территории.

Значит мне как раз сюда и нужно. Прежде, чем войт в сам цех, мне необходимо обойти его по периметру, чтобы убедиться, что здание не охраняется снаружи. Иначе, войдя внутрь, обратно мен не выйти.

○ **Обойти руины по периметру**,  «Универсал 1» = 10 — (30)

## 45

### Человекокрыс

Жуткое создание, с которым лучше не связываться. Если у вас нет способности "Маскировка", то приготовьтесь обороняться.

#### Карточка противника

##### Пристрелить (Серебряный патрон)

Сложность: 8 + Уровень

Параметры: Стрельба

##### Пристрелить (Стальной патрон)

Сложность: 10 + Уровень

Параметры: Стрельба

##### Схватка


Сложность: 12 + Уровень


Параметры: Рефлексы


##### Маскировка

Сложность: 10 + Уровень

Параметры: Удача

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Пристрелить (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +8, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1, добавить к «Сложность+д6» количество «Уровень»

○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Пристрелить (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +10, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Стальные» -1, добавить к «Сложность+д6» количество «Уровень»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Схватка**,  добавить к

«Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +12, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», добавить к «Сложность+d6» количество «Уровень»

○ Если отмечено «Способности/Маскировка», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Маскировка**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +10, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача», добавить к «Сложность+d6» количество «Уровень»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться к началу**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 10 — **(36)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Далее**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — **(36)**

## 46

### Обочина

Мы остановились, не доехав до выезда на главную дорогу, которая вела к рыночно площади на самом краю города.

- Ну, так что, ты ответишь на мой вопрос, или мне тебя сразу к ментам везти – произнёс вонючка и я заметил, что в бок он уже направил огрызок ружья с отпиленным стволом. Так оно занимало меньше места и помещалось в нишу рядом с сиденьем.

Я потупил, не понимая, что он от меня хочет.

- Какого чёрта ты делал в окрестностях бывшего дома смерти?

На его лице засветилась довольная улыбка. Наверное, уже представил, как я отвешиваю ему долларовый пресс за молчание, или подсчитывает сумму вознаграждения за мою поимку. Что я должен было ему ответить, если сам этого не знал. Стало понятно, что разговор у нас не сложится.

Я попытался отвести обрез в сторону, одновременно въехав деревенскому вонючке в челюсть. Дэвин выстрелил.

### Отбить обрез в сторону

Сложность: 4

Параметры: Рефлексы

Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**

Выстрел прошёл мимо, а вот мой удар прилетел водителю прямо в челюсть. Он вырубился сразу же.

Я быстро обшарил машину изнутри, но ничего ценного в салоне не оказалось. Немного денег (хватит на такси) и патроны.

Я мог взять обрез или монтировку, но не всё сразу.

Если в наличии 2 «Скрытые/Универсал 1»: Домой

Мне нужно быстрее добраться до дома, и уже там решить, что делать дальше.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Отбить обрез в сторону**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +4, добавить к «Параметры+d6»

количество «Рефлексы»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб», в наличии 1 «Кубики/Сложность+дб», но отсутствует «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб»: **Провал!**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0 — (125)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб», но отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**, ✎ «Универсал 1» = 1, «Универсал 2» = 2

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Обрез (Авторитет)», «Шкаф с экипировкой/+Монтировка (Крушитель)»: **Обрез (Авторитет)**, ✎ ✓ «+Обрез (Авторитет)»

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Обрез (Авторитет)», «Шкаф с экипировкой/+Монтировка (Крушитель)»: **Монтировка (Крушитель)**, ✎ ✓ «+Монтировка (Крушитель)»

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Патроны (случайный 1-2)**, ✎ добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2», «Универсал 1» = 2

○ Если в наличии 2 «Скрытые/Универсал 1»: **Домой**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, «Свободные» +2 — (10)

## 47

Эд Айрен – местный предприниматель, владелец ресторанного бизнеса. За последние полгода сумел значительно приумножить своё состояние и занять лидирующее место в списке богатейших людей Карнивэра. Примечательно, что за это время все его конкуренты ушли из жизни необычными способами – в основном по причине совершения необдуманных действий. (Не любят газетчики говорить о «самоубийстве», заменяя это слово завуалированными формулировками).

Такая участь постигла не только оппонентов Айрена по бизнесу, но и его личных врагов. Виктор подозревает, что Эд Айрен стал одним из тех, кто сумел воспользоваться разработками психического оружия и теперь способен контролировать разум других людей, но чтобы можно было сделать однозначные выводы – нужны хоть какие-то весомые доказательства.

Если всё так и есть, то Виктору не следует светить лицом в окружении влиятельного бизнесмена. Мне нужно разоблачить Эда Айрена, но я не могу прийти к нему домой – слишком высокий уровень охраны. Эд собирается праздновать день рождения бизнеса в одном из своих ресторанов с большим количеством приглашённых гостей – и вот он шанс. При большом скоплении людей должно произойти что-то, что выдаст в Айрене способность контролировать разум других людей. Я не должен упускать такую возможность.

*Сложность: 4*

○ **Приступить** — (53)

○ **Позже** — (56)

### Слизь

Я очнулся, когда стало светать. Солнце ещё не взошло, а уличные фонари ещё не погасли, но уже можно было всё детально разглядеть в магазине и на улице. С внешней стороны витрин – никакого движения. Воздух достаточно прозрачный. В зале магазина не осталось почти никаких признаков того, что ночью он был заполнен густым едким дымом. Я отлично помню, что сквозь него ничего нельзя было разглядеть. После такого на всех поверхностях должна была остаться сажа, ну или частички той взвеси, из которой он состоял. Но осталась только огромная тёмная лужа слизистой субстанции на полу – там, где Кэтрин стало плохо. Человек не смог бы извергнуть из себя такое количество массы, которое в нём не поместилось бы.

Сквозь витрины магазина я видел жилые высотки такими, какими привык их видеть, а не как вера после дождя. Снаружи была реальность.

- Кэтрин!

Я позвал её несколько раз, но она куда-то исчезла. На ум приходили только самые жуткие и абсурдные мысли, что с ней могло случиться, но что-то подсказывало, что искать её не стоит. Нужно было расчистить выход, пока кто-нибудь не увидел меня среди всего устроенного нами погрома. Сейчас, при свете и без паники, когда я больше не ощущал удушья и тошноты, я справился с этим достаточно быстро и вышел на улицу.

Да, это действительно была реальность, и теперь я должен был пойти к миссис Видоу.

○ **Дальше**, ✎ «Универсал 1» = 2 — (124)

### Завершение задания

Я смог выяснить, что Дами Допельгер попала в больницу в бессознательном состоянии, где доктор Морин диагностировал ей инсульт головного мозга. Строук, желая выздоровления безнадежно пострадавшей супруги, связался с одним из членов религиозной группировки «Ангелы тьмы» и обратился к нему с просьбой излечить Дами любым способом.

Кончина Дами являлась неизбежным следствием повреждения мозга. Она умерла в тот день, когда Строук встретил двойника своей супруги. Он так хотел верить в чудо, что не распознал подмену и отказался поверить в то, что Дами на самом деле умерла.

Не стоит сомневаться, что двойник призван Ангелами тьмы, и можно только предположить, что они сделали это не без корыстных побуждений. Я прекрасно осведомлён в том, что культисты способны вытворять и не такие фокусы.

С кем именно из Ангелов общался Строук, мне так и не удалось узнать, и я считаю бесполезным делом заниматься его поиском, когда на это совсем нет времени.

В проведённом деле полно загадок, которые стоило бы передать в ведомство полицейского управления, но я не стогу доказать смерть Дами Допельгер, когда она живёт вместе с мужем и часто гуляет по улицам города.

С самим Строуком я больше не разговаривал. Содеянное им останется на его же совести, а полученное от него признание всё равно не воскресит Дами Допельгер.

Покидая стены госпиталя, я не мог пройти мимо предметов, оставшихся рядом с регистрационной стойкой без присмотра. Не уходить же мне ни с чем после завершения задания



✎ «Свободные» +2, «Универсал 1» = 4, ✓«1»

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**, ✎ «Свободные» -1, «Разум» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**, ✎ «Свободные» -1, «Стрельба» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**, ✎ «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**, ✎ «Свободные» -1, «Удача» +1

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)» или отмечено «Шкаф с экипировкой/+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)», но отсутствуют 1 «Параметры/Свободные», «Помощь/1»: **Домой**, ✎ «Агент» +1, получено достижение «Детектив» — (56)

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)», «Шкаф с экипировкой/+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»: **Экипировка рук: Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник) или...**, ✎ ✓«+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)»

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)», «Шкаф с экипировкой/+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»: **Одежда: Деловой костюм (Разум+3/Представитель)**, ✎ ✓«+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»

○ Если отмечено «Помощь/1»: **Расходники (Случайный 1-4)**, ✎ X«1», добавить к случайному параметру «Расходники» случайное число от 1 до «Универсал 1»

## 50

### Разборка!

Я подошёл к ним очень близко, прежде чем они меня заметили.

- Это ещё чё за...! - заорал один и направил в меня ствол.

- Спокойно, ребята, - ответил я, подняв руки и подходя ближе. - Мне нужно определить последовательность.

А теперь быстро кончаю с ними.

#### Карточка противника x5

##### Выстрелить

Сложность: 3+Атака

Параметры: Стрельба

##### Рукопашный приём

Сложность: 5+Атака

Параметры: Рефлексы

##### Крушитель

Сложность: 3+Атака

Параметры: Рефлексы

○ Если отсутствуют «Помощь/1», «Помощь/6»: **Бандит №1**, ✎ ✓«1», ✓«6»

○ Если отсутствуют «Помощь/2», «Помощь/6»: **Бандит №2**, ✎ ✓«2», ✓«6»

○ Если отсутствуют «Помощь/3», «Помощь/6»: **Бандит №3**, ✎ ✓«3», ✓«6»

○ Если отсутствуют «Помощь/4», «Помощь/6»: **Бандит №4**, ✎ ✓«4», ✓«6»

○ Если отсутствуют «Помощь/5», «Помощь/6»: **Бандит №5**, ✎ ✓«5», ✓«6»

○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», отмечено «Помощь/6», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Выстрелить (Стальной)**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1, «Сложность+d6» +3

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», отмечено «Помощь/6», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Выстрелить (Серебряный)**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1, «Сложность+d6» +3

○ Если отмечено «Помощь/6», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Рукопашный приём**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +5, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака»

○ Если отмечено «Способности/Крушитель», отмечено «Помощь/6», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Крушитель**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +3, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! (К началу)**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Атака» = 0, «Универсал 1» = 10 — **(30)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! (Стальной патрон)**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, X«6», «Атака» = 5, «Стальные» +1

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! (Случайный расходник)**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, X«6», «Атака» = 5, добавить к случайному параметру «Расходники» случайное число от 1 до «Джон»

○ Если отмечено «Помощь/1», отмечено «Помощь/2», отмечено «Помощь/3», отмечено «Помощь/4», отмечено «Помощь/5», но отсутствует «Помощь/6»: **Бандиты кончились! (Дальше)**, ✎ «Атака» = 0 — **(72)**

# 51

---

## Предупредить мэра Пайла

Настало время предупредить власти, что городу угрожает настоящий кризис, и если мэрия будет продолжать копать под владельцев увеселительных заведений, вместо того, чтобы найти настоящего зачинщика народных волнений, то пропустит момент, когда город лишится поддержки из бюджета страны. Многие предприятия сократят производство, а большинство жителей останется без работы и пособий.

Я не знаю, кто может быть в этом заинтересован, и не мне заниматься его поиском, когда стоит вопрос национального уровня. Я должен лично сообщить мэру всё, что мне известно, но только вряд ли он принимает посетителей.

*Сложность: 10*

- Приступить — (55)
- Позже — (56)

# 52

---

Я слишком много времени потратил на поиск бомбы, но взрыв произошёл совсем в другом районе.

- Провал! — (56)

## Седьмое небо

Вечер празднования годовщины дня открытия первого заведения, принадлежащего Эду Арену, состоялся в ресторане «Седьмое небо». Одно из самых изобилующих пафосом мест, в котором собираются люди, соревнующиеся друг с другом своим достатком. Дорогие машины перед входом, дамы в усыпанных стразами вечерних платьях, джентльмены одеты по последнему пisku моды. Они соревнуются деньгами, но не славой. Имена богатейших людей города скрыты от публики. Пчёлам не обязательно знать пчеловода в лицо.

На главном входе, устеленном ковровой дорожкой, два могучих представителя службы внешней охраны проверяют каждого посетителя – всё, как положено. Я достал приглашение на вечер и предъявил его амбалам. Понятия не имею, как Виктор сумел его для меня заполучить, но иначе сюда не впускают.

Если отмечено «Способности/Мирный»: Охранники молча смерили меня взглядом, явно пренебрежительным, но не стали препятствовать мне войти внутрь. Как-то всё легко получилось.

Если отмечено «Способности/Представитель», но отсутствует «Способности/Мирный»: Охранники смерили меня взглядом и преградили мне дорогу:

- Простите, сэр, но вход в заведение с оружием запрещён.

Хорошо, что на мне была представительная одежда, и я мог попытаться убедить их, что являюсь не только другом хозяина заведения, но и отвечаю за безопасное проведение мероприятия.

### Представитель

Сложность: 2

Параметры: Разум

Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб»: **Успех!**

После непродолжительного разговора они позволили мне войти внутрь. Как-то всё легко получилось.

Если в наличии «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб», в наличии 1 «Кубики/Сложность+дб», но отсутствует «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб»: **Провал!**


Эти ребята были категоричны, доказывать им что-то не имело смысла, но я и не рассчитывал, что так сразу они меня пропустят. Мне нужно поискать другой вход.


Если отсутствуют «Способности/Мирный», «Способности/Представитель»: Охранники смерили меня взглядом, явно пренебрежительным, и преградили мне дорогу:

- Простите, сэр, но вход в заведение с оружием запрещён.

Эти ребята были категоричны, доказывать им что-то не имело смысла, но я и не рассчитывал, что так сразу они меня пропустят. Мне нужно поискать другой вход.

Если отмечено «Способности/Мирный»: **Войти** — (94)

Если отмечено «Способности/Представитель», но отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+дб», «Способности/Мирный»: **Представитель**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сложность+дб» +2, добавить к «Параметры+дб» количество «Разум»

Если в наличии «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб», в наличии 1 «Кубики/Сложность+дб», но отсутствует «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб»: **Провал! Другой вход**,  «Сложность+дб» = 0,

«Параметры+дб» = 0, «Атака» = 4, «Универсал 1» = 0, «Универсал 2» = 0 — (106)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб»: **Успех!**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0 — (94)

○ Если отсутствуют «Способности/Мирный», «Способности/Представитель»: **Другой вход**, ✎ «Атака» = 4, «Универсал 1» = 0, «Универсал 2» = 0 — (106)

## 54

### Грохот ос стороны входа

Я слышал, что сюда уже начали ломиться снаружи, и был готов броситься к любому окну, чтобы выпрыгнуть на улицу, даже если меня увидят и откроют по мне огонь, но в это же время раздались звуки выстрелов и бьющихся стёкол. Легавые приступили к обстрелу здания.

Тем не менее, я заглянул в одну из палат, и тут мне повезло: за окнами порос высокий кустарник, полностью закрывая весь обзор. Я мог бы выпрыгнуть наружу, и никто бы этого не заметил, но только окна первого этажа оказались зарешёчены.

В любую секунду сюда влетит спецназ, они уже почти вышибли входную дверь. Мне нужно решать, как поступить: попробовать выломать решётку и выскочить на улицу, или попытаться открыть без ключа замок двери, ведущей наверх?

#### Выломать решётку

*Сложность: Физика*

Параметры: Рефлексы

#### Взломать замок

*Сложность: 2+Взлом*

Параметры: Разум

Если отсутствует 7 «Сложность/Физика»: **Выломать решётку**

Я не должен сдаваться. Решётка поддаётся, мне нужно попытаться снова.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+дб»: **Выломать решётку**, ✎ добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Сложность+дб» количество «Физика», добавить к «Параметры+дб» количество «Рефлексы», «Физика» -2, «Универсал 1» = 1

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+дб»: **Взломать замок**, ✎ добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Сложность+дб» количество «Взлом», «Сложность+дб» +2, добавить к «Параметры+дб» количество «Разум», «Универсал 1» = 2

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб», в наличии 1 «Кубики/Сложность+дб», но отсутствует «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб»: **Провал! (Попробовать снова)**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб», в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех! Выскочить в окно**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, «Взлом» = 0, «Физика» = 0 — (75)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб», в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех! Наверх**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, «Взлом» = 0, «Физика» = 0 — (88)

## 55

### Здание мэрии

Посреди открытого пространства, выложенного тротуарной плиткой, стоит огромное, монументальное здание, возведённое из гранита и не имеющее отделки, из-за чего имеет грубый вид и напоминает своими правильными формами корзину для грязного белья. Я подошёл к нему со стороны парадных дверей, но суровый охранник в чёрном деловом костюме и с гарнитурой от радиостанции за ухом, остановил меня ещё перед ступенями ко входу:

Если отмечено «Способности/Мирный», отмечено «Способности/Представитель»: - По какому вопросу?

- На прим к мистеру Пайлу.

- Ваше имя?

- Слэв.

Охранник помолчал, дожидаясь указания, которое поступило ему через наушник, и произнес:

- Проходите.

Так просто. Я думал, мне придётся заполнять какие-нибудь бумаги, ну или кого-то вырубить.

Если отсутствуют «Способности/Мирный» или «Способности/Представитель»: - Режимный объект. Не положено, - твёрдо сообщил он механическое предостережение.

Ну и ладно. Ничего другого я и не ожидал. Наверное, стоило одеться поприличней, идя в такое место, и позаботиться, чтобы ствол не торчал из-под одежды.

Если отмечено «Способности/Мирный», отмечено «Способности/Представитель»: **Пройти** — (131)

**Поискать другой вход** — (129)

## 56

### Дом

Здесь я могу отдохнуть и сменить экипировку. А ещё нужно решить, с кем я должен сейчас встретиться

**Экипировка** — (76)

Если в наличии 1 «Сложность/Уровень»: **Заповедник мутантов** — (133)

Если в наличии 1 «Сложность/Уровень»: **Вперёд**,  «Универсал 1» = 10 — (36)

Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Агент», в наличии ровно 3 «Скрытые/Виктор», в наличии ровно 3 «Скрытые/Джон»: **Самолёт** — (89)

**Хищный Джон** — (43)

Если отсутствует 1 «Скрытые/Джон»: **1. Узнать о зачинщиках** — (42)

Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Джон»: **2. Банда Купера** — (38)

Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Джон»: **3. Предупредить власти города** — (51)

**Виктор Боровских** — (122)

Если отсутствует 1 «Скрытые/Виктор»: **1. Разоблачить Эда Айрена** — (47)

- Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Виктор»: **2. Обряд инициации** — (78)
- Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Виктор»: **3. Туман поглощает** — (118)
- Агентство** — (18)
- Если отсутствует 1 «Скрытые/Агент»: **1. Исчезновение в парке** — (84)
- Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Агент»: **2. Найти бомбу** — (121)
- Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Агент»: **3. Проследить за Дами Допельгер** — (39)

## 57

---

### Одним меньше

Сняв с убитого рясу и колпак, срывающий лицо, я надел это всё на себя и догнал оставшуюся процессию, заняв место замыкающего.

Ещё немного – и мы вышли поляну, по всей видимости, заранее оборудованную для проведения ритуала инициации нового члена. Посреди этого места стояло некое подобие алтаря, или чёрт его знает, как оно называется – стол, сложенный из кучи камней. Всё происходило без слов: четверо культистов встали по кругу на одинаковом расстоянии друг от друга, и я вовремя сообразил, где мне встать пятым, чтобы не вызвать подозрения, что я не понимаю, что происходит.

Ещё один участник ритуала в мантии препроводил костыляющего Стаба к столу из камней и указал тому, что следует возложиться на алтарь. Стаб послушно повиновался жесту и лёг на спину. Всё это стало походить на обряд инициации ещё меньше, когда исполнительный жрец достал из-под мантии кинжал, и вознёс его над покорно лежащим человеком, под раздавшееся от остальных участников сонорное завывание.

- Остановить ритуал** — (15)
- Смотреть дальше** — (107)

## 58

---

### Смерть

Он тут же отправил меня на тот свет прежде, чем я успел что-либо сделать.

- Отмена** — (74)

## Нетопырь

Огромная летучая мышь превосходит вас в размерах. Животное пикирует вниз, приняв вас за огромное насекомое.

Это существо болезненно относится к серебряным пулям, как и большинство кровососущих.

### Карточка противника

#### Пристрелить (Серебряный патрон)

Сложность:  $6 + \text{Уровень}$

Параметры: Стрельба

#### Пристрелить (Стальной патрон)

Сложность:  $13 + \text{Уровень}$

Параметры: Стрельба

Если отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Нет патронов!**

Не стоило отправляться в такое путешествие, не позаботившись о боеприпасах

Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6»: **Успех!**

Нетопырь охранял своё гнездо. Посмотрите что там лежит и выберете, что из этого вам нужно.

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Пристрелить (Серебряный патрон)**, ✎ добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +6, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1, добавить к «Сложность+д6» количество «Уровень»

○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Пристрелить (Стальной патрон)**, ✎ добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +13, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Стальные» -1, добавить к «Сложность+д6» количество «Уровень»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»: **Провал! Вернуться к началу**, ✎ «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0, «Универсал 1» = 10 — **(36)**

○ Если отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Нет патронов! К началу**, ✎ «Универсал 1» = 10 — **(36)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6»: **Патроны (Случайный 1-4) или...**, ✎ «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0, добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Виктор» — **(36)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6»: **Сюрикен (Уровень) или...**, ✎ «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0, добавить к «Сюрикен» количество «Уровень» — **(36)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6»: **Отмычка (Уровень)**, ✎ «Сложность+д6» = 0,



## 60

### Тайная комната

На стене рядом с одной из дверей красным маркером выведено «4ever». Уверен, это написано рукой Бима. Дверь была не заперта, я спокойно вошёл в квартиру – и не ошибся. Из дальне комнаты через коридор слышались голоса подростков. Я прошёл туда. В небольшой спальне комфортно расположились все четверо. Бим и Коли сидели на диване с потрёпанной обшивкой, обняв друг друга, а в кресле расположился Спайк, прихватив за талию свою Дину – свою подружку, которая сидела на подлокотнике того же самого кресла. Посреди стоял кухонный стол с выпивкой, чипсами и даже с какой-то едой. Они безмятежно о чём-то общались и шутили, а моё появление никого не удивило. Спайк глянул на меня и задорно спросил:

- Дядька, ты что тут делаешь? Ошибся дверью?

Только Бим смотрел на меня с подозрением, перевёл взгляд на своего друга и заметил тому:

- Спайк, ты ведь говорил, к нам никто не сможет войти.

- Никакая тень, - поправил Спайк. – Отпугивающие чары не действуют на людей.

Они как будто играли в какую-то игру, с которой пришло время завязывать. Мне нужно было брать ситуацию в свои руки, поэтому я сделал интонацию построже и объявил:

- Так, детки, пора расходиться по домам. Дядя Слэв отведёт вас к родителям.

Я только вызвал этим бурный смех всех четверых. Спайк выдал под истеричное ржание свою трактовку:

- Отправишь меня в преисподнюю?

- И на кой чёрт мы им сдались? – поддержала Коли.

Я смотрел на Дину, которая до последнего не хотела отвечать, но, не выдержав моего взгляда, всё-таки призналась:

- У меня только недавно рёбра срослись после последнего скандала отца.

Бим поддался настроению своих друзей, но когда я сказал, что обещал его матери привести его к ней, худощавый парень на диване сразу изменился и взволнованно спросил:

- Вы серьёзно? Вы что, разговаривали с ней? - он встал из-за стола и сообщил друзьям: - Извините, мне нужно ему кое-что сказать.

Бим проводил меня по коридору обратно к двери, здесь он мог поговорить со мной наедине.

- Мистер Слэв, раз вы заговорили о моей матери, то я объясню вам, что это за место, и почему вы не сможете выполнить своё обещание. Серый туман поглощает людей, переносит их сюда, но никто не может вернуться обратно. Нас привёл сюда Спайк и всё объяснил. Мы сами сделали такой выбор. Спайк знает об этом мире больше, потому что его отец принадлежал к какому-то тайному обществу, пока не ушёл из жизни.

Мы соблюдаем несложные правила, которые позволяют нам находиться в безопасности и чувствовать себя свободными, даже больше, чем в реальности. Нельзя выходить на улицу в тёмное время, нужно запира́ть вход в убежище отпугивающими чарами, но рассказать о них я не могу, потому что есть ещё одно правило: никому нельзя доверять, только друг другу. По этой

же причине вы не можете оставаться в нашем убежище, но я хочу вам помочь. Возьмите одну из моих вещей, которая позволит вам дольше оставаться человеком.

Я люблю свою мать, но для меня невыносимо каждый вечер слышать, как она вынужденно принимает клиентов с улицы, чтобы обеспечить себя и меня средствами к существованию. А в этом мире не нужно ничего покупать за деньги.

Мистер Слэв, уходите и не беспокойтесь ни за кого из нас.

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Кастет (Рефлекс+3)», «Шкаф с экипировкой/+Худи (Удача+1/Маскировка)»: **Одежда: Худи (Удача+1/Маскировка)**, ✎  
✓«+Худи (Удача+1/Маскировка)»

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Кастет (Рефлекс+3)», «Шкаф с экипировкой/+Худи (Удача+1/Маскировка)»: **Экипировка рук: Кастет (Рефлексы+3)**, ✎  
✓«+Кастет (Рефлекс+3)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Кастет (Рефлекс+3)» или отмечено «Шкаф с экипировкой/+Худи (Удача+1/Маскировка)»: **Уйти — (37)**

## 61

### Эпилог

Я много раз обдумывал, что же тогда со мной произошло и связаны ли между собой события, которые со мной приключились. Я нашёл ответы на большинство вопросов в своей голове, но кое-что так и осталось неясным. То, о чём я боюсь даже думать.

Выходит, что в какой-то момент, после того, как мы с Джени взяли Мику и уехали из Карнивэра, в городе появились разломы в границах измерений. Через эти разломы в наш мир стало проникать потустороннее вещество, поглощающее всё живое. В зависимости от непонятных обстоятельств, одни люди попадали в параллельный мир, другие – просто растворялись в нём, превращаясь в сгусток слизи.

Виктор связывал появление аномальных зон с деятельностью религиозной группировки «Ангелы тьмы», но его предположения, по большей части, оказались ошибочными. На самом деле Ангелы не могли распылять аномальное вещество или воссоздавать его, но они смогли найти способ черпать силы из других измерений, используя свойства серого тумана, что наделяло участников культа различными сверхспособностями.

Используя эти способности, секта Ангелов тьмы узнала о том, что я обладаю скрытым талантом повелевать тьмой, и захотели, чтобы я стал одним из них. Тогда я использовал бы свои способности в интересах Ангелов, что увеличило бы силу секты, но я не стал бы этого делать по доброй воле. И у Ангелов был свой план, как меня заставить им служить, но они так и не смогли его исполнить.

Власти города знали о существовании аномальных, но не имели сведений о свойствах серого тумана. Всё, что было понятно, что этот туман заражает местность и людей, после чего они пропадают в небытие. Мэр Пайл решил, что наиболее эффективный и единственный способ скрыть всё происходящее в Карнивэре и остановить распространение непонятного вещества – сбросить на город атомную бомбу. Тогда на месте Карнивэра сделали бы зону отчуждения, куда близко никого не подпускали бы, а в ядерном взрыве собирались обвинить правительство страны победившей революции.

Пайл предполагал, что если он начнёт говорить в конгрессе о разломах в границах измерений, то его посчитают сумасшедшим. Поэтому, чтобы убедить правительство страны в необходимости сбросить на Карнивэр бомбу, он инициировал в городе серию беспорядков,

сопровождавшихся террористическими актами. Пайл посчитал, что правительство пойдёт на грубые меры для подавления революционных восстаний, и не просчитался. Бомба была сброшена.

И вот, в тот момент, когда над городом пролетал бомбардировщик, я думал о жертвах серого тумана, которые исчезли и уже не смогут вернуться. Ко мне закралась смелая мысль: «А что, если Ангелы хотели заманить меня на свою сторону, потому что я действительно обладаю необычными способностями. Вдруг они не ошибаются? И если я действительно могу управлять тьмой, то должен переместить бомбу в иное измерение». Я бы не узнал этого наверняка, если бы не попробовал.

Ядерный взрыв произошёл, но это случилось в том мире, из которого возникали тени. И после этого взрыва связь миров как будто разрушилась. Туман исчез, и перестал появляться в разных частях города. Никто после этого не слышал про появление аномальных зон. Но я знаю, тот, иной мир, не перестал существовать вместе со всеми своими обитателями. Он просто стал дальше.

### Комплекты экипировки

#### Медвежатник

Мирный+Маскировка+Тихушник

Устанавливает значение *Взлом* = 0

#### Каратель

Авторитет+Представитель+Крушитель

Устанавливает значение *Атака* = 0

#### Очередь (-3 Стальные)

ПП Узи + Представитель + Крушитель

При атаке выпускает очередь из 3-х стальных патронов, гарантируя врагу 100% летальный исход

#### Разряд (- Отмычка)

Мирный + Маскировка + *Тазер*

При провале проверки позволяет перебросить кубики

#### На грани (- Сведения)

Авторитет + *Нательный бронежилет* + Тихушник

После броска кубиков отнимает 1 от сложности

#### Волшебство (+1 Стальной/+1 Серебряный)

*Винтовка* + *Разгрузка* + Тихушник

Как только заканчиваются все патроны, сразу появляется два патрона. Волшебство


#### Специалист


Мирный + *Разгрузка* + *Когти*


Использование Сюрикенов, Отмычек и Сведений X2 раза эффективнее

Выберете любой из основных предметов экипировки и получите достижение

 ✓«2»

Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Разгрузка (Разум+5)»: **Разгрузка (Разум+5)**,  X«1», ✓«+Разгрузка (Разум+5)»

Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»: **Деловой костюм (Разум+3/Представитель)**,  X«1», ✓«+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»

Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Когти (Удача+5)»: **Когти (Удача+5)**,  X«1», ✓«+Когти (Удача+5)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)»: **Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)**, ✎ X«1», ✓«+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)»: **Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)**, ✎ X«1», ✓«+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Оберэг (Стрельба+3/Мирный)»: **Оберэг (Стрельба+3/Мирный)**, ✎ X«1», ✓«+Оберэг (Стрельба+3/Мирный)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)»: **Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)**, ✎ X«1», ✓«+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Макинтош (Удача+3/Маскировка)»: **Макинтош (Удача+3/Маскировка)**, ✎ X«1», ✓«+Макинтош (Удача+3/Маскировка)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)»: **Катана (Рефлексы+3/Крушитель)**, ✎ X«1», ✓«+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»: **Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)**, ✎ X«1», ✓«+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»: **Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)**, ✎ X«1», ✓«+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»

○ Если отмечено «Помощь/1», но отсутствует «Шкаф с экипировкой/+ПП Узи (Стрельба+5)»: **ПП Узи (Стрельба+5)**, ✎ X«1», ✓«+ПП Узи (Стрельба+5)»

○ Если отмечено «Помощь/2»: **Повелитель тьмы**, ✎ получено достижение «Повелитель тьмы», X«2»

○ **Домой**, ✎ «Виктор» +1, «Уровень» +1 — (56)

**Дом Рэйва 1-ый этаж**

Я заглянул в окно снаружи и увидел на полу кучу хлама. Такое ощущение, что хозяин ленится вынести всё это на помойку. Из-за близости участка к воде – на первом этаже всё отсырело. На улице и то комфортнее было бы жить. Я дёрнул раму на себя – окно открылось, издав звонкий треск. Тут же услышал донёсшиеся изнутри, откуда-то из-за кучи хлама, мужской и женский голоса:

- Что за шум!? – грубо спросила женщина.
- Может этот, как его там... Рэйв? – предположил хриплый мужчина.
- Какого чёрта он бы стал тут что-то вытворять, если живёт над нами?
- Пойду посмотрю, а то мало ли...

Потревоженный мужик шагал в мою сторону. Я успел его мельком увидеть – он нёс в руках что-то здоровое, но мне нельзя было попадаться ему на глаза. Я должен притаиться и подождать, когда бдительность хозяев успокоится.

**Спрятаться**

Сложность: 2

Параметры: Удача

**Маскировка****Повал!**

- Чтоб-тебя! Какого хрена ты тут делаешь? – заорал он, замахиваясь на меня металлической арматуриной.

Не помню уже, что я ему тогда ответил, да и какая разница. План оказался сорван, мне пришлось отложить его выполнение на другой раз.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Спрятаться**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +2, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (56)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! На 2-ой этаж**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0 — (71)

○ Если отмечено «Способности/Маскировка»: **Маскировка** — (71)

13: 30

Пить кофе

Я полтора часа колесил по городу, чтобы признать это. Хон – настоящий гений, раз ему потребовалось гораздо меньше времени. Кто сказал, что все преступники мыслят одинаково? Сущяя правда.

У меня есть ещё тридцать минут, а это значит, что я успеваю выпить чашечку кофе. Я попросил высадить меня возле ближайшего кафетерия, когда такси проезжало через центр. Просторное заведение с кофемашиной и низкими ценами – то что нужно.

Наслаждаясь ароматным эспрессо, я думал о том, какой здесь широкий дверной проём, а столы расставлены так, чтобы не загораживать проход – люди не будут толпиться, когда начнут выбегать наружу. Кафетерий – достаточно людное место в два часа дня.

Сколько времени нужно полицейским, чтобы приехать на вызов? И сколько времени требуется на закладку бомбы? Очень мало. Настолько мало, что преступник сам ещё не знает, где он заложит бомбу, которая сработает через двадцать минут.


Когда в стаканчике остался последний глоток, пришло время действовать, но если у меня нет лишнего патрона – то ничего не получится.


Я встал со своего места и прошёл в конец зала. Направив ствол в потолок, чтобы все могли его хорошо разглядеть, я громко объявил:

- Внимание! В здании заложена бомба. Через двадцать минут оно взлетит на воздух!

Посетители и персонал только косо посмотрели на меня.

**Не стрелять — (128)**

Если в наличии 1 «Патроны/Стальные»: **Выстрелить (- Стальной патрон)**,   
«Стальные» -1 — (4)

Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные»: **Выстрелить (- Серебряный патрон)**,   
«Серебряные» -1 — (4)

## Вооружённый бандит

Грозный тип с большой пушкой. Если он почует что-то неладное, то не подпустит меня близко к себе. Но если моё оружие надёжно спрятано, то я могу подойти и вырубить его, сэкономив патрон.

### Карточка противника

#### Выстрелить

Сложность: Атака

Параметры: Стрельба


#### Подойти и врезать (Мирный)


Сложность: 4


Параметры: Рефлексы


Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**


Он больше не представляет угрозы. Я могу подобрать то, что мне сейчас нужнее.


○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Выстрелить (Стальной)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1


○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Выстрелить (Серебряный)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1


○ Если отмечено «Способности/Мирный», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Подойти и врезать (Мирный)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +4, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»


○ Если отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», «Способности/Мирный», 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Нет патронов! Это провал! (К началу)**,  «Атака» = 0, «Универсал 1» = 10 — (30)

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! (К началу)**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Атака» = 0, «Универсал 1» = 10 — (30)

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Стальной патрон (1-2)**,  добавить к «Стальные» случайное число от 1 до «Универсал 2», X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сюрикен**,  «Сюрикен» +1, X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Отмычка**,  «Отмычка» +1, X«1»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0,

## 65

### Спрятаться за грузовик

Я видел, что вход в здание контролировал бригадир команды грузчиков, пропуская внутрь только своих, а значит нужно было поговорить с одним из его подчинённых. Я цыкнул парню, собиравшемуся погрузить на свои плечи мешок с цементом.

Этот оказался мексиканцем и даже не понял, когда я предложил ему отдохнуть и помочь с разгрузкой. Ну ничего, за грузовиком нас всё равно никто не видит.

### Вырубить рабочего

Сложность: 8

Параметры: Рефлексы

### Тихушник

Сложность: 6

Параметры: Удача

Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Бригадир**

Я снял с рабочего комбинезон и надел на себя, взял мешок с цементом и пошёл ко входу. Бригадир ничего не заподозрил. Я мог спокойно войти в здание мэрии.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Вырубить рабочего**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +8, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если отмечено «Способности/Тихушник», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Тихушник**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +6, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Мне лучше вернуться назад**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (129)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Войти**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (131)



## 66

### Безмолвная леди

- Прошу прощения..., - прокричал я и спохватился, стоит ли обращаться к ней по имени, давая понять, что я пришёл сюда не просто так, - ...мисс, Вам, должно быть, очень холодно, - ветер схватывал мои слова на лету и без сожаления уносил их прочь. – Прошу, позвольте мне сопроводить Вас к транспортной остановке. Находиться на вершине этого здания слишком опасно.

Она даже не пошевелилась, продолжив стоять, держа руки в карманах куртки. Не думая о дозволенных рамках, я собирался одёрнуть Дами, но тут же мои собственные руки стыдливо спрятались за спиной. Безмолвная леди безмятежно повернулась ко мне и одарила таким пронзительным взглядом, словно разглядывала не меня, а то, что происходит у меня внутри.

Ровная осанка, расправленные плечи, приподнятый острый подбородок и тонкий, немного вздёрнутый нос – всё это придавало миссис Допельгер весьма надменный вид. Я даже затрепыхал, обращаясь к ней. Дами не стала удостаивать меня ответом, зашагала плавной поступью к ведущей вниз лестнице. Я не сомневался – сегодня уже не смогу её увидеть, и вся дальнейшая слежка за миссис Допельгер ни к чему не приведёт.

○ **Рассказать Строуку** — (77)

## 67


### Ритуал вызова демона

Ангелам тьмы нужен был не новый участник секты, а доброволец для жертвоприношения. Они сумели ввести Стаба в заблуждение, пообещав ему исцеление от всех болезней, а вместе с тем и Виктор, видимо подслушав каким-то образом разговор сектантов с калекой, понял всё не верно.

Теперь уже нельзя сказать, чем бы всё закончилось, доведи они свой обряд до конца, да уже и не важно.

Нужно собрать трофеи и возвращаться домой.

 «Универсал 1» = 2

○ **Задание выполнено**,  добавить к случайному параметру «Параметры» случайное число от 1 до «Универсал 1» — (7)

## Плоть тьмы

Чья-то объёмная тень, оторванная от поверхности, движется ко мне.

**Каточка противника****Пристрелить (Стальной патрон)**

Сложность: 4

Параметры: Стрельба

**Пристрелить (Серебряный патрон)**

Сложность: 1

Параметры: Стрельба

**Проскользнуть мимо**

Сложность: 4

Параметры: Удача

**Маскировка**

Сложность: 1


Параметры: Удача


Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»:


**Провал!**


Тень бросилась на меня и накрыла, как покрывалом. Она поглотила меня.


Придётся вернуться на первый этаж.


○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Пристрелить (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+д6» +4, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Стальные» -1

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Пристрелить (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+д6» +1, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Проскользнуть мимо**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+д6» +4, добавить к «Параметры+д6» количество «Удача»

○ Если отмечено «Способности/Маскировка», но отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+д6», «Способности/Маскировка»: **Маскировка**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+д6» +1, добавить к «Параметры+д6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»: **Провал! Вернуться к началу**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0, «Универсал 1» = 9 — (97)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6»: **Успех! Далее**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0 — (97)

## Лестница

Я стал подниматься, прижимаясь к стене и не зная, что ждёт меня наверху. До меня начали доноситься голоса, и я остановился, чтобы прислушаться. Два человека переговаривались между собой. Их голоса были взволнованы и в них даже слышались нотки паники:

- Чёрт, Джим, легавые окружили нас со всех сторон, - произнёс один. – Может уже пора заканчивать всё это и будет проще, если мы сдадимся? Боб и Тони уже мертвы. Вдвоём мы мало что сможем сделать.

- Закрой рот, Майк, пока я сам тебя не пристрелил, - ответил ему второй. – Мы не можем сдать, когда наконец-то смогли его поймать и запереть внизу. Оставайся здесь, я пойду посмотрю, сколько их с задней стороны.

Вот дерьмо! Я нахожусь в доме с бандитами, окружном со всех сторон копами. Единственный выход на первый этаж преграждает один из бандитов, пока второй ушёл в другую часть дома.

Нужно срочно что-то предпринять.

### Выстрелить в бандита

Сложность: 2

Параметры: Стрельба

### Подкрасться и нанести удар

Сложность: 4

Параметры: Рефлексы

Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»:

### Провал!


Прежде, чем я успел его прикончить, он направил в мою сторону пистолет и прокричал во всю глотку:


- Джим, эта тварь как-то выбралась наружу!


Но выстрелить он не успел. Теперь я не могу больше задерживаться. Джим уже идёт сюда.

Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**

Я убил его. Могу взять одну из его вещичек.


○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Выстрелить в бандита (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +2, добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1


○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Выстрелить в бандита (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +2, добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1


○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Подкрасться и нанести удар**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +4, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»


○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1


«Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6»  
«Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**,  «Универсал 2» = 1

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», но отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 2»: **Успех!**,  «Универсал 2» = 3

○ Если в наличии 3 «Скрытые/Универсал 2»: **Патроны (Случайный 1-4)**,  добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2», «Универсал 2» = 1

○ Если в наличии 3 «Скрытые/Универсал 2»: **Сюрикен (-2 Атака)**,  «Универсал 2» = 1, «Сюрикен» +1

○ Если в наличии 3 «Скрытые/Универсал 2»: **Сведения (-2 Тайна)**,  «Универсал 2» = 1, «Сведения» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 2»: **Далее**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 2» = 2 — **(83)**

## 70

### Элитные многоэтажки

Я сидел в машине и наблюдал сквозь лобовое стекло за подъездом дома, в котором проживали супруги Допельгеры. На панели возле рулевой колонки у меня лежала фотография Дами, полученная от Строука. Жена заказчика имела очень миловидную внешность и к тому же, если фотография была сделана не в пошлом десятилетии, Дами выглядела значительно моложе мужа.

Всё, что мне известно о Допельгерх, что в браке они уже давно, детей у них нет. Строук - владелец сети магазинов хозтоваров. Он много работает и много зарабатывает. Это даёт повод не исключать варианта, что их брак состоялся по расчёту, но разве можно кого-то за это винить...

А, вот она вышла из подъезда и куда-то собралась в середине дня, когда мужа нет дома. Действительно лакомый кусочек, но больно уж стройная. Вид имеет такой отрешённый, как работник паспортного стола. Я готов был завести мотор, но Дами не собиралась садиться в собственную машину или ловить такси. Она предпочла идти пешком, а значит, преследовать её на колёсах не имело смысла.

Интересно, почему никому так и не удалось проследить за девушкой, чья внешность сама приковывает к себе посторонние взгляды? Я следовал за ней минут двадцать и не заметил ничего странного, кроме того, что супруга бизнесмена слишком много ходит по улице пешком. Дами прошла по аллее к скверу, нигде не останавливаясь. Отличное место и время для прогулки, и многие этим пользовались в столь ясный день. Но наша куколка уверенно двигалась дальше, а я так и не мог понять, куда же она всё-таки направляется.

В том, что не обременённая работой и домашними делами миссис Допельгер предпочитает пешие прогулки, может быть, и нет ничего необычного.

Странности начались дальше.

○ **Дальше** — **(116)**

## Дом Рэйва 2-ой этаж

Я полез вверх по лестнице. К счастью, мне удалось не упасть с неё. Я дёрнул входную дверь пару раз – замок вылетел, предоставив мне возможность войти внутрь. Я сразу оказался в спальне. Судя по всему, Рэйв не любил наводить порядок и не готовился к тому, что может покинуть свой дом надолго. Кровать в углу осталась не заправленной, вещи раскиданы по полу. Шкаф с одеждой плотно закрыт. Напротив окна, заляпанного птичьим дерьмом, через которое в комнату попадает свет, стоит тумба с сейфовым замком. Из комнаты на кухню ведёт дверной проём без дверей.

Я собирался начать искать что-нибудь нужное Джону, и для начала полез в шкаф с вещами, когда из кухни вышел жилистый пацан с бутылкой пива в руке. Какое-то время мы молча смотрели друг на друга – каждый из нас пытался оценить обстановку.

Значит, Джон что-то напутал, сказав мне, что Рэйв Кэчер отбывает административное задержание, или же задиру отпустили раньше срока. Мне следовало самому всё выяснить у Рэйва, но он уже летел на меня с кулаками и с криком:

- Какого дьявола!?

Нужно врезать ему пару-тройку раз, чтобы он успокоился. Я могу напугать Рэйва и избежать драки, если у меня есть способность «Авторитет». В противном случае придётся одержать успех в кулачном бою три раза подряд, не пропустив ни одного удара.

### Драка


Сложность: Физика


Параметры: Рефлексы


Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»:


### Провал!


Рэйв врезал мне так, что я вырубился на месте. Придётся наведаться к нему позже, а пока я ничего не смогу сделать.


 «Физика» = 3

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Драка**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Сложность+д6» количество «Физика», добавить к «Параметры+д6» количество «Рефлексы», «Физика» -1

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»: **Провал!**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0, «Физика» = 0 — (56)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Сложность/Физика»: **Успех! Врезать ещё раз**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6», но отсутствует 1 «Сложность/Физика»: **Успех! Закончить драку**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0 — (12)

○ Если отмечено «Способности/Авторитет»: **Авторитет**,  «Физика» = 0 — (12)

**Склад**

Мне удалось подойти к складу - это отделённая от остального пространства комната, закрывающаяся на ключ. Но сейчас дверь была приоткрыта и я вошёл внутрь.

Огромное количество ящиков с оружием, боеприпасами и взрывчаткой стояли друг на дружке, занимая практически всю комнату от потолка. Кто бы мог подумать, что всё это можно найти в развалинах металлургического цеха. Похоже, банда Купера обосновалась здесь уже достаточно давно, раз сумели забить до отказа склад оружием.

Тим стоял рядом с ящиками, выпучив на меня глаза. Этот парень выглядел достаточно порядочно, чтобы называть его бандитом. Этаким мажор, перепутавший развалины цеха с ночным клубом. Сейчас до него медленно доходило, что его головорезы оказались ни на что не способны, а значит в эту минуту тем более не стоит ждать от них помощи.

- Кто вы? Что вы делаете здесь? - Тим держал максимально учтивый тон.

- Пришёл задать несколько вопросов и получить на них ответы.

- Вы действительно так думаете?... - главарь шайки кинулся на меня, держа в руке какую-то арматуру. Мне оставалось только отбиваться.

Нужно врезать ему пару-тройку раз, чтобы он успокоился и начал вести, как подобает. Придётся одержать успех в рукопашной схватке три раза подряд, не пропустив ни одного удара.

Если у меня есть способность "Авторитет", то достаточно вмазать Тиму прикладом по голове как следует всего один раз и направить на него дуло ружья. Тогда он точно поймёт, что к чему.

**Драка X3**

*Сложность: Физика*

Параметры: Рефлексы

**Авторитет X1**


*Сложность: Физика*


Параметры: Рефлексы


Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»:


**Провал!**


Тим врезал мне так, что я вырубился на месте. Придётся наведаться к нему позже, а пока я ничего не смогу сделать.


 «Физика» = 8

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Драка**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Физика», добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», «Физика» -2

○ Если отмечено «Способности/Авторитет», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Авторитет**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Физика», добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», «Физика» -6

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! (К началу)**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Физика» = 0, «Универсал 1» = 10 — **(30)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», в наличии 4 «Сложность/Физика»: **Успех! Врезать еще раз,**  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», но отсутствует 4 «Сложность/Физика»: **Успех! Закончить драку,**  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Физика» = 0, «Джон» +1 — **(34)**

## 73

---

Предмет в вашей руке может наделять способностями, которые открывают дополнительные действия при определенных обстоятельствах.

*Тихушник* - если необходимо от кого-то избавиться, но вы не хотите поднимать лишний шум

*Крушитель* - нехватка силы компенсируется увесистым предметом, который вы с собой таскаете

○ **Назад** — **(76)**

## 74

---

### Джим

- Ах ты ж сукин сын! - заорал кто-то сзади.

Я обернулся. За моей спиной стоял человек в такой же чёрно одежде, какую носили все, кого я здесь видел. Он стоял совсем близко и целился в меня из пистолета. Я даже не видел, откуда он взялся, и у меня не было времени на раздумья.

### Выстрелить первым

*Сложность: Атака*

Параметры: Стрельба


### Рукопашный бой

*Сложность: 2+Атака*


Параметры: Рефлексы


Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**


Патроны ему уже не понадобятся, а мне очень даже пригодятся.


○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Выстрелить первым (Стальной патрон),**  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1

«Кубики/Сложность+d6»: **Выстрелить первым (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Рукопашный бой**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», «Сложность+d6» +2

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6»  
«Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (58)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Патроны (случайный 1-2)**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Атака» = 0, добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2», «Взлом» = 2, «Физика» = 7 — (54)

## 75

### Кусты


Теперь я видел полицейские машины в нескольких десятках метрах, за которыми прятались копы. Мне повезло, они не заметили, как я выпрыгнул наружу, но сейчас нужно решиться на самое рисковое действие.


Мне предстоит пробежать вдоль стены и потом ещё немного, чтобы достичь ограждения по периметру участка. В одном месте, прямо напротив угла больницы, был виден пролов в каменной кладке, на высоте не более полутора метров над землёй. Если я не замешкаюсь и перемахну его без запинки, то дальше будет проще.


### Проскочить в пролом

Сложность:2

Параметры: Удача

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Проскочить в пролом**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +2, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6»  
«Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (111)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (35)



**Комплекты экипировки****Медвежатник**

Мирный+Маскировка+Тихушник

Устанавливает значение *Взлом* = 0

**Каратель**

Авторитет+Представитель+Крушитель

Устанавливает значение *Атака* = 0

**Очередь (-3 Стальные)**

ПП Узи + Представитель + Крушитель

При атаке выпускает очередь из 3-х стальных патронов, гарантируя врагу 100% летальный исход

**Разряд (- Отмычка)**

Мирный + Маскировка + Тазер

При провале проверки позволяет перебросить кубики

**На грани (- Сведения)**

Авторитет + *Нательный бронезилет* + Тихушник

После броска кубиков отнимает 1 от сложности

**Волшебство (+1 Стальной/+1 Серебряный)**

Винтовка + Разгрузка + Тихушник

Как только заканчиваются все патроны, сразу появляется два патрона. Волшебство


**Специалист**


Мирный + Разгрузка + Когти


Использование Сюрикенов, Отмычек и Сведений X2 раза эффективнее


*Ваш персонаж не может выходить из дома без оружия*


**○ Оружие — (135)**


○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Револьвер (Мирный)», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять Револьвер (Мирный)**,  ✓«Оружие», ✓«Револьвер (Мирный)», ✓«Мирный»


○ Если отмечено «Экипировано/Револьвер (Мирный)»: **Положить Револьвер (Мирный)**,  X«Револьвер (Мирный)», X«Оружие», X«Мирный»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Револьвер (Мирный)», отмечено «Класс/Оружие», но отсутствует «Экипировано/Револьвер (Мирный)»: **Выкинуть Револьвер (Мирный)**,  X«+Револьвер (Мирный)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Пистолет (Стрельба+1)», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять Пистолет (Стрельба +1)**,  ✓«Оружие», ✓«Пистолет (Стрельба+1)», «Стрельба» +1

○ Если отмечено «Экипировано/Пистолет (Стрельба+1)»: **Положить Пистолет (Стрельба +1)**,  X«Пистолет (Стрельба+1)», X«Оружие», «Стрельба» -1

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Пистолет (Стрельба+1)», отмечено «Класс/Оружие», но отсутствует «Экипировано/Пистолет (Стрельба+1)»: **Выкинуть Пистолет (Стрельба +1)**,  X«+Пистолет (Стрельба+1)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Обрез (Авторитет)», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять Обрез (Авторитет)**,  ✓«Оружие», ✓«Обрез (Авторитет)»,

✓«Авторитет»

Если отмечено «Экипировано/Обрез (Авторитет)»: **Положить Обрез (Авторитет)**,  X«Обрез (Авторитет)», X«Оружие», X«Авторитет»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Обрез (Авторитет)», отмечено «Класс/Оружие», но отсутствует «Экипировано/Обрез (Авторитет)»: **Выкинуть Обрез (Авторитет)**,  X«+Обрез (Авторитет)»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Магнум (Стрельба+3)», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять Магнум (Стрельба+3)**,  ✓«Оружие», ✓«Магнум (Стрельба+3)», «Стрельба» +3

Если отмечено «Экипировано/Магнум (Стрельба+3)»: **Положить Магнум (Стрельба+3)**,  X«Магнум (Стрельба+3)», X«Оружие», «Стрельба» -3

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Магнум (Стрельба+3)», отмечено «Класс/Оружие», но отсутствует «Экипировано/Магнум (Стрельба+3)»: **Выкинуть Магнум (Стрельба+3)**,  X«+Магнум (Стрельба+3)»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+ПП Узи (Стрельба+5)», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять ПП Узи (Стрельба +5)**,  ✓«Оружие», ✓«ПП Узи (Стрельба+5)», «Стрельба» +5

Если отмечено «Экипировано/ПП Узи (Стрельба+5)»: **Положить ПП Узи (Стрельба +5)**,  X«ПП Узи (Стрельба+5)», X«Оружие», «Стрельба» -5

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+ПП Узи (Стрельба+5)», отмечено «Класс/Оружие», но отсутствует «Экипировано/ПП Узи (Стрельба+5)»: **Выкинуть ПП Узи (Стрельба +5)**,  X«+ПП Узи (Стрельба+5)»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять Ружьё(Стрельба+3/Авторитет)**,  ✓«Оружие», ✓«Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)», «Стрельба» +3, ✓«Авторитет»

Если отмечено «Экипировано/Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»: **Положить Ружьё(Стрельба+3/Авторитет)**,  X«Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)», X«Оружие», «Стрельба» -3, X«Авторитет»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)», отмечено «Класс/Оружие», но отсутствует «Экипировано/Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»: **Выкинуть Ружьё(Стрельба+3/Авторитет)**,  X«+Ружьё (Стрельба+3/Авторитет)»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)**,  ✓«Оружие», ✓«Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)», «Стрельба» +3, «Удача» +2

Если отмечено «Экипировано/Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)»: **Положить Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)**,  X«Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)», X«Оружие», «Стрельба» -3, «Удача» -2

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)», отмечено «Класс/Оружие», но отсутствует «Экипировано/Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)»: **Выкинуть Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)**,  X«+Винтовка (Стрельба+3/Удача+2)»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Оберег (Стрельба+3/Мирный)», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять Оберег(Стрельба+3/Мирный)**,  ✓«Оружие», ✓«Оберег (Стрельба+3/Мирный)», «Стрельба» +3, ✓«Мирный»

Если отмечено «Экипировано/Оберег (Стрельба+3/Мирный)»: **Положить Оберег(Стрельба+3/Мирный)**,  X«Оберег (Стрельба+3/Мирный)», X«Оружие», «Стрельба» -3, X«Мирный»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Оберэг (Стрельба+3/Мирный)», отмечено «Класс/Оружие», но отсутствует «Экипировано/Оберэг (Стрельба+3/Мирный)»:

**Выкинуть Оберэг(Стрельба+3/Мирный)**, ✎ X«+Оберэг (Стрельба+3/Мирный)»

○ **Одежда — (91)**

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Куртка (Рефлексы+1)», но отсутствует «Класс/Одежда»: **Надеть Куртка (Рефлексы +1)**, ✎ ✓«Одежда», ✓«Куртка (Рефлексы+1)», «Рефлексы» +1

○ Если отмечено «Экипировано/Куртка (Рефлексы+1)»: **Снять Куртка (Рефлексы +1)**, ✎ X«Куртка (Рефлексы+1)», X«Одежда», «Рефлексы» -1

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Куртка (Рефлексы+1)», отмечено «Класс/Одежда», но отсутствует «Экипировано/Куртка (Рефлексы+1)»: **Выкинуть Куртка (Рефлексы +1)**, ✎ X«+Куртка (Рефлексы+1)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Плащ (Удача+1)», но отсутствует «Класс/Одежда»: **Надеть Плащ (Удача +1)**, ✎ ✓«Одежда», ✓«Плащ (Удача+1)», «Удача» +1

○ Если отмечено «Экипировано/Плащ (Удача+1)»: **Снять Плащ (Удача +1)**, ✎ X«Плащ (Удача+1)», X«Одежда», «Удача» -1

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Плащ (Удача+1)», отмечено «Класс/Одежда», но отсутствует «Экипировано/Плащ (Удача+1)»: **Выкинуть Плащ (Удача +1)**, ✎ X«+Плащ (Удача+1)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Худи (Удача+1/Маскировка)», но отсутствует «Класс/Одежда»: **Надеть Худи (Удача+1/Маскировка)**, ✎ ✓«Одежда», ✓«Худи (Удача+1/Маскировка)», «Удача» +1, ✓«Маскировка»

○ Если отмечено «Экипировано/Худи (Удача+1/Маскировка)»: **Снять Худи (Удача+1/Маскировка)**, ✎ X«Худи (Удача+1/Маскировка)», X«Одежда», «Удача» -1, X«Маскировка»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Худи (Удача+1/Маскировка)», отмечено «Класс/Одежда», но отсутствует «Экипировано/Худи (Удача+1/Маскировка)»: **Выкинуть Худи (Удача+1/Маскировка)**, ✎ X«+Худи (Удача+1/Маскировка)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Френч (Разум+1/Представитель)», но отсутствует «Класс/Одежда»: **Надеть Френч (Разум+1/Представитель)**, ✎ ✓«Одежда», ✓«Френч (Разум+1/Представитель)», «Разум» +1, ✓«Представитель»

○ Если отмечено «Экипировано/Френч (Разум+1/Представитель)»: **Снять Френч (Разум+1/Представитель)**, ✎ X«Френч (Разум+1/Представитель)», X«Одежда», «Разум» -1, X«Представитель»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Френч (Разум+1/Представитель)», отмечено «Класс/Одежда», но отсутствует «Экипировано/Френч (Разум+1/Представитель)»: **Выкинуть Френч (Разум+1/Представитель)**, ✎ X«+Френч (Разум+1/Представитель)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Пуловер (Удача+3)», но отсутствует «Класс/Одежда»: **Надеть Пуловер (Удача+3)**, ✎ ✓«Одежда», ✓«Пуловер (Удача+3)», «Удача» +3

○ Если отмечено «Экипировано/Пуловер (Удача+3)»: **Снять Пуловер (Удача+3)**, ✎ X«Пуловер (Удача+3)», X«Одежда», «Удача» -3

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Пуловер (Удача+3)», отмечено «Класс/Одежда», но отсутствует «Экипировано/Пуловер (Удача+3)»: **Выкинуть Пуловер (Удача+3)**, ✎ X«+Пуловер (Удача+3)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Макинтош (Удача+3/Маскировка)», но отсутствует «Класс/Одежда»: **Надеть Макинтош (Удача+3/Маскировка)**, ✎ ✓«Одежда»,

✓«Макинтош (Удача+3/Маскировка)», «Удача» +3, ✓«Маскировка»

Если отмечено «Экипировано/Макинтош (Удача+3/Маскировка)»: **Снять Макинтош (Удача+3/Маскировка)**, ✎ ✕«Макинтош (Удача+3/Маскировка)», ✕«Одежда», «Удача» -3, ✕«Маскировка»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Макинтош (Удача+3/Маскировка)», отмечено «Класс/Одежда», но отсутствует «Экипировано/Макинтош (Удача+3/Маскировка)»: **Выкинуть Макинтош (Удача+3/Маскировка)**, ✎ ✕«+Макинтош (Удача+3/Маскировка)»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)», но отсутствует «Класс/Одежда»: **Надеть Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)**, ✎ ✓«Одежда», ✓«Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)», «Рефлексы» +3, «Стрельба» +2

Если отмечено «Экипировано/Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)»: **Снять Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)**, ✎ ✕«Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)», ✕«Одежда», «Рефлексы» -3, «Стрельба» -2

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)», отмечено «Класс/Одежда», но отсутствует «Экипировано/Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)»: **Выкинуть Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)**, ✎ ✕«+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)», но отсутствует «Класс/Одежда»: **Надеть Деловой костюм (Разум+3/Представитель)**, ✎ ✓«Одежда», ✓«Деловой костюм (Разум+3/Представитель)», «Разум» +3, ✓«Представитель»

Если отмечено «Экипировано/Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»: **Снять Деловой костюм (Разум+3/Представитель)**, ✎ ✕«Деловой костюм (Разум+3/Представитель)», ✕«Одежда», «Разум» -3, ✕«Представитель»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)», отмечено «Класс/Одежда», но отсутствует «Экипировано/Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»: **Выкинуть Деловой костюм (Разум+3/Представитель)**, ✎ ✕«+Деловой костюм (Разум+3/Представитель)»

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Разгрузка (Разум+5)», но отсутствует «Класс/Одежда»: **Надеть Разгрузка (Разум+5)**, ✎ ✓«Одежда», ✓«Разгрузка (Разум+5)», «Разум» +5

Если отмечено «Экипировано/Разгрузка (Разум+5)»: **Снять Разгрузка (Разум+5)**, ✎ ✕«Разгрузка (Разум+5)», ✕«Одежда», «Разум» -5


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Разгрузка (Разум+5)», отмечено «Класс/Одежда», но отсутствует «Экипировано/Разгрузка (Разум+5)»: **Выкинуть Разгрузка (Разум+5)**, ✎ ✕«+Разгрузка (Разум+5)»


**Экипировка рук — (73)**


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Монтировка (Крушитель)», но отсутствует «Класс/Руки»: **Взять Монтировка (Крушитель)**, ✎ ✓«Руки», ✓«Монтировка (Крушитель)», ✓«Крушитель»


Если отмечено «Экипировано/Монтировка (Крушитель)»: **Положить Монтировка (Крушитель)**, ✎ ✕«Монтировка (Крушитель)», ✕«Руки», ✕«Крушитель»


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Монтировка (Крушитель)», отмечено «Класс/Руки», но отсутствует «Экипировано/Монтировка (Крушитель)»: **Выкинуть Монтировка (Крушитель)**, ✎ ✕«+Монтировка (Крушитель)»


○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Отвёртка (Разум+1)», но отсутствует «Класс/Руки»: **Взять Отвёртка (Разум +1)**,  ✓«Руки», ✓«Отвёртка (Разум+1)», «Разум» +1


○ Если отмечено «Экипировано/Отвёртка (Разум+1)»: **Положить Отвёртка (Разум +1)**,  X«Отвёртка (Разум+1)», X«Руки», «Разум» -1


○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Отвёртка (Разум+1)», отмечено «Класс/Руки», но отсутствует «Экипировано/Отвёртка (Разум+1)»: **Выкинуть Отвёртка (Разум +1)**,  X«+Отвёртка (Разум+1)»


○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Молоток (Рефлексы+1)», но отсутствует «Класс/Руки»: **Взять Молоток (Рефлексы +1)**,  ✓«Руки», ✓«Молоток (Рефлексы+1)», «Рефлексы» +1


○ Если отмечено «Экипировано/Молоток (Рефлексы+1)»: **Положить Молоток (Рефлексы +1)**,  X«Молоток (Рефлексы+1)», X«Руки», «Рефлексы» -1


○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Молоток (Рефлексы+1)», отмечено «Класс/Руки», но отсутствует «Экипировано/Молоток (Рефлексы+1)»: **Выкинуть Молоток (Рефлексы +1)**,  X«+Молоток (Рефлексы+1)»


○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Кастет (Рефлекс+3)», но отсутствует «Класс/Руки»: **Взять Кастет (Рефлексы +3)**,  ✓«Руки», ✓«Кастет (Рефлексы+3)», «Рефлексы» +3


○ Если отмечено «Экипировано/Кастет (Рефлексы+3)»: **Положить Кастет (Рефлексы +3)**,  X«Кастет (Рефлексы+3)», X«Руки», «Рефлексы» -3


○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Кастет (Рефлекс+3)», отмечено «Класс/Руки», но отсутствует «Экипировано/Кастет (Рефлексы+3)»: **Выкинуть Кастет (Рефлексы +3)**,  X«+Кастет (Рефлекс+3)»


○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Кинжал (Удача+1/Тихушник)», но отсутствует «Класс/Руки»: **Взять Кинжал (Удача+1/Тихушник)**,  ✓«Руки», ✓«Кинжал (Удача+1/Тихушник)», «Удача» +1, ✓«Тихушник»


○ Если отмечено «Экипировано/Кинжал (Удача+1/Тихушник)»: **Положить Кинжал (Удача+1/Тихушник)**,  X«Кинжал (Удача+1/Тихушник)», X«Руки», «Удача» -1, X«Тихушник»


○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Кинжал (Удача+1/Тихушник)», отмечено «Класс/Руки», но отсутствует «Экипировано/Кинжал (Удача+1/Тихушник)»: **Выкинуть Кинжал (Удача+1/Тихушник)**,  X«+Кинжал (Удача+1/Тихушник)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)», но отсутствует «Класс/Руки»: **Взять Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)**,  ✓«Руки», ✓«Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)», «Удача» +3, «Рефлексы» +2

○ Если отмечено «Экипировано/Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»: **Положить Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)**,  X«Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)», X«Руки», «Удача» -3, «Рефлексы» -2

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)», отмечено «Класс/Руки», но отсутствует «Экипировано/Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»: **Выкинуть Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)**,  X«+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)», но отсутствует «Класс/Руки»: **Взять Катана (Рефлексы+3/Крушитель)**,  ✓«Руки», ✓«Катана (Рефлексы+3/Крушитель)», ✓«Крушитель», «Рефлексы» +3

○ Если отмечено «Экипировано/Катана (Рефлексы+3/Крушитель)»: **Положить Катана (Рефлексы+3/Крушитель)**,  X«Катана (Рефлексы+3/Крушитель)», X«Руки», «Рефлексы» -3, X«Крушитель»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)», отмечено «Класс/Руки», но отсутствует «Экипировано/Катана (Рефлексы+3/Крушитель)»: **Выкинуть Катана (Рефлексы+3/Крушитель)**, ✎ X«+Катана (Рефлексы+3/Крушитель)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)», но отсутствует «Класс/Руки»: **Взять Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)**, ✎ ✓«Руки», ✓«Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)», ✓«Тихушник», «Рефлексы» +3

○ Если отмечено «Экипировано/Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)»: **Положить Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)**, ✎ X«Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)», X«Руки», «Рефлексы» -3, X«Тихушник»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)», отмечено «Класс/Руки», но отсутствует «Экипировано/Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)»: **Выкинуть Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)**, ✎ X«+Инъектор (Рефлексы+3/Тихушник)»

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Когти (Удача+5)», но отсутствует «Класс/Руки»: **Взять Когти (Удача+5)**, ✎ ✓«Руки», ✓«Когти (Удача+5)», «Удача» +5

○ Если отмечено «Экипировано/Когти (Удача+5)»: **Положить Когти (Удача+5)**, ✎ X«Когти (Удача+5)», X«Руки», «Удача» -5

○ Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Когти (Удача+5)», отмечено «Класс/Руки», но отсутствует «Экипировано/Когти (Удача+5)»: **Выкинуть Когти (Удача+5)**, ✎ X«+Когти (Удача+5)»

○ Если отмечено «Класс/Оружие»: **Назад — (56)**

**Доклад**

Я дико замёрз, но Строуку должен был сообщить нечто другое. Мы сидели в одном из заведений в деловой части города. Он ел спагетти с мясным подливом и запивал это дело клюквенным морсом, а я, пользуясь пожеланием мистера Допельгера оплатить общий счёт, заказал мясо краба и бокал сухого красного.

- Мистер Допельгер, смею заявить, что вы напрасно подозреваете супругу в наличии интимных связей на стороне, - и я предоставил ему фотографии, которые сделал во время слежки.

Строук сморщил лоб, разглядывая фотографии жены в таком необычном антураже.

- Что она там делала? – спросил он, отложив вилку в сторону.

- Ничего. ...Могу я спросить, не замечали ли вы какие-либо странности за своей женой?

- Не понимаю, что вы имеете в виду?

- (Что она ходит сквозь стены и летает по воздуху), - говорить так прямо вслух я не стал. – Она ни с кем не общалась всё время, которое я за ней наблюдал. Вы знаете кого-нибудь из её знакомых?

Строук сделал тяжёлый вздох. Он явно не сказал о чём-то важном.

- Да, Дами действительно ни с кем не разговаривает, но такое её поведение вполне оправдано тяжестью перенесённого две недели назад инсульта.

Что!? У меня в горле комок встал, я даже не смог глоток вина сделать.

- К сожалению, никто из нас не застрахован. Ей повезло, что она так быстро поправилась вопреки прогнозу лечащего врача, который был готов уже поставить на моей жене крест.

- И всё же он её вылечил.

- Нет, не он, - Строук сбавил тон. – Это сделал священник. Во всяком случае, обстоятельства сложились так, что думать по-другому я не могу.

- Вы верующий? – спросил я, стараясь сохранять нейтральную интонацию, но это всё равно прозвучало как издёвка.

- Признаться, я далёк от разговоров про веру, для меня это чуждо. Когда Дами находилась в госпитале, и доктор Морин попросил меня не надеяться на её выздоровление, судьба сама свела меня с преподобным, он из Ангелов тьмы. (Строук воздержался от указания имени священника и обстоятельств, при которых с ним познакомился). Этот человек, узнав о случившемся с Дами несчастье, согласился помочь из добрых побуждений. То, что произошло в тот же вечер, когда я рассказал священнику всю правду о Дами, она пришла в себя и сама смола добраться до дома, словно с ней ничего и не происходило. То есть, если не считать, что она немного замкнулась в себе.

Чем больше я слушал историю, которую рассказывал Строук, тем менее правдивой она казалась. Чувствовалось слишком много недоговорок и искажений, но заявить о своих сомнениях в словах мистера Допельгера я не мог, в этом не было никакого смысла. Я уже знал, что буду делать дальше. Стоит поговорить с доктором Морином о его пациентке, которую излечил чудотворный нейромонах. От него я наверняка узнаю более достоверную информацию, как миссис Допельгер сумела так быстро поправиться, и действительно ли это можно считать чудом. А также узнаю, навещал ли кто-нибудь Дами, пока она была на лечении.

○ **Отправиться в госпиталь — (14)**

## 78

### Обряд инициации

Виктор узнал о месте проведения Ангелами тьмы обряда инициации одного из будущих участников своей организации. Хорошая возможность узнать, каким образом человек получает способности, свидетелем которых мне пришлось стать, разговаривая с Эдом Айреном у него в кабинете. Ангелы собираются возле ночного клуба "Докси" в южной части города, а будущего участника культа зовут Стаб.

Нужно отправиться туда и выследить Стаба, при этом не выдать себя и не вызвать ни у кого подозрений.

Сложность: 8

**Выследить Стаба** — (136)

**Позже** — (56)

## 79


### Награда за выполнение задания


Параметры: случайный 1-2


Свободные: 2


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Худи (Удача+1/Маскировка)»: Экипировка Одежда: Худи (Удача+1/Маскировка)

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Кастет (Рефлекс+3)»: Экипировка рук: Кастет (Рефлексы+3)

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**,  «Свободные» -1, «Разум» +1

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**,  «Свободные» -1, «Стрельба» +1

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**,  «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**,  «Свободные» -1, «Удача» +1

Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные»: **Домой** — (56)



### Сбросить контейнер

Для начала мне нужно незаметно прошмыгнуть от рядов со станками к спущенной стреле подъемника.

#### Прошмыгнуть к стреле

Сложность: Физика

Параметры: Удача

Если в наличии 6 «Сложность/Физика»: Физика +2

После этого мне необходимо подняться по свисающей цепи на помост, по которому можно пройти над головами головорезов к нужному подъемнику.

#### Подняться на помост

Сложность: Физика

Параметры: Рефлексы

Если в наличии 8 «Сложность/Физика»: Физика +2

У меня всё получается. Осталось только разобраться, как работает пульт управление в кабине крана, сдвинуть контейнер, нацелить его на головорезов и нажать кнопку "Сброс".

#### Управление подъемником


Сложность: Физика


Параметры: Разум


Если отсутствует 1 «Сложность/Физика»: **Сброс!**


Остолопы, услышав скрежет над головой, собрались плотнее и стали наблюдать, пытаюсь понять, что происходит. Огромный ящик с болтами свалился прямо им на головы.


Пора отыскать Купера.

○ Если в наличии ровно 4 «Сложность/Физика», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Прошмыгнуть к стреле**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Физика», добавить к «Параметры+d6» количество «Удача», «Физика» +2

○ Если в наличии ровно 6 «Сложность/Физика», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Подняться на помост**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Физика», добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», «Физика» +2

○ Если в наличии ровно 8 «Сложность/Физика», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Управление подъемником**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Физика», добавить к «Параметры+d6» количество «Разум», «Физика» = 0

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! (К началу)**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Физика» = 0, «Универсал 1» = 10 — **(30)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Сложность/Физика»: **Успех!**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0

○ Если отсутствует 1 «Сложность/Физика»: **Производственное помещение**

## 81

### Дорога

Я вышел из перелеска на просёлочную дорогу, осмотрелся по сторонам – ничего приметного поблизости. Должно быть, странно встретить на таком участке трассы одиноко стоящего человека, но у меня не было варианта, кроме как попытаться поймать попутку.

Не прошло и десяти минут, как на дороге появился какой-то драндулет. Я даже не смог определить его марку. Как это ни странно, но в сложившейся ситуации я обрадовался ему сильнее, чем если бы увидел какой-нибудь представительский автомобиль: водила должен быть из простых и не будет задавать слишком много лишних вопросов. Я выставил руку в сторону.

За рулём сидел мужчина, наверное, почти моего возраста. Нестриженный и небритый, в засаленной и потрёпанной кофте. (Это я себя ещё со стороны не видел). Он остановился прямо возле меня. Как только я открыл дверь машины с пассажирской стороны – в нос мне ударили запахи курева и навоза.

- До города добросишь? – спросил я.

Если отмечено «Способности/Мирный»: - Прыгай, - беспечно ответил водитель, бросив на меня пустующий взгляд. - Тут пять миль до Карнивэра. Мне не сложно.

Если отсутствует «Способности/Мирный»: - А пушка тебе зачем? - поинтересовался водитель, лишь мельком взглянув на меня. - Ты что, грохнул кого-то?

Я напрягся от неожиданного вопроса, но вонючка тут же усмехнулся:

- Да ладно! Я шучу! Прыгай давай. Тут пять миль до Карнивэра. Мне не сложно.

○ Сесть в машину — (93)

### Парковка

Мы встали пред рыночной площадью.

- Вот и приехали, - сообщил Дэвин. – Отсюда можешь добраться куда тебе нужно общественным транспортом. С тебя десять баксов.

- Прости, забыл сказать. У меня с собой нет денег, - разочаровал я его.

Дэвин пренебрежительно посмотрел на меня, явно не ожидая такого ответа.

- Слушай, я подбросил тебя, как ты просил, поэтому сейчас ты либо оплачиваешь поездку, либо мы едем на мойку, и ты вылизываешь мне тачку.

Мне хотелось втащить ему без лишних слов, но у меня неожиданно свело дыхание. Я даже произнести ничего не мог, из рта вырвался хрип, как будто мне лёгкое прострелили, а потом я закашлялся.

- Чёрт, что с тобой!?! – возмутился водила. – Давай прекращай, пока я тебе прямо здесь голову не проломил.

И тут же его возмущение перешло в испуг. Он смотрел на меня округлившимися глазами, а потом истерично заорал:

- А ну проваливай. Фак, давай же, выплёвывайся из моей тачки, - и стал выталкивать меня ногами из салона.

У меня из носа потекло. Пока всё это происходило, я утёрся обратной стороной ладони и увидел на неё размазавшуюся серую слизь. Кашель стал ещё сильнее. Брызги такой же массы вылетели из моего рта. Нащупав ручку двери, я потянул её вниз и тут же вывалился на асфальт. Водитель приложил все усилия, чтобы я отлетел как можно дальше. Он газанул с места, не подумав даже захлопнуть дверь с пассажирской стороны, которая вильнула на повороте, как бы помахав мне на прощание.

Я продолжал выплёвывать тягучую субстанцию под себя. Не знаю, что это такое, но к врачу с таким идти не стоит. Отплевавшись и подышав свежим воздухом, я почувствовал себя легче, но голова ещё кружилась.

Мне нужно быстрее добраться до дома, и уже там решить, что делать дальше. При этом нужно держаться подальше от посторонних. От этого места я мог дойти пешком. Лучше потратить чуть больше часа на прогулку, чем соваться в таком состоянии в автобус.

## 83

### Первый этаж


Я направил оружие перед собой и замер так на какое-то мгновение, ожидая, что сейчас вернётся подельник Майка. Джим так и не появился. Мне нужно было прокрасться к выходу и посмотреть, что происходит на улице.


Идя оп длинному коридору со множеством дверей, я наконец-то разобрался, что нахожусь в заброшенной больнице. По полу разбросаны ампулы от медицинских препаратов, а где-то возле стен стоят каталки. Мысль зайти в одну из палат, чтобы выскочить через окно, я сразу отбросил в сторону – с улицы могут заметить, как только открою дверь. Я шёл на цыпочках, пока не добрался до узкого холла, через который можно было пройти к выходу. В этот момент снаружи раздался голос из матюгальника:


- Внимание! Вы окружены! Если не сдадитесь добровольно, то через семь минут мы начнём штурм здания.


Проклятье. Срочно нужно думать, как отсюда выбраться. Входные двери уже предусмотрительно завалены изнутри тяжёлой мебелью, но вряд ли в этом есть много смысла. Времени совсем мало.

Я метнулся к лестничному пролёту – проход на второй этаж преграждает дверь, запертая на ключ. Лифт не работает. К окнам подходить опасно. Рядом валяются предметы, которые могут пригодиться. Хватаю первое, что попадает под руку, и действую дальше.

○ Если в наличии 2 «Скрытые/Универсал 2»: **Сюрикен (-2 Атака)**,  «Сюрикен» +1, «Универсал 2» -2

○ Если в наличии 2 «Скрытые/Универсал 2»: **Отмычка (- 2 Взлом)**,  «Отмычка» +1, «Универсал 2» -2

○ Если в наличии 2 «Скрытые/Универсал 2»: **Патроны (случайный 1-2)**,  добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2», «Универсал 2» -2

○ Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 2»: **Крик за спиной**,  «Атака» +2, «Универсал 2» = 2 — **(74)**

## 84

В парке Застрельщиков исчезла группа подростков. Это место, где люди чаще всего наблюдают появление серого дыма. Дело расследовала агент Кэтрин Мьюкэс, но после того как она отправилась на место исчезновения, чтобы собрать улики, её никто больше не видел.

Нужно найти Кэтрин и выяснить, что произошло с подростками.

Сложность: 4

○ **Выполнить** — **(139)**

○ **Позже** — **(56)**

**Наверх**

Нужно пройти десять этажей недостроенного здания. На каждом этаже бросайте кубик и смотрите на результат.

1 - Запертая дверь

2 - Обвалившееся перекрытие

3 - Падающая лестница

4 - Расходник (Случайный 1-2)

Если в наличии ровно 10 «Скрытые/Универсал 1»: **Осталось пройти 10 этажей**

Если в наличии ровно 9 «Скрытые/Универсал 1»: **Осталось пройти 9 этажей**

Если в наличии ровно 8 «Скрытые/Универсал 1»: **Осталось пройти 8 этажей**

Если в наличии ровно 7 «Скрытые/Универсал 1»: **Осталось пройти 7 этажей**

Если в наличии ровно 6 «Скрытые/Универсал 1»: **Осталось пройти 6 этажей**

Если в наличии ровно 5 «Скрытые/Универсал 1»: **Осталось пройти 5 этажей**

Если в наличии ровно 4 «Скрытые/Универсал 1»: **Осталось пройти 4 этажа**

Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»: **Осталось пройти 3 этажа**

Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: **Осталось пройти 2 этажа**

Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Остался 1 этаж**

Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: Только бы не спугнуть Дами

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Подняться выше**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», «Универсал 1» -1

○ Если в наличии 5 «Кубики/Сложность+d6»: **Подняться выше**, ✎ «Сложность+d6» = 0

○ Если в наличии ровно 1 «Кубики/Сложность+d6»: **1. Запертая дверь**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Взлом» = 10 — **(22)**

○ Если в наличии ровно 2 «Кубики/Сложность+d6»: **2. Обвалившееся перекрытие**, ✎ «Сложность+d6» = 0 — **(138)**

○ Если в наличии ровно 3 «Кубики/Сложность+d6»: **3. Падающая лестница**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Тайна» = 10 — **(113)**

○ Если в наличии ровно 4 «Кубики/Сложность+d6»: **4. Расходники (Случайный 1-2)**, ✎ «Сложность+d6» = 0, добавить к случайному параметру «Расходники» случайное число от 1 до «Агент»

○ Если отсутствуют 1 «Скрытые/Универсал 1», 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Забраться на самый верх** — **(31)**

○ Если в наличии 10 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Прервать задание** — **(56)**

## 86

### Награда за выполнение задания

Параметры (Случайный 1-2)

Свободные: 2

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Макинтош (Удача+3/Маскировка)»: Одежда: Макинтош

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+ПП Узи (Стрельба+5)»: Оружие: ПП Узи

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**, ✎ «Свободные» -1, «Разум» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**, ✎ «Свободные» -1, «Стрельба» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**, ✎ «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**, ✎ «Свободные» -1, «Удача» +1

○ Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные»: **Домой** — (56)

## 87

### Кэтрин Мьюкэс

Я так и не узнал, кем он был. «Человек дождя» лежал на земле без признаков жизни. Я попытался нащупать у него пульс и почувствовал, как быстро его тело становилось холодным.

В такую погоду можно было быть уверенным, что поблизости никого нет, поэтому я решил повозиться с ним немного и оттащил с дороги в кусты.

Теперь мне здесь точно нечего делать, нужно было валить из парка. Дождь прекратился именно тогда, когда я уже был на выходе. Может быть в этом и впрямь была какая-то мистика. И в этот самый момент я увидел её – Кэтрин Мьюкэс, вот только наша встреча произошла не так, как я себе представлял. Агент имела спортивное телосложение, что, в общем-то, не удивительно, и была одета в приталенное пальто поверх брючного костюма. Ровные светлые волосы собраны в длинный хвост. Заметив меня, она остановилась и подождала, когда я подойду к ней на расстояние десяти метров, и скомандовала: «Стоять на месте!». Я снова оказался под прицелом пистолета и поднял руки вверх.

- Кто вы и что здесь делаете?

- Кэтрин? Меня зовут Слэв. Агентство направило меня отыскать вас.

Услышав внятный ответ, она убрала пистолет и тут же выругалась:

- Проклятье! До них что, так и не дошло, что все, кто исчезает в сером тумане, уже не смогут вернуться обратно.

- Простите? – вставил я.

Кэтрин ухмыльнулась, но в её ухмылке было что-то нервное.

- Ох, Слэв, видимо вы тоже ещё не поняли. Вы больше не находитесь в том мире, который привыкли считать своим. Вы из него исчезли, так же как и я.

На моём лице отразилось тупое непонимание.

- Скоро поймёте, - заключила Кэтрин.

С её слов выходило, что мы находимся где-то в изнанке реальности. Вместо людей её населяют какие-то неопишуемые тени, вылезавшие из своих домов на улицы с приходом темноты. Все, кого угораздило оказаться в гуще потустороннего тумана, сами превращаются в объёмные серые силуэты. Кэтрин не стала одной из них только потому, что носила с собой пистолет, заряженный патронами с серебряными пулями, но на всех, кто попытается её сделать похожей на себя, патронов не хватит. А пока она остаётся человеком - пытается найти способ вернуться в реальный мир, но безуспешно.

Мне нужно было узнать у неё ещё кое-что:

- Тебе известно, что случилось с подростками, которых ты должна была найти? Они уже...

Кэтрин тяжело выдохнула и ответила:


- Да, я видела их всех четверых, и разговаривала с ними. Мелкие обезбашенные неформалы не хотели даже пытаться вернуться к родителям. Последний раз они заходила в тот дом, - Кэтрин указала рукой на девятиэтажку, стоящую через дорогу, - но я туда зайти не решилась. Слишком много этажей. Не знаешь, на каком из них тебе повстречается чья-то тень или ещё что-то. ...Да плевать, что с ними стало. Я не нянька, чтобы следить за кем-то.

Я изучал взглядом дом, куда отправились подростки. Это жилое здание я видел и прежде, оно никогда не вызывало у меня никаких подозрений, но сейчас я заметил, что по стенам сверху вниз тянутся трещины, а в большинстве окон отсутствуют стёкла. Свет нигде не горит. Никаких признаков того, что там кто-то живёт. Я прикинул, сколько времени мне понадобится, чтобы осмотреть здание изнутри. Если пройду по этажам, не заходя в каждую квартиру, то успею это сделать до темноты. Если они там, это наверняка будет заметно, так что в каждую квартиру заходить и не придётся.

- Где тебя искать, когда стемнеет? - спросил я у Кэтрин на тот случай, если немного задержусь. Она показала на продуктовый магазин и объяснила:

- Когда сидишь в супермаркете - через витринные стёкла видно всё, что происходит снаружи.

Мы договорились встретиться там после того, как я обойду здание, в которое вошли Бим и его друзья.


○ **Обследовать здание**,  «Универсал 1» = 9 — (97)


## 88


### Второй этаж

Замок поддался в тот самый момент, когда по коридору уже послышался топот десятка человек. Я побежал по лестнице на второй этаж. Куда теперь?

Комната над кустарником - единственная возможность сбежать. Здесь валяются предметы, которые могут пригодиться. Хватаю первое, что попадает под руку, и действую дальше.

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сюрикен (-2 Атака)**,  «Сюрикен» +1, «Универсал 1» = 0

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Отмычка (- 2 Взлом)**,  «Отмычка» +1, «Универсал 1» = 0

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сведения (-2 Тайна)**,  «Сведения» +1, «Универсал 1» = 0

## 89

### Разрушение

Старик Джон сидел в своём кабинете, держа в руке опустошённый бокал, в котором только что плескалось виски. Под столом уже стояла одна пустая бутылка, а на столе стояла другая, но и она была готова закончиться. Джон налили полный бокал, и пододвинул его мне. Глупая улыбка на лице делала старика походим на проигравшегося до нитки бухгалтера, поставившего деньги работников компании. Я гадал, что бы это значило: извинение, раскаяние или нервный срыв?

- Самолёт, - хохотнул Джон, - уже вылетел с военной базы в сторону Карнивэр.

Я ничего не понимал, о чём это он?

- Какой самолёт?

- Который направил сюда Пайл. Самое большее – через двадцать минут во всём городе камня на камне стоять не останется. За это время никто не успеет убраться на безопасное расстояние.

Он сложил руки на столе перед собой, уткнулся в них лицом и засмеялся, ...или это был не смех.

Мэр Пайл говорил об уничтожении города во избежание распространения порчи, которая в нём образовывается. Но неужели власти действительно на это пошли? И этот момент настал? Через двадцать минут всё будет кончено, но я ещё могу успеть понять, что происходит внутри облака серого тумана, которое образовалось на Лантерн-стрит.

*Сложность: 12*

○ **Вернуться на Лантерн-стрит — (28)**



## 90

00:00:01

Цифры на таймере замерли. Ничего не произошло.

Пока поблизости никого нет, мне нужно ещё кое-что сделать.

Я могу взять один из предметов экипировки с заднего сиденья и выбрать патроны или расходник, который мне больше всего нужен.

### **Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)**

Одежда

Элемент комплекта *Разряд (-Отмычка)* В случае провала действия позволяет перебросить кубики

### **Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)**

Экипировка рук

Дистанционное электрошоковое оружие

Элемент комплекта *На грани (- Сведения)* Снижает Сложность+d6 на 1

✎ «Универсал 1» = 1, «Универсал 2» = 4

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)», «Шкаф с экипировкой/+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»:

**Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)**, ✎ ✓ «+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)»

○ Если отсутствуют «Шкаф с экипировкой/+Нательный бронезилет (Стрельба+2/Рефлексы+3)», «Шкаф с экипировкой/+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»:

**Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)**, ✎ ✓ «+Тазер (Удача+3/Рефлексы+2)»

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Патроны (Случайный 1-4)**, ✎ «Универсал 1» -1, добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2»

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сюрикен X2**, ✎ «Сюрикен» +2, «Универсал 1» -1

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сведения X2**, ✎ «Сведения» +2, «Универсал 1» -1

○ Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Дальше — (100)**

## 91

Некоторая одежда придаёт способности, открывающие дополнительные действия при определённых обстоятельствах.

*Маскировка* - в этой одежде вас сложно обнаружить, вы буквально сливаетесь с окружением

*Представитель* - вам проще убеждать людей. Ваш внешний вид вызывает доверие

○ **Назад — (76)**

### Камера наблюдения

Мигающая красная лампочка указывает на то, что эта штука живая. Не хочется никому передавать привет, поэтому лучше всего прокрасться мимо неё незамеченным.

Если я смогу понять, какой у неё угол обзора, то пройду мимо в слепой зоне.

Если же я выгляжу достаточно неприметно, то мне почти не о чем беспокоиться.

#### Карточка противника

##### Выявить слепую зону

Сложность: 2+Тайна

Параметры: Удача

##### Маскировка

Сложность: Тайна

Параметры: Удача

Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**

Она меня не засекала, меня никто не спалил. За камерой валяются всякие расходники. Я могу подобрать один из них.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Выявить слепую зону**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Тайна», добавить к «Параметры+d6» количество «Удача», «Сложность+d6» +2

○ Если отмечено «Способности/Маскировка», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Маскировка**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Тайна», добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! (К началу)**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Тайна» = 0, «Универсал 1» = 10 — **(30)**

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сведения**, ✎ «Сведения» +1, X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сюрикен**, ✎ «Сюрикен» +1, X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Отмычка**, ✎ «Отмычка» +1, X«1»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Тайна» = 0 — **(30)**

### Попутка

Он представился Дэвином, и его нисколько не интересовало моё нахождение в таком странном месте. Он только спросил без особого любопытства, чтобы завязать разговор:

- Домой добираться?

- На работу еду, - ответил я самым обыденным тоном.

- Сейчас в Карнивэре чёрт пойми что происходит, без необходимости туда лучше не соваться, - произнёс водитель, не прекращая смотреть на дорогу. Пусть машин тут встречается не так уж и много, но ему постоянно приходилось обруливать ямы и ухабы. Впрочем, похоже, он хорошо знал на этом пути каждую кочку. – Я сам только до продбазы на окраине еду. Нужно кое-какие запасы пополнить. В город не заезжаю. Ты ведь знаешь про серый туман?

Я содрогнулся невольно. О подобном я не слышал, но в памяти сразу всплыли видения, в которых серая слизь покрывает всё кругом. Иногда меня посещают такие галлюцинации, но я уже давно перестал придавать им какое-то значение.

- Что за туман? Впервые слышу, - признался я.

- Такой густой, как копоть. Никто не знает, откуда он берётся. Говорят, что люди, попавшие в такой туман, исчезают в нём навсегда.

- Чего только не говорят, - оборвал я. – В городе в основном пьяницы да наркоманы. И те и другие лихи на выдумки. Да ещё и воздух заводами отравлен – тут любой что угодно говорить начнёт.

- Тоже верно, - согласился Дэвин, - но всё же просто так такие новости не появляются.

У меня внутри всё похолодело от этого разговора. Наверное, я даже побледнел, но к счастью водитель не отрывал взгляд от дороги и не смотрел на меня.

Остаток пути он рассказывал, какой ущербный город Карнивэр, и как убоги все его жители. Словом, говорил всё то, что можно услышать от любого, прожившего в здешних краях хоть какое-то время.

Если отмечено «Способности/Мирный»: **Далее** — (82)

Если отсутствует «Способности/Мирный»: **Далее**,  «Универсал 1» = 0 — (46)

## 94

### Праздничный вечер



Не сказать, что в зале было много гостей, но все они были не простыми людьми. Судя по их количеству – Эд Айрен выдал приглашение только самым близким и влиятельным друзьям.

Особенный веер ознаменовался выступлением музыкального оркестра и фуршетом. Стоило прислушаться, о чём разговаривают между собой сегодняшние гости – становилось понятно, что все они в восторге от Айрена – и это была единственная странность среди них, которая бросалась с первого взгляда.

–...А где же сам хозяин торжества? – спрашивала одна почтенная особа у не менее почтенного господина.

- Мистер Айрен совсем заработался, должно быть сейчас он находится в своём кабинете и скоро появится среди своих гостей, - ответил серьёзный джентльмен.

Мне нужно понаблюдать за всем, что здесь происходит, или же пойти поговорить с Эдом Айреном наедине, пока есть такая возможность.

- Наблюдать за гостями**,  снять все отметки в «Помощь» — (119)
- Пойти к Эду Айрену**,  снять все отметки в «Помощь» — (27)

## 95

### Сигнализация

Натянутая проволока подключена к блоку. Её нельзя ни замыкать, ни перекусывать, иначе сработает сирена.

Посмотрим, есть ли у меня перемишки, чтобы перехитрить умное устройство.

Если я привык делать всё тихо, то у меня есть кое-какое преимущество.

#### Карточка противник

#### Обесточить основную цепь

Сложность: 2+Взлом

Параметры: Разум

#### Тихушник


Сложность: Взлом

Параметры: Разум

Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Удача!**

Теперь можно идти спокойно. Сигнализация не сработает.

Здесь же валяются какие-то расходники. Я могу подобрать что-то одно, если мне это нужно.

Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Обесточить основную цепь**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Взлом», добавить к «Параметры+d6» количество «Разум», «Сложность+d6» +2

○ Если отмечено «Способности/Тихушник», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Тихушник**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Взлом», добавить к «Параметры+d6» количество «Разум»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! (К началу)**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0, «Универсал 1» = 10 — (30)

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сюрикен**, ✎ «Сюрикен» +1, X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Отмычка**, ✎ «Отмычка» +1, X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сведения**, ✎ «Сведения» +1, X«1»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0 — (30)

## 96

### Эд Айрен

В уютном кабинете за большим письменным столом сидел энергичный мужчина средних лет. За его спиной находилось задёрнутое жалюзи окно, форточка которого располагалась на уровне земли. Размашистыми движениями руки Эд Айрен расчерчивал на листах бумаги какие-то таблицы и заполнял их торопливым почерком. Не отрываясь от своего занятия, он обратился ко мне дружелюбным тоном:

- Какая встреча! Мистер Слэв..., позвольте так к вам обращаться, поскольку мне не удалось выяснить вашу фамилию. Прошу меня извинить за задержку, но я как раз собирался закончить свою работу и подняться наверх.

- Удивлён, что вы знаете моё имя. Чем обязан такой чести?

Мистер Айрен усмехнулся в стол:

- То есть приглашение от меня на своё имя вас удивило меньше?

Я был уверен, то Виктор его подделал. Теперь же удивления у меня действительно прибавилось.

- Мистер Слэв, я рад, что вы пришли, но мне хотелось видеть вас среди гостей, а не в качестве шпиона.

- Вы так и не сказали, зачем пригласили меня на свой праздник, - настоял я.

Мне было сложно оценить искренность человека, который не поднимал на меня головы от своих документов.

- Вы не думали о том, чтобы присоединиться к Ангелам Тьмы? – Эд говорил совершенно непринуждённо. – Понимаю, вопрос может показаться нелепым, но раз уж вы соприкоснулись с тьмой, то не нужно этого скрывать. Подумайте о том, что вы можете развить в себе

феноменальные способности.

Нет, нет, нет! Ничего подобного со мной не происходило! Я не сталкивался с тем, о чём он говорит. Это было лишь в моём воображении.

- Перестаньте, мы оба знаем, что вы связаны с потусторонним миром сильнее, чем любой из нас – его поклонников. Присоединяйтесь к нам, мистер Слэв, это ваша единственная возможность ути отсюда живым.

Он серьёзно думает, то я соглашусь стать одержимым? Мистер Айрен, наконец, поднял на меня голову и я увидел, что белки его глаз почти что чёрные, а на коже под воротником рубашки видны язвы, как от сильного ожога.

- Вы будете одержимы. Хотите этого или нет, - отчётливо произнёс Эд, но я не уверен, что его губы при этом шевелились.

То, что произошло в следующее мгновение – едва ли можно считать самообороной, ведь я даже не знал, от чего пытался защититься. Если кому скажу – меня непременно посчитают психом, но всё произошло на самом деле: только что говоривший со мной человек исчез..., растворился в воздухе, а на его месте появилось густое непрозрачное чёрное облако. Струя дыма вырвалась из него в мою сторону.

Я выхватил ствол и, направив перед собой, нажал на курок...

### **Пристрелить (Стальной патрон)**

*Сложность: 6*

Параметры: Стрельба

### **Пристрелить (Серебряный патрон)**

*Сложность: 3*


Параметры: Стрельба


Если отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Нет патронов!**


Как я мог забыть про патроны? Я не смог противостоять тьме, которая меня поглотила.

Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»: **Провал!**


Мой выстрел оказался недостаточно метким. Тьма меня поглотила, и я отправился домой.

○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Пристрелить (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +6, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Стальные» -1

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Пристрелить (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +3, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»: **Провал!**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0 — **(56)**

○ Если отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Нет патронов!** — **(56)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6»: **Успех!**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0 — **(17)**

## 97

Нужно пройти все этажи. На каждом из них бросайте кубик.

1 - встреча с Плоть тьмы

2 - вам встретился Сгусток слизи

3 - получите Сведения

Если в наличии ровно 9 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **9** этажей

Если в наличии ровно 8 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **8** этажей

Если в наличии ровно 7 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **7** этажей

Если в наличии ровно 6 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **6** этажей


Если в наличии ровно 5 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **5** этажей


Если в наличии ровно 4 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **4** этажа


Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **3** этажа


Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **2** этажа


Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: Остался **1** этаж


Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Подняться выше**,  «Универсал 1» -1, добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6»

Если в наличии 4 «Кубики/Сложность+d6»: **Подняться выше**,  «Сложность+d6» = 0

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Плоть тьмы**,  «Сложность+d6» = 0 — **(68)**

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Сложность+d6»: **Сгусток слизи**,  «Сложность+d6» = 0 — **(29)**

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Сложность+d6»: **Сведения**,  «Сведения» +1, «Сложность+d6» = 0

Если отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+d6», 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сделать выбор**,  «Тайна» = 6 — **(103)**

Если в наличии 9 «Скрытые/Универсал 1»: **Прервать квест** — **(56)**

## 98

### Разрушение

Я ворвался в самую гущу ядовитого облака. Держась подальше от всех тех призраков, которые живут внутри него, я пробирался всё ближе к центру, пока туман не стал настолько плотным, что я уже перестал различать что-либо перед собой. Дым стягивался ко мне и закручивался. Я оказался в центре вихря, который поднимался всё выше. Всё вокруг кружилось с невероятной скоростью.

Я видел высоко в небе то самое зёрнышко, которое уже значительно выросло в размерах. Теперь можно было даже различить, что это на самом деле атомная бомба, спускающаяся на маленьком парашюте, замедляющем её падение. Она должна взорваться прямо сейчас.

## 99

### Сейф с сурпризом

Стальной ящик просто валяется в кустах. Он заперт на замок, поэтому пройти мимо вы не смогли

#### Карточка противника

##### Взлом

Сложность:  $10 + \text{Уровень} + \text{Взлом}$

Параметры: Разум

\*Взлом=Уровень


Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»:


#### Провал!


Упс... Вы слишком поздно заметил растяжку на двери.


Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**


В ящике лежит несколько патронов и расходники. Выберете, что из этого вам больше всего нужно.


 приравнять «Взлом» к «Уровень»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Взломать сейф**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +10, добавить к «Параметры+d6» количество «Разум», добавить к «Сложность+d6» количество «Уровень», добавить к «Сложность+d6» количество «Взлом»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться к началу**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 10, «Взлом» = 0 — **(36)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Патроны (Случайный 1-4) или...**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0, добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Виктор» — **(36)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Сюрикен (Уровень) или...**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0, добавить к «Сюрикен» количество «Уровень» — **(36)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Сведения (Уровень)**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0, добавить к «Сведения» количество «Уровень» — **(36)**



Я сидел в полицейском участке напротив следователя, составлявшего протокол. Он обращался ко мне по фамилии, указанной в моём удостоверении детектива:

- Почему вы сразу не сообщили в полицию, что в багажнике патрульного автомобиля заложена бомба?

- Я узнал об этом в последний момент. Но если точнее - то за пять минут до того, как должен был произойти взрыв.

- Хм, - следователь посмотрел на меня недоверчиво, - тогда скажите, (Фамилия в удостоверении), каким образом вам удалось об этом узнать?

Мне пришлось рассказать всё по порядку, начав с самого начала.

1. Прежде, чем приступить к заданию, я узнал некоторые особенности работы полиции. Это дало мне подсказку "Выстрел", которая пригодилась в дальнейшем. Она заключается в том, что полиция приезжает на вызов в случае, если кто-то открыл огонь из огнестрельного оружия.

2. При получении задания в агентстве, я подумал про определитель номера телефона. Так я получил подсказку "Радиолобитель", которая вывела меня на Хона Тайлера.

3. В разговоре с мистером Тайлером я сумел задать ему правильные вопросы и получил на них правильные ответы.

Я попросил его представить себя на месте преступника, и он выдал мне подсказку "Полиция". Суть её в том, что взрыв произойдёт там, где будет больше всего полицейских.

4. Ещё одну подсказку он выдал, когда я спросил его, в каком месте он заложил бы бомбу. Эта подсказка называется "Я не знаю" и я получил её в завуалированном виде.

Мне потребовалось потратить кучу времени и перебрать массу вариантов, чтобы понять, что эти слова Хона и есть подсказка.

Когда я сложил два и два, то стало понятно, что бомба будет заложена в последний момент там, где соберётся больше всего полицейских. И ещё Анонимус определил условие, согласно которому это должно быть людное место. То есть чтобы найти бомбу, мне нужно было совершить что-то, что привлекло бы внимание полиции. Сделать это не просто, но я воспользовался подсказкой "Выстрел".

Когда вместо наряда приехал всего один полицейский, я уже подумал, что я сбился с верного пути, но тут патрульный упомянул про бронезилет на заднем сиденье.

5. Вот здесь я смог получить последнюю подсказку "Багажник", за пять минут до взрыва, спросив про бронезилет.

Если соединить слова "Я не знаю", "Полиция" и "Багажник", то получится, что Анонимус не знал, где взорвётся бомба, но это должно было произойти при скоплении полицейских, потому что бомба всё это время находилась в багажнике полицейской патрульной машины.

Следователь быстро карябал по бумаге всё, что я говорил, не отвлекаясь на дополнительные вопросы, а когда закончил писать - пробежался глазами по написанному.

- Что ж, (фамилия как в удостоверении), логики в ваших словах мало, но из всего сказанного выходит, что Анонимус - это никто иной, как Хон Тайлер?

- Нет, - поспешил я поправить следователя. - Мистер Тайлер не того порядка человек, чтобы решиться на такое, но у него прекрасно получается мыслить, как преступник. К тому же бомба была заложена до того, как офицер приступил к патрулированию улиц, а это значит, что бомбу заложили в участке. Даже представить не могу, как такое могло произойти. Похоже, что где-то завелась крыса.

- Спасибо вам за разъяснения, - решил закончить разговор следователь. - В этом мы сами во всём разберёмся. А ваша работа уже выполнена.

Прежде, чем уйти, я задал следователю один вопрос:

- Скажите, это ведь не первое покушение на городскую полицию за последние пол года?

- Да, было ещё одно пару месяцев назад, - отмахнулся инспектор. - Одна активистка пыталась перебросить через забор на территорию участка рюкзак, набитый взрывчаткой. К счастью, её действия удалось вовремя пресечь. Но то был другой случай. Подростковое баловство с неприятным исходом.


- Как вы сказали её звали?

- Кажется Бэти. А почему вы спрашиваете всё это?

- Да так, из любопытства.

Мне просто хотелось получить подтверждение кое-каким собственным догадкам.

 «Универсал 2» = 2

○ **Награда за выполнение**,  «Свободные» +2, добавить к случайному параметру «Параметры» случайное число от 1 до «Универсал 2», «Агент» +1 — (26)

## 101

*Нужно пройти 700 метров. Бросайте кубик каждые 100 метров.*

1 - встреча с Волком

2 - встреча с Молодым кабаном

Если в наличии ровно 7 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 700 метров

Если в наличии ровно 6 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 600 метров


Если в наличии ровно 5 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 500 метров


Если в наличии ровно 4 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 400 метров


Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 300 метров


Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 200 метров

Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 100 метров

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пройти 50 метров**,  «Универсал 1» -1, добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6»

○ Если в наличии 3 «Кубики/Сложность+d6»: **Пройти 50 метров**,  «Сложность+d6» = 0

○ Если в наличии ровно 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Встреча с Волком**,  «Сложность+d6» = 0 — (11)

○ Если в наличии ровно 2 «Кубики/Сложность+d6»: **Встреча с Молодым кабаном**,  «Сложность+d6» = 0 — (3)

○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+d6», 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Выйти на дорогу** — (81)

## Призраки из тьмы

Я ехал по Лантерн-стрит. Впереди от земли к небесам поднимался огромный столб дыма, как от пожара. Чем ближе я подъезжал к месту происшествия, тем больше перепуганных людей видел, которые бежали как можно дальше от непонятного явления. Они спасались от неведомой угрозы, о которой многие знали только понаслышке.

Дым стоял плотной стеной, достигающей высоты пятиэтажного дома. Я остановился в паре десятков метров, стараясь определить относительно безопасную зону, в которой можно было находиться без страха внезапно оказаться поглощённым облаком серого дыма. Большое количество людей толпились примерно на таком же расстоянии, не собираясь никуда уходить. Кого-то завораживало происходящее, но большинство оставались на месте, потому что туман поглотил их дома, имущество, их родственников.

Я слышал множество голосов людей, зовущих своих близких, которые по какой-то причине остались там, куда никто не решался зайти. Всё это были крики в пустоту.

Сквозь пелену взвеси можно было рассмотреть фигуры, приближающиеся к краю серого облака с обратной его стороны. Эти фигуры приходили из его глубины и напоминали людей, но лишь отдалённо. Это были тени существ со множеством отростков на месте рук и ног.

Некоторым из существ уже удалось выбраться из тумана, и эти вышедшие из своей обители силуэты ползли к обезумевшим и остававшимся на месте людям, чтобы схватить их и уволочь в свой мир.

### Застрелить (Серебряный патрон)

Сложность: 8+Атака

Параметры: Стрельба

### Застрелить (Стальной патрон)

Сложность: 12+Атака

Параметры: Стрельба

Если в наличии ровно 5 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **5** призраков

Если в наличии ровно 4 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **4** призрака

Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **3** призрака

Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось **2** призрака

Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: Остался **последний** призрак

Если в наличии 5 «Скрытые/Универсал 1»:


#### Первый монстр


С первым из них я могу разобраться в рукопашной схватке, но от остальных придётся держаться на расстоянии

#### Сватка


Сложность: 12+Атака


Параметры: Рефлексы


 «Универсал 1» = 5, «Атака» = 2


○ Если в наличии 5 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Схватка**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», «Сложность+d6» +12, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»


○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», в наличии 1

«Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Застрелить существо из тумана (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», «Сложность+d6» +8, добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1


○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Застрелить существо из тумана (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», «Сложность+d6» +12, добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1


○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Их стало больше**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 5, «Атака» = 2


○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Подобрать Патроны (Серебряный 1-2) или...**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» -1, «Атака» = 2, добавить к «Серебряные» случайное число от 1 до «Виктор»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Подобрать Расходник (Случайный 1-2)**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» -1, «Атака» = 2, добавить к случайному параметру «Расходники» случайное число от 1 до «Виктор»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**

○ Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех! Призраки закончились**,  «Атака» = 8 — (16)

○ Если отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Закончились патроны! Призраков стало больше**,  «Атака» = 2, «Универсал 1» = 5

○ Если в наличии ровно 5 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Вернуться сюда позже**,  «Атака» = 0 — (56)

## 103

Так что, на каком этаже живёт банда подростков, за какой из дверей их искать?

### Найти дверь

Сложность: Тайна

Параметры: Разум

Используйте Сведения, чтобы уменьшить сложность проверки

Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**

Здесь никого нет.

Придётся вернуться на первый этаж и осмотреть всё ещё раз.

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Найти дверь**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Тайна», добавить к «Параметры+d6» количество «Разум»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6»  
«Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться к началу**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 9, «Тайна» = 0 — (97)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Далее**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Тайна» = 0 — (60)

## 104

*Завершить задание!*

В тумбочке лежало всё, что мне нужно было знать об этом парне: расфасованные по пакетам пачки купюр, в общей сумме выходило на пару тысяч баксов, и конверт, подписанный "Рэйву Кэчеру". В нём лежал инструкция, напечатанная на машинке:

### **План по переводу Карнивэра в категорию "D"**

1-ый этап:

Инициировать массовые беспорядки

Саботировать роль мэрии в делах управления городом

Создать условия для увеличения влияния теневой элиты

Но что это значит? Рэйв так и не признался, откуда у него это. Он сказал, что получил конверт от незнакомца, который сам его нашёл, как и деньги, которые Рэйв решил откладывать на новую жизнь. Но этого уже достаточно, чтобы Джон сам сделал выводы. Думаю, он достаточно компетентен, чтобы понять, чьих рук это дело

За выполнение задания вы получили

Параметры

Случайный: 1-2

Свободные: 2

Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Пуловер (Удача+3)»: Одежда Пуловер (Удача+3)


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Кинжал (Удача+1/Тихушник)»: Экипировка рук Кинжал (Удача+1/Тихушник)

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**, ✎ «Свободные» -1, «Разум» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**, ✎ «Свободные» -1, «Стрельба» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**, ✎ «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**, ✎ «Свободные» -1, «Удача» +1

○ Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные»: **Домой**,  «Джон» +1 — (56)

## 105

*Задание выполнено!*

Я подошёл к окну за мистером Айреном и раздвинул жалюзи. Встав на подоконник, легко пролез в форточку. Сейчас нужно идти домой, а потом рассказать всё Виктору. Думаю, что Эд был не самым ключевым участником Ангелов, и мне ещё предстоит отыскать того, кто над ним стоит.


### **Награда за выполнение задания**


Параметры: случайный 1-2


Свободные: 2


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Френч (Разум+1/Представитель)»: Одежда Френч (Разум+1/Представитель)


Если отмечено «Шкаф с экипировкой/+Магнум(Стрельба+3)»: Оружие Магнум (Стрельба+3)

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Разум**,  «Свободные» -1, «Разум» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Стрельба**,  «Свободные» -1, «Стрельба» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Рефлексы**,  «Свободные» -1, «Рефлексы» +1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Свободные»: **+1 Удача**,  «Свободные» -1, «Удача» +1

○ Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные»: **Домой**,  «Виктор» +1 — (56)

**Чёрный вход**

Я обошёл здание «Седьмого неба» по периметру – свернул в тихий закоулок. Здесь была ещё одна дверь, возле которой стоял ещё такой же здоровяк, как и на главном входе, но он был один. Я осмотрелся по сторонам – поблизости никого нет, но в любую секунду кто-то может увидеть меня со стороны дороги. Если я хочу воспользоваться чёрным входом, то должен действовать быстро и без шума. Но придётся вырубить охранника.

**Карточка противника****Вырубить охранника**

Сложность: Атака

Параметры: Рефлексы

**Тихушник**

Сложность: 1

Параметры: Рефлексы

Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»:


**Провал!**


Он оказался лишком здоровым и не стал со мной церемониться, когда у меня не получилось вырубить его с первого раза. Мне придётся пойти домой и ещё раз продумать план своих действий.


Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6»: **Успех!**


Доли секунды - и его здоровая туша распласталась на побитом тротуаре.


Теперь нужно взять что-то из его вещей, что мне больше всего пригодится, и войти внутрь, пока меня никто не заметил.


○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Вырубить охранника**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Сложность+д6» количество «Атака», добавить к «Параметры+д6» количество «Рефлексы»

○ Если отмечено «Способности/Тихушник», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Тихушник**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +1, добавить к «Параметры+д6» количество «Рефлексы»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»: **Провал!**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0, «Атака» = 0 — **(56)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6», но отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**,  «Атака» = 0, «Универсал 1» = 1, «Универсал 2» = 2

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Взять Патроны (Случайный 1-2)**,  «Универсал 1» +1, добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2»

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Взять Сюрикен (-2 Атака)**,  «Универсал 1» +1, «Сюрикен» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Взять Отмычка (-2 Взлом)**, 

«Универсал 1» +1, «Отмычка» +1

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Войти в "Седьмое небо"**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (94)

## 107

### Жертвоприношение

Дальнейшие действия верховного жреца были предсказуемы: он ударил кинжалом Стаба прямо в сердце, лишив последнего жизни. А вот то, что стало происходить сразу после этого - не подлежит никакому осознанию.

Алтарь окутывался дымом, который становился всё гуще, всё плотнее. Этот дым, он расстилался по земле и поднимался столбом над убиенным, обретая форму... человеческую фигуру. Я стал свидетелем появления настоящего демона.

Никакой это не обряд инициации нового Ангела, а обряд жертвоприношения и вызов демона тьмы.

Всё, хватит. Нужно кончать со всем этим, пока дело не приобрело необратимый поворот.

### Застрелить демона

Сложность: 8

Параметры: Стрельба

✎ «Универсал 1» = 5, ✓«1»

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пристрелить (Серебряный патрон)**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +8, добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1

○ Если отсутствуют 1 «Патроны/Серебряные», 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Без серебряных патронов я не смогу это сделать** — (56)

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6»: **Провал!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 7 — (56)

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Серебряные патроны (1-5)**, ✎ добавить к «Серебряные» случайное число от 1 до «Универсал 1», X«1»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (140)

## 108

14:00

Взрыв прогремел такой силы, что меня раскидало в разные стороны!



## 109

### Роща Солнечная

Лесопитомник на южной границе города, отделяющий сам город от заповедника, на территории которого местная фармакологическая компания проводит тестирование своих препаратов.

Ну конечно. Где, как ни здесь, культистам проводить свои ритуалы. Я остановился и заглушил двигатель задолго до подъезда к воротам рощи, наблюдая за дальнейшим издали. Благо, луна выдалась яркая и полная, и я мог что-то разглядеть в спустившейся темени.

Из машин вышли шесть человек, не считая Стаба. Они порылись в багажниках и достали оттуда мантии и колпаки, которые сразу же надели на себя. Все, кроме Стаба. Пока ещё не состоявшемуся члену секты такое одеяние положено не было.

Дальше, все они пошли через ворота. Проехать туда на машине не получится. Я поспешил за ними. Впереди слишком много деревьев – легко потерять кого-то из виду. Шаги по болотистой почве рощи совершенно не слышны, если только не хлюпнуть по луже от неосторожности, но я постоянно видел сквозь деревья фигуры в колпаках и балахонах. Что я буду делать, когда культисты начнут ритуал инициации? Если останусь наблюдать за ними издалека – то не смогу понять, что там происходит.

Я начал догонять процессию и, когда уже подошёл достаточно близко со спины к замыкающему, он что-то почувствовал и остановился. Обернулся назад и принялся выискивать меня взглядом, пока остальные продолжали идти вперёд.

Дальше я действовал скорее инстинктивно, нежели сознательно.

### Карточка противника

#### Тихое убийство

Сложность: 6

Параметры: Удача

#### Тихушник


Сложность: 3


Параметры: Удача

Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»: Провал!

Он заметил меня до того, как я успел заткнуть ему рот. Что было потом – я не знаю. Очнулся я уже дома.

 ✓«1», «Универсал 1» = 2

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Тихое убийство**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» количество «Удача», «Сложность+д6» +6

○ Если отмечено «Способности/Тихушник», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Тихушник**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от

1 до «Д6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+d6» количество «Удача», «Сложность+d6» +3

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (56)

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Серебряные (1-2)**, ✎ добавить к «Серебряные» случайное число от 1 до «Универсал 1», X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сюрикен**, ✎ «Сюрикен» +1, X«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сведения**, ✎ «Сведения» +1, X«1»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», но отсутствует «Помощь/1»: **Успех!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (57)

## 110

### ...и звон в ушах

А затем наступила тишина. Я стоял посреди пусто улицы. Воздух очистился и стал абсолютно прозрачным, весь аномальный смог куда-то улетучился. В небе не было ни облачка, только след от улетевшего бомбардировщика. Рядом со мной стоял один человек - Виктор, у которого я сразу спросил:

- Куда всё это делось? Я опять пропустил всё самое важное.

- Слэв, я только видел, как ты вбежал внутрь и скрылся за стеной дыма. Я думал, что ты уже сбрендил и этот дым затянул тебя. Но, как только ты оказался внутри - облако стало закручиваться, очень быстро набирая обороты. Почти сразу образовался настоящий вихрь, он потянулся вверх. Это был ураган, Слэв, настолько здоровый, что та штуковина в небе, выпавшая из самолёта, провалилась в вихрь. Он затянул в себя бомбу и, она пропала. Но перед тем, как исчезнуть, она вспыхнула так ярко, что я чуть не ослеп. Думал сетчатку спалил. Минуты две ничего не мог видеть. Раздался хлопок, от которого заболели уши - и всё прекратилось. Облако исчезло, весь дым пропал, а ты остался стоять на этом же месте. Я думал, ты лучше меня знаешь, что произошло и сможешь рассказать об этом.

Судя по всему, у меня всё получилось. Когда я заходил в туман, то хотел, чтобы он затянул бомбу в иное измерение, и бомба исчезла. Весь взрыв произошёл где-то не в этом мире. Но я не знал, что это действительно работает.

- Мне повезло, - ответил я Виктору. - А теперь, мне нужно пойти отдохнуть.

○ **Завершить сюжет**, ✎ ✓«1» — (61)

# 111

## Смерть

Как только я рванул с места и выбежал из-за кустов, по мне тут же открыли огонь. Легавые завалили меня ещё до того, как я приблизился к пролому в ограждении.

○ Отмена — (75)

# 112

## Нищенские кварталы

В нищенских кварталах города есть какая-то своя романтика, если сам не живёшь в таком месте. Маленькие прогнившие постройки, среди которых много деревянных домов, расположились вдоль канала сточных вод. Убогие дома отгорожены друг от друга шаткими заборами и зарослями сорняка. На фоне многоэтажных высоток в центральной части района, нищенские дома полувековой давности выглядят как угри на напомаженном лице, которые рано или поздно кто-то выдавит одним движением пальцев.

Городские контрасты дают ощущение путешествия во времени, путешествия между мирами, не уходя от реальности. Я стоял перед кованной металлической калиткой с витиеватым узором (такие двери уже давно никто не делает), за которой возвышался покосившийся двухэтажный дом Рэйва, того и гляди готовый сложиться, как карточный домик. Жить в таком месте – значит постоянно подвергать себя угрозе оказаться похороненным под завалами.

Как мне попасть за забор?

### Ковырнуть замок на калитке

Сложность: Взлом

Параметры: Разум

### Перелезть калитку

Сложность: 4

Параметры: Рефлексы

(Замок на калитке можно выбить, если есть чем)

### Крушитель

Сложность: 1


Параметры: Рефлексы

Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб»: **Проникнуть за забор**

Попасть в комнаты на первом этаже не составит труда – нужно просто пролезть в окно. Вход на второй этаж находится на улице. Нужно карабкаться по внешней лестнице. Некоторые ступеньки на ней проломилась. Не уверен, что она меня выдержит.

Так откуда начать?

 «Взлом» = 4

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+дб»: **Ковырнуть замок на калитке**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Сложность+дб»

количество «Взлом», добавить к «Параметры+d6» количество «Разум»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Перелезть калитку**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +4, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если отмечено «Способности/Крушитель», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Крушитель**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +2, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Попробовать снова**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! На 1-ый этаж**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0 — **(62)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! На 2-ой этаж**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0 — **(71)**

## 113

### Падающая лестница

Обломки бетона посыпались вниз. Ступеньки лестницы могут провалиться подо мной от любого неосторожного шага. Я должен думать, как и куда наступать, иначе весь лестничный пролёт может осыпаться.

#### Избежать падения

Сложность: Тайна

Параметры: Удача

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Избежать падения**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Тайна», добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Спуститься вниз**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 10, «Тайна» = 0 — **(85)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Далее**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Тайна» = 0 — **(85)**

**Уничтожить!**

Команду на уничтожение я услышал в тот же момент, когда увидел троих охранников, направляющих в меня стволы. Я отпрыгнул от дверей кабинета мэра Пайла и сделал кувырок, надеясь увернуться от выстрелов.

Если в наличии 4 «Скрытые/Универсал 1»: **Увернуться от выстрелов**

*Сложность: 8*

Параметры: Удача

Если отсутствует 4 «Скрытые/Универсал 1»: **Пристрелить охранника**

*Сложность: Атака*

Параметры: Стрельба

Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»:

**Первый охранник**

Первый из них оказался совсем рядом со мной. Я мог дотянуться до него рукой и хорошенечко ему врезать. На оставшихся двоих придётся тратить патроны.

**Вырубить**

*Сложность: 4+Атака*

Параметры: Рефлексы

**Крушитель**

*Сложность: Атака*

Параметры: Рефлексы


Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»: **Их всё ещё трое**


Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: Я закрылся от попаданий пуль телом здоровяка, с которым только что разобрался, и дальше отстреливался таким образом.


**Они остались вдвоём**


Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Последний**

 «Универсал 1» = 4

○ Если в наличии ровно 4 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+дб»: **Увернуться от выстрелов**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сложность+дб» +8, добавить к «Параметры+дб» количество «Удача»

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+дб», 4 «Скрытые/Универсал 1»: **Пристрелить охранника (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Сложность+дб» количество «Атака», добавить к «Параметры+дб» количество «Стрельба», «Стальные» -1

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+дб», 4 «Скрытые/Универсал 1»: **Пристрелить охранника (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Сложность+дб» количество «Атака», добавить к «Параметры+дб» количество «Стрельба», «Серебряные» -1

○ Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+дб»: **Вырубить**,  добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1

до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Сложность+дб» количество «Атака», добавить к «Параметры+дб» количество «Стрельба», «Сложность+дб» +4

○ Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1», отмечено «Способности/Крушитель», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+дб»: **Крушитель**, ✎ добавить к «Сложность+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Параметры+дб» случайное число от 1 до «Дб», добавить к «Сложность+дб» количество «Атака», добавить к «Параметры+дб» количество «Стрельба»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб», в наличии 1 «Кубики/Сложность+дб», но отсутствует «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб»: **Провал! Отправиться домой**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, «Атака» = 0 — (56)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 4 «Скрытые/Универсал 1»: **Подобрать Патроны (Случайный 1-2) или...**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, «Универсал 1» -1, «Атака» = 10, добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Джон»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 4 «Скрытые/Универсал 1»: **Подобрать Расходник (Случайный 1-2)**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, «Универсал 1» -1, «Атака» = 10, добавить к случайному параметру «Расходники» случайное число от 1 до «Джон»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**, ✎ «Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, «Универсал 1» -1, «Атака» = 10

○ Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех! Охранники закончились**, ✎ «Атака» = 0 — (5)

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1» или в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствуют 1 «Патроны/Стальные», 1 «Патроны/Серебряные», 1 «Кубики/Параметры+дб»: **Закончились патроны! Прервать задание** — (56)

## 115

### Силуэт

Капли дождя падали на белокаменную скульптуру, и я заметил, что стекающая вода стала темнеть, она стала какой-то мутной. Я подставил дождю ладони, чтобы он наполнил их. Кожа на руках стала неприятно-липкой от этого. Сквозь завесу дождя кругом всё начало казаться серым и призрачным, и я увидел вдали фигуру человека. Он стоял на месте, задрал голову вверх и раскинув руки по сторонам, словно стараясь впитать в себя как можно больше льющей с неба грязной воды.

Я направился к незнакомому человеку, хотел поговорить с ним. Возможно, он часто гуляет в парке и видел в последние несколько дней кого-то из пропавших людей.

- Сэр, - позвал я.

Незнакомец не сразу обратил на меня внимание. Я подошёл ближе, и тогда он медленно опустил голову, переведя взгляд с облаков на меня.

- Простите, что отвлекаю от важного дела, но мне нужна ваша помощь, - я полез в карман за фотокарточками.

- Опять всё смешалось, - проговорил мужчина, обращаясь к самому себе.
  - Облака и дым заводских труб? – постарался я угадать, что он имеет ввиду.
  - Дождь. Он падает из иного мира. Смешались миры.
  - С чего вы взяли? – спросил я и осёкся, ведь на самом деле мне не было дела до слов безумца.
  - Ты тоже пришёл оттуда? Ты появился, когда пошёл серый дождь.
  - Нет, вы просто меня не видели...
- Я не успел договорить, как безумец достал пистолет и направил в меня со словами:
- Тьма внутри тебя! Возвращайся обратно в ад!
- Я среагировал немедленно.

#### **Карточка противника**

##### **Выстрелить (Стальной патрон)**

*Сложность: 2+Атака*

Параметры: Стрельба

##### **Выстрелить (Серебряный патрон)**

*Сложность: 2+Атака*

Параметры: Стрельба

##### **Схватка**

*Сложность: 4+Атака*

Параметры: Рефлексы

##### **Крушитель**

*Сложность: 2*

Параметры: Рефлексы


Если в наличии «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6», но отсутствует «Кубики/Параметры+д6» «Кубики/Сложность+д6»:


#### **Провал!**


Я грохнулся на асфальт, разбавив воду в луже собственной кровью. Успел понять, что уже умираю, а потом отправился домой.

Если в наличии «Кубики/Сложность+д6» «Кубики/Параметры+д6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+д6»: **Успех!**

Он был готов выстрелить в меня, но я оказался быстрее. Осмотрев повалившееся на асфальт тело, я взял себе одну вещь.

○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Выстрелить (Стальной патрон)**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +2, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Стальные» -1, добавить к «Сложность+д6» количество «Атака»

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Выстрелить (Серебряный патрон)**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +2, добавить к «Параметры+д6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1, добавить к «Сложность+д6» количество «Атака»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Схватка**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «Д6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сложность+д6» +4, добавить к «Параметры+д6»

количество «Рефлексы», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака»

○ Если отмечено «Способности/Крушитель», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Крушитель**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +2, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Атака» = 0 — (56)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», но отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**, ✎ «Универсал 2» = 3, «Универсал 1» = 1, «Атака» = 0

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Патроны (Случайный 1-3)**, ✎ добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2», «Универсал 1» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сюрикен (-2 Атка)**, ✎ «Сюрикен» +1, «Универсал 1» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Сведения (-2 Тайна)**, ✎ «Сведения» +1, «Универсал 1» +1

○ Если в наличии 2 «Скрытые/Универсал 1»: **Дальше**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (87)



## Странности

Странности начались, когда я вышел за особой на почти пустынную улицу. Я так боялся попасться объекту на глаза, что держался на почтительном расстоянии и в какой-то момент потерял из виду, буквально на считанные секунды. Я растерялся и не мог предположить, куда подевалась Дами, идя по прямой улице, с которой свернуть-то некуда. Но когда снова её увидел – мне стало не по себе.

Как она сумела оторваться от меня и уйти вперёд за такой короткий промежуток времени более чем на пять сотен метров? Мне пришлось перейти на бег, чтобы совсем не отстать от миссис Допельгер и не провалить слежку, рискуя привлечь чьё-либо внимание и вызвать подозрение, но кругом никого не было. Мне в голову пришла идиотская мысль, будто Дами способна мгновенно перемещаться на большие расстояния, если считает, что её в этот момент никто не видит.

Это повторилось, когда я преследовал нашу куколку, идя за ней вдоль огороженной жестяными листами зоны проведения строительных работ. Миссис Допельгер куда-то пропала, стоило мне отвести взгляд в сторону и на мгновение отвлечься от слежки, и на этот раз мне понадобилось больше времени, чтобы понять, куда она делась.

Повезло, что я увидел её снова, случайно заглянув на территорию стройки сквозь девятимиллиметровое отверстие в заборе из жести. Девушка пересекала перерытую и заваленную строительным мусором территорию, направляясь к высокой бетонной конструкции – каркасу недостроенного десятиэтажного здания.

Кстати, строительство было заморожено ещё пару лет назад, и всё это время здесь ничего не меняется. Недострой рядом с центром стал одним из тех мест, которые каким-то мистическим образом притягивают к себе свихнувшихся психов.

К своему стыду должен признаться, что не нашёл пролаза в ограждении и смог с большим трудом перелезть через него, сделав это совершенно неуклюже. Стоит заявить, что миссис Допельгер находится в отличной форме, раз сумела попасть на огороженную территорию без чьей-то помощи.

Она уже поднялась на середину высоты каркаса здания, оставшегося без стен и представлявшего собой колоны и несущие стены, на которых держатся этажные перекрытия. Я видел, как тонкий женский силуэт бродит по пятому этажу.

У неё здесь какая-то встреча, или она ищет закладку? Нет, всё это как-то глупо.

Теперь Дами была на самом верху. Она слишком быстро перемещается. Сверхъестественно быстро. Я должен забраться туда и посмотреть, что она там делает.

○ Подняться на самый верх, ✎ «Универсал 1» = 10 — (85)

## Сарай

Двери заперты на большой амбарный замок. Внутри должно быть что-то интересное.

Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», отмечено «Помощь/2», но отсутствует «Помощь/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**

Не повезло с замком - вернитесь к началу

**Карточка противника****Взломать замок**

*Сложность: 9 + Уровень + Взлом*

Параметры: Разум

\*Взлом=Уровень

Если отсутствует «Помощь/2»: **Вы открыли замок**

Осмотрите место как можно внимательнее, здесь должно быть что-то полезное.

**Обыскать место**


*Сложность: 9 + Уровень + Тайна*


Параметры: Удача


\*Тайна=Уровень


Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствуют «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», «Помощь/2»: **Провал!**


Вы нашли мину и вам оторвало ногу


 ✓«2», приравнять «Взлом» к «Уровень»


○ Если отмечено «Помощь/2», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Взломать замок**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +9, добавить к «Параметры+d6» количество «Разум», добавить к «Сложность+d6» количество «Уровень», добавить к «Сложность+d6» количество «Взлом»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Вернуться к началу**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 10, «Взлом» = 0, «Тайна» = 0 — **(36)**


○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», отмечено «Помощь/2»: **Успех!**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0, приравнять «Тайна» к «Уровень», X«2»


○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+d6», «Помощь/2»: **Обыскать место**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +9, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача», добавить к «Сложность+d6» количество «Уровень», добавить к «Сложность+d6» количество «Тайна»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», но отсутствует «Помощь/2»: **Патроны (Случайный 1-4) или...**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Виктор», «Тайна» = 0 — **(36)**

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», но отсутствует «Помощь/2»: **Сюрикен (Уровень) или...**, 

«Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, добавить к «Сюрикен» количество «Уровень», «Тайна» = 0 — (36)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб», но отсутствует «Помощь/2»: **Отмычка (Уровень) или...**,   
«Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, добавить к «Отмычка» количество «Уровень», «Тайна» = 0 — (36)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб», но отсутствует «Помощь/2»: **Сведения (Уровень)**,   
«Сложность+дб» = 0, «Параметры+дб» = 0, добавить к «Сведения» количество «Уровень», «Тайна» = 0 — (36)

## 118

### Облако серого тумана

Аномальное вещество появилось в одной из частей города. Кажется, где-то там находится источник его появления. Туман настолько густой и его настолько много, что он распространяется по улице, скрывая из виду дома и людей, которых сумел поглотить. Самые рассудительные бегут от него без оглядки, остальные укрываются в помещениях в надежде, что дисперсия не попадёт внутрь закрытых комнат, но ядовитое вещество проникает в каждую щель.

Таинственный химикат – не единственная угроза. Из тумана выползают тёмные фигуры, похожие на силуэты людей, но лишь в общих чертах. Они цепляют всё, до чего дотягиваются, и пытаются затащить это вглубь облака, стелящегося над самой поверхностью.

Нужно немедленно отправиться к месту происшествия и оказать помощь тем, кому она ещё нужна, и постараться выяснить, что именно является источником распространения химикатов.

*Сложность 10*

○ **Приступить** — (102)

○ **Позже** — (56)

Просто бросайте кубик и смотрите на результат. Постарайтесь выбросить все значения.

Если отмечено «Помощь/1»:

### 1. Девушка с татуировкой на запястье

Татуировка представляет изображение человека с расправленными за спиной крыльями

Если отмечено «Помощь/2»:

### 2. Печатка на руке джентльмена с тростью

Печать, выгравированная на большом чёрном камне, инкрустированном в кольцо, выполнена в виде стилизованной пентаграммы

Если отмечено «Помощь/3»:

### 3. Старик с бокалом вина

Алый густой напиток остаётся на стенках бокала. Это точно не вино

Если отмечено «Помощь/4»:

### 4. Мужчина протирает солнцезащитные очки

Он снял их, чтобы протереть салфеткой. Белки его глаз неестественно тёмные

Если отмечено «Помощь/5»:

### 5. Мило беседующие дамы

Они обсуждают что-то весёлое, и на их лицах постоянно проскальзывают улыбки, обнажая огромные, как у собак, клыки


Если отмечено «Помощь/6»:


### 6. Мужчина с кашне в руке


Его обнажённая шея покрыта язвами


Если отмечено «Помощь/1», отмечено «Помощь/2», отмечено «Помощь/3», отмечено «Помощь/4», отмечено «Помощь/5», отмечено «Помощь/6»: **Сложить картину целиком**


Все эти люди - они так или иначе причастны к какому-то странному культу. Это то, что их объединяет. Одни носят отличительные знаки, другие имеют признаки одержимости. Я должен уходить отсюда, но сначала поговорю с хозяином вечера.


Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Наблюдать за гостями**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6»


Если в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Наблюдать за гостями**,  «Сложность+d6» = 0

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/1»: **Девушка с татуировкой на запястье**,  «Сложность+d6» = 0, ✓«1»

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/2»: **Печатка на руке джентльмена**,  «Сложность+d6» = 0, ✓«2»

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/3»: **Старик с бокалом вина**,  «Сложность+d6» = 0, ✓«3»

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/4»: **Мужчина протирает очки**,  «Сложность+d6» = 0, ✓«4»

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/5»: **Мило беседующие дамы**,  «Сложность+d6» = 0, ✓«5»

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/6»:

Мужчина с кашне в руке, ✎ «Сложность+дб» = 0, ✓«6»

Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+дб»: **Пойти к Эду Айрену — (27)**

## 120

---

### Бригадир

Я попытался войти внутрь, но суровый начальник остановил меня жестом и произнёс:

- Donde esta tu bolsa!

Проклятье, мне лучше не вызывать подозрения и не поднимать шум, нужно спрятаться за грузовик и что-нибудь придумать.

**Спрятаться за грузовик — (65)**

## 121

---

### Найти бомбу

Будний день начался с переполоха в агентстве частного сыска. Всем нештатным сотрудникам пришло сообщение незамедлительно прибыть в штаб.

Некто, представившийся Анонимусом, позвонил на горячую линию агентства и сообщил о своём намерении взорвать бомбу в одном из людных мест, и даже с точностью назвал время происшествия. Взрыв произойдёт ровно в четырнадцать часов, если к этому времени бомбу никто не сможет отыскать.

Не исключено, что звонил какой-то шутник, но руководство поставило задачу всем сотрудникам проверить поступившую информацию. В городе полно мест, в которых собирается большое количество людей. Чтобы проверить каждое заведение потребуется не меньше месяца, и это если не брать в расчёт жилые дома. А до взрыва осталось четыре часов.

О звонившем нет никакой информации, ничего не известно о мотивах его действий. Возможно ли справиться с таким заданием?

*Сложность: 8*

**Принять — (2)**

**Позже — (56)**

# 122

## Виктор Боровских

Мутная личность. Известно, что он принимал непосредственное участие в разработке психического оружия, но, не договорившись о чём-то с властями, покинул страну. Совсем недавно снова вернулся в Карнивэр, получив информацию о том, что его разработками воспользовались Ангелы Тьмы – так называют себя приверженцы странного культа.

Нужно пресечь деятельность религиозной группировки, а поскольку ситуация требует решительных действий - то я должен помочь Виктору.

○ Назад — (56)

# 123

## Парк Застрельщиков

Это место лишь формально можно назвать зоной отдыха. На самом же деле сюда мало кто приходит погулять, даже в хорошую погоду. Кроме разрушенных памятников охотникам на оборотней, здесь и посмотреть не на что. Многие вообще боятся сюда приходить, потому что здесь часто ошиваются психопаты-серийники. Для них парк является идеальным местом для поиска очередной жертвы.

Стоило мен туда прийти, заморосил мелкий дождь. Не прошло и десяти минут, как он стал неприятно заливать за шиворот, под ногами начинали появляться лужи. В такую погоду мне не удастся найти кого-то, кто мог видеть в том месте Кэтрин или кого-то из пропавших подростков. Я не представлял, что ищу, но был готов осмотреть всю территорию парка, чтобы найти какие-то зацепки.

*Чем здесь могли заниматься пропавшие подростки? Как Кэтрин собиралась их найти?*

Я пошёл по аллее до разрисованной вандалами скульптуры человека с ружьём. Уличные поэты расписали её философскими фразочками и миниатюрными стихами фломастерами всех цветов. Большинство надписей – отдельные слова и цифры, значение которых может быть понятно только посвящённым.

### Осмотреть скульптуру

Сложность: 4

Параметры: Разум

Если в наличии «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб», в наличии 1 «Кубики/Сложность+дб», но отсутствует «Кубики/Параметры+дб» «Кубики/Сложность+дб»:

### Провал!

Мир изменялся, земля встала раком

Мода меняется, вкусы, привычки


Кошки дают по морде собакам


Все бабы - козлы, мужики - истерички

Если в наличии «Кубики/Сложность+дб» «Кубики/Параметры+дб», в наличии 1 «Кубики/Параметры+дб»: **Успех!**

Среди всей это писанины я смог отыскать пару слов, имевших значение:

*Бим+Коли 4ever*

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Осмотреть скульптуру**,  добавить к «Сложность+д6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+д6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+д6» +4, добавить к «Параметры+д6» количество «Разум»

○ Если в наличии 1 «Кубики/Сложность+д6»: **Дальше**,  «Сложность+д6» = 0, «Параметры+д6» = 0, «Атака» +2, «Универсал 1» = 0 — (115)

## 124

---

### Завершить задание

Она долго не открывала, но я слышал за дверью недовольное бурчание. Когда же замок щёлкнул, и дверь отворилась, на меня уставилась сильно перепившая женщина, не понимая, что мне от неё нужно.

- Миссис Видоу, я пришёл сказать, что ваш сын Бим в полном порядке и прекрасно проводит время с друзьями. Он просил не беспокоиться о нём, но вы больше никогда не сможете его увидеть. И ещё он сказал, что любит вас.

Она мгновенно протрезвела, и её взгляд стал абсолютно ясным.


- Вы... вы видели его? – с надеждой спросила миссис Видоу. – Вы можете подтвердить свои слова, чтобы я не думала, что вас прислало агентство, потому что не хочет заниматься поиском моего сына.

Я сказал ей то, что мне говорил Бим о жизни вместе с матерью. Мои слова привели миссис Видоу в ужас, но она собралась силами, пытаясь скрыть свои чувства.

- О, боже, это всё - правда. Мне не нужно было доводить себя до такого состояния, чтобы меня уволили с завода. Я вам верю. Спасибо, что передали мне всё...

Я уже развернулся и начал уходить, когда она задала мне в спину ещё один вопрос:

- Вы так и не сказали. Он жив?

○ **Задание выполнено!**,  «Свободные» +2, добавить к случайному параметру «Параметры» случайное число от 1 до «Универсал 1», «Агент» +1 — (79)

## 125

---

### Смерть!

Водитель выпустил мне кишки наружу до того, как мой кулак прилетел ему в морду. Так не должно было произойти.

○ **Отмена** — (46)

Бросайте кубик, пока едете по городу. Выпавшее значение соответствует месту, которое вы проезжаете. Постарайтесь увидеть из окна машины как можно больше, но помните, что у вас остаётся очень мало времени.

Если отмечено «Помощь/1»:

### 1. Театр драмы

В 14:00 сегодня состоится премьера какого-то спектакля

Если отмечено «Помощь/2»:

### 2. Рыночная площадь

Сюда приезжают люди со всего города. Даже магазины закупают здесь товар для перепродажи

Если отмечено «Помощь/3»:

### 3. Кинотеатр

В 13:00 начало показа фильма про криминальные разборки

Если отмечено «Помощь/4»:

### 4. Ночной клуб

Взрыв среди бела дня привлечёт массу внимания, при этом никто не пострадает

Если отмечено «Помощь/5»:


### 5. Школа


Эффект может превзойти все ожидания


Если отмечено «Помощь/6»:


### 6. Торговый центр


Если взрыв будет достаточно мощным, чтобы обрушить здание, то при падении оно заденет соседние строения


Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Проехать по городу**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6»


Если в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Проехать по городу**,  «Сложность+d6» = 0


Если в наличии ровно 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/1»:  
**1. Театр драмы**,  ✓«1»

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/2»:  
**2. Рыночная площадь**,  ✓«2»

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/3»:  
**3. Кинотеатр**,  ✓«3»

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/4»:  
**4. Ночной клуб**,  ✓«4»

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/5»:  
**5. Школа**,  ✓«5»

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Помощь/6»:  
**6. Торговый центр**,  ✓«6»

Если в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Остановиться и искать бомбу здесь — (52)**

Если отмечено «Помощь/1», отмечено «Помощь/2», отмечено «Помощь/3», отмечено «Помощь/4», отмечено «Помощь/5», отмечено «Помощь/6», но отсутствует 1



## 127

Правил много, но всё и так интуитивно понятно. Описание присутствует больше ля порядка. Можете смело приступать к игре.

Если вы уже пытались пройти игру, но у вас не получилось и пришлось начинать сначала, тогда, возможно, вам следует ознакомиться с какими-то пунктами.

### Бросок кубиков

Бросок кубиков обозначен жёлтыми действиями. В этом случае вам необходимо пройти проверку. В тексте параграфа будет указана сложность проверки и влияющие на неё параметры. Бросьте кубик d6 и прибавьте выпавшее значение к сложности. Значение второго кубика прибавьте к параметрам.

Если значение **Сложность+d6** меньше или равно **Параметры+d6** – проверка прошла успешно. В противном случае вы провалили это действие.

### Сложность

Сложность может быть обозначена числом – в таком случае она постоянно.

Если сложность обозначена одним из ресурсов группы «Сложность» - то её можно снизить определёнными действиями, облегчив проверку. В этом случае значение сложности указано на информационной панели.

Ресурсы группы «Сложность»:

Атака

Взлом

Тайна

Физика

### Использовать расходник

Эти действия доступны при проверке, если её сложность выражена ресурсом. При этом вы можете использовать расходники, которые попадутся вам в процессе игры, чтобы снизить значение сложности.

### Экипировка

Вы будете находить различные предметы, увеличивающие ваши параметры. Применить их можно, находясь у себя дома, перейдя по вкладке «Экипировка». Экипировка поделена на три класса:

Одежда

Оружие

Экипировка рук

Вы можете одновременно носить только один предмет каждого класса.

### Способности

Некоторые действия доступны только при наличии у вашего персонажа определённых способностей, которые можно приобрести, экипировав нужный предмет.

Каждый класс экипировки может наделить определённой способностью:

Одежда:

Маскировка, Представитель

Оружие:

Мирный, Авторитет

Экипировка рук:

Тихушник, Крушитель

### Кликер

Действия-кликеры обозначены серым цветом. Чтобы действие сработало – нужно нажать на него несколько раз. В тексте параграфа будет указано, сколько раз можно нажать на кликер (если это действие может быть исчерпано), и шанс получения определённых предметов при каждом нажатии.

### Задания

По сюжету игры вам придётся иметь дело с тремя мастерами квестов. Каждый предложит последовательно выполнить по три задания. Вы можете выбирать, к кому из них обратиться, находясь у себя дома.

В случае провала задания вы можете попытаться выполнить его повторно или обратиться к другому персонажу. При этом количество *Патронов* и *Расходников* не изменится, а набранные очки умений пропадут.

Набрать и распределить очки умений по параметрам можно при успешном выполнении квеста. Выполненный квест пройти повторно нельзя.

**Всё понятно** — (40)

## 128

- Вызывайте полицию! - скомандовал я и почувствовал, как в этот же момент мен прилетело что-то тяжёлое по затылку...

Когда ко мен вернулось сознание, я увидел официантку с закупоренной бутылкой шампанского. Она стояла надо мной, словно готовясь врезать мне снова.

Я поинтересовался у неё, вызвал ли кто-нибудь полицию?

- Нет, вам повезло. Полиция сейчас не может за вами приехать. У них в участке кто-то взорвал бомбу.

- Как...? Почему так рано? - не понял я. - Сколько сейчас времени? - и посмотрел на часы. Десять минут третьего.

- Вы пробыли в отключке около получаса, - сообщила всё та же официантка.

14:10

**Это провал!** — (56)

**Другой вход**

С другой стороны был ещё один вход, возле которого как раз бригада рабочих разгружала строительные материалы из припаркованного грузовика, и заносила их внутрь. Но, чтобы приблизиться к ним, мне нужно было незаметно пройти мимо ещё одного охранника, или же сделать так, чтобы он не смог меня остановить.

**Вырубить охранника**

Сложность: 8

Параметры: Рефлексы

**Тихушник**

Сложность: 6

Параметры: Рефлексы

**Проскользнуть мимо охранника**

Сложность: 8

Параметры: Удача

**Маскировка**

Сложность: 6

Параметры: Удача

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Вырубить охранника**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +8, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если отмечено «Способности/Тихушник», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Тихушник**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +6, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Проскользнуть мимо охранника**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +8, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если отмечено «Способности/Маскировка», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Маскировка**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +6, добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех!**

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Мне лучше вернуться домой**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (56)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Пройти к входу**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (120)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Спрятаться за грузовиком**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (65)

**15 секунд до взрыва**

Я ударил по тормозам и, не дожидаясь полной остановки машины, пока колёса ещё скользили по асфальту, выпрыгнул из неё. Слишком мало времени, чтобы убежать достаточно далеко. Мне ничего не остаётся, кроме как залезть в багажник.

**Взломать багажник**

Сложность: *Взлом*

Параметры: Разум

**Крушитель**

Сложность: *4*

Параметры: Рефлексы

Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Бомба в багажнике**

Такое количество взрывчатки способно наделать много шума. Электронный таймер отсчитывает последние секунды. У меня есть всего одна попытка

**Обезвредить бомбу**

Сложность: *Тайна*

Параметры: Удача

✎ «Взлом» = 8, «Универсал 1» = 1

○ Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Взломать багажник**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Взлом», добавить к «Параметры+d6» количество «Разум»

○ Если отмечено «Способности/Крушитель», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Крушитель**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +4, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0, «Тайна» = 0 — (108)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0, «Тайна» = 8, «Универсал 1» -1

○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Сложность+d6», 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Обезвредить бомбу**, ✎ добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Тайна», добавить к «Параметры+d6» количество «Удача»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6», но отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Задание успешно выполнено!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Взлом» = 0, «Тайна» = 0 — (90)

## Мистер Пайл

Найти его кабинет не оставило труда, воспользовавшись указателями в коридорах. Я постучал и, услышав нервное "Да!", открыл дверь. Мистер Пайл сидел с озадаченным лицом за своим столом и энергично настукивал что-то на клавиатуре офисного компьютера. Этот человек выглядел моложе своих лет, отчасти благодаря покрашенным волосам, но в основном из-за пройденной им процедуре омоложения. Общественный деятель должен иметь активный и здоровый вид в любом возрасте.

- Мэр Пайл, у меня к вам серьёзный разговор, - заявил я.

- А, мистер Слэв, меня предупредили, что вы пришли, - он докончил набор текста и отвлекся от своего занятия, переведя всё внимание на меня. - Так что же вы хотите сказать?

- Полиция должна заняться поиском того, кто оплачивает народные бунты в городе. Хищный Джон не имеет к этому никакого отношения. Если вы заинтересованы в благополучии города, которым управляете, то должны найти того, кто составил эту схему.

Я положил ему на стол документ, который лежал в сейфе Рэйва Кэчера.

### План по переводу Карнивэра в категорию "D"

1-ый этап:

Инициировать массовые беспорядки

Саботировать роль мэрии в делах управления городом

Создать условия для увеличения влияния теневой элиты

Пайл развернул листок. На его лице пробежала довольная ухмылка.

- Я думал, вы окажетесь умнее, поэтому уже приказал охранникам не выпускать вас из капитолия. Знал бы я, что вы такой простофиля, то не стал бы этого делать. Вы уж извините.

Чёрт возьми, он смеялся надо мной. Мне нужно было понять, что происходит.

Следовало бы скорее покинуть кабинет мэра Пайла и убраться восвояси. Если я сделаю это немедленно - то у меня есть шанс выбраться из здания живым.

Но мне нужно было понять, в чём же я прокололся, и я должен получить ответ на свой вопрос:

- Зачем? — (21)

Покинуть кабинет немедленно — (114)

## Подвал

Я вышел в коридор подвального этажа. Стрёкот мерцающего освещения свидетельствовал о неисправности проводки. Понадобилось несколько мгновений, чтобы глаза привыкли к мерцанию и я смог осмотреться.

Впереди светилось слово "**ВЫХОД**" над дверью лифта. Когда я подошёл к нему, то стало понятно, что кнопка вызова неисправна. На её месте торчал вырванный моток оголённых проводов. Да и сами двери лифта оказались помяты так, что вряд ли смогли бы раскрыться. Пожалуй лучше поискать лестницу и подняться пешком.


Я повернул по коридору и сразу же впал в ступор. В проходе лежали окровавленные тела людей, одетых во всё чёрное. Они мертвы. Два трупа у меня под ногами, а за ними - проход к лестнице.


Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Осмотреть тела**


Они чертовски обезображены, как будто их обглодали какие-то дикие звери. Странно, потому что оба были вооружены. Мне это пригодится.


Не стоит идти дальше без оружия. Из пистолета я попаду в цель с большей вероятностью, зато револьвер совсем незаметен под одеждой.


Какое оружие мне взять?


Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Осмотреть тела**,  «Универсал 1» = 1


Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять Пистолет (Стрельба+1)**,  «Стрельба» +1,  «Оружие»,  «Пистолет (Стрельба+1)»,  «+Пистолет (Стрельба+1)»

Если отмечено «Экипировано/Пистолет (Стрельба+1)»: **Положить Пистолет (Стрельба+1)**,   «Пистолет (Стрельба+1)»,  «+Пистолет (Стрельба+1)», «Стрельба» -1,  «Оружие»

Если в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1», но отсутствует «Класс/Оружие»: **Взять Револьвер (Мирный)**,   «Мирный»,  «Оружие»,  «+Револьвер (Мирный)»,  «Револьвер (Мирный)»

Если отмечено «Экипировано/Револьвер (Мирный)»: **Положить Револьвер (Мирный)**,   «Револьвер (Мирный)»,  «+Револьвер (Мирный)»,  «Мирный»,  «Оружие»

Если в наличии 4 «Скрытые/Универсал 2», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Патроны (Случайный 1-4)**,  добавить к случайному параметру «Патроны» случайное число от 1 до «Универсал 2», «Универсал 2» = 0

Если отмечено «Экипировано/Пистолет (Стрельба+1)» или отмечено «Экипировано/Револьвер (Мирный)»: **К лестнице**,  «Универсал 2» = 0 — (69)

Бонусный уровень открывается после прохождения игры. Вы можете прогуляться по территории компании Зу-Хьюмани и познакомиться с обитателями заповедника мутантов.

Каждые 1000 метров уровень игры увеличивается. Попробуйте пройти туда, где ещё никто не бывал

## 134

### Подозреваемый

Наиболее подходящей кандидатурой из всего списка оказался мастер по электроприборам Хон Тайлер. Он совсем недавно освободился после того, как отсидел два года за телефонное мошенничество, и сейчас у него собственная мастерская по ремонту бытовой и радиоэлектронной техники. Сегодня он должен работать там. Я поехал навестить Хона, рискуя потратить драгоценное время впустую, но у меня не было никаких иных здравых идей.

11:00

Хон Тайлер

Под мастерскую Хона было отведено маленькое подсобное помещение в одном из магазинов бытовой техники. Мастерская просто завалена всякими проводами, батарейками и разными деталями. Мастер, с высохшим сморщенным лицом, залысиной на голове и начинающими проступать седыми прядями у висков, ковырял что-то отвёрткой на столе перед собой и прижигал паяльником.

- Слушаю вас, - деликатно сообщил он, взглянув на меня исподлобья.

- Хон Тайлер? Меня интересует устройство бомбы с таймером. Вы сможете собрать такую?

Он отложил свои инструменты и теперь уже смотрел на меня опешившими глазами:

- Вы понимаете, что это противозаконно!? Я не буду заниматься подобными вещами и, кроме того, я должен уведомить о вашей просьбе правоохранительные...

Я предъявил удостоверение детектива агентства и продолжил:

- Так значит, вы знаете, как смастерить такой прибор.

- Ничего сложного в нём нет. Нужно всего-то присоединить к таймеру детонатор, инициирующий взрыв бризантного вещества. Подойдёт тротил или пластид – всё, что хорошо взрывается. Даже школьник может это сделать. Вопрос только в том, где взять саму взрывчатку, ведь в магазине она не продаётся. А почему вы спрашиваете, детектив?

Я рассказал мастеру про анонимный звонок и о вероятном пристрастии злоумышленника к радиоаппаратуре.

- Мне интересно, зачем он сообщил в агентство, что хочет совершить теракт.

- Вы хотите спросить это у меня!? – Хон нахмурился. - Это дело рук какого-то психа. Вопрос не по моей части.

- А если не психа. Мне интересно ваше мнение, как мнение преступника, отсидевшего за решёткой. Если человек собирается устроить взрыв, то зачем ему кого-то предупреждать?

Мастер отвёл взгляд в сторону, посмотрел куда-то вправо, и так задумчиво начал рассуждать:

- Его основная цель - устроить панику, а не убить людей. Чтобы все его боялись. Преступник понимал, что звонок напрямую в полицию малоэффективен, они не станут отрывать свои... простите. Потому что позвонил вам, потому что рассчитывал, что уже частное агентство подтянет всю полицию к этому расследованию.

- Убийство не является основной целью, - подчеркнул я.

- Похоже на то. Но все забудут об этом инциденте, если в самый кульминационный

момент взрыв так и не произойдёт. Бомба сработает в любом случае, и ваш Анонимус получит «славу» и «признание». Это позволит ему терроризировать спецслужбы уже на полном серьёзе.


Хон замечтался, продумывая свой план совершения теракта. У него на лице было написано, с каким удовольствием он бы всё это провернул.

- Знаете, как бы я сделал. Я бы собрал всех полицейских в одном месте и взорвал бы бомбу там, - он осёкся и поправился: - То есть я хотел сказать, что если бы я хотел...

- Что за место, мистер Тайлер? - избавил я его от необходимости поправляться.

- Место..., - Хон надолго задумался и совершенно растерянно признался: - я не знаю, что это за место может быть.

Я вышел на улицу и поймал такси. До взрыва оставалось всего два часа, а у меня не было никаких идей насчёт того, где может быть заложена бомба. Я не приближусь к цели, просто катаясь по городу, но мне легче думается, когда я еду в машине на пассажирском сиденье.

[Прокатиться по городу](#),  [снять все отметки в «Помощь»](#) — (126)

## 135

Оружие может наделять способностями, которые открывают дополнительные действия при определённых обстоятельствах.

*Мирный* - оружие незаметно под одеждой. Вы можете проносить его в такие места, куда вход с оружием запрещён

*Авторитет* - противники пугаются, видя пушку солидных размеров. Вам становится проще доминировать

[Назад](#) — (76)

## 136

### Клуб "Докси"

Паршивое местечко, в котором собирается всякая шваль, как наркоманы, извращенцы и прочее отребье. Станный выбор для встречи участников религиозной группировки и проведения инициации нового члена, хотя какая группировка – такая и обстановка.

По фотографиям, которые показывал мне Виктор, я знал, как выглядит Стаб. И вот сейчас, находясь в Докси, я видел этого человека на другой стороне зала. Он сидел один за отдельным столиком, явно чувствуя здесь не в своей тарелке. Не нужно обладать сверхъестественными способностями, чтобы понять даже на расстоянии, какое напряжение от него сейчас исходит.

Сегодня он должен присоединиться к Ангелам, но что заставило его принять такое решение? И почему Ангелы захотели принять в свою группировку такого участника? Лучший способ выяснить это – спросить самого Стаба, пока к нему никто не подошёл.

Я принял немного разгильдяйский вид и подсел к нему за столик, будто рядом свободных мест не было, а мне срочно посидеть приспичило. Стаб оценил меня отстранённым взглядом и не стал обращать внимания. Да он знает, кого ждёт, иначе мог бы подумать, что я по его честь.



- Не часто здесь бываешь, приятель? Судя по виду, тебе не до развлечений, - подзадорил я его.

- У меня назначена встреча, - отвертелся хмурый собеседник.

- Похоже, что-то серьезное. Не страшно начинать новую жизнь?

Его недоверчивый взгляд и удручённое выражение лица сказали, что я попал в самую току.

- Вы что-то знаете? – удивился Стаб.

- Напротив. Для меня это самая большая загадка: что заставляет некоторых людей присоединиться к Ангелам?

Мой собеседник сделал вид, что задумался, и высказал своё «предположение»:

- Наверное, возможности, которые становятся доступны этим людям после того, как они связывают себя с тенью. Когда окружающая действительность утрачивает значение, человек остаётся только с тем, что таится в его сознании.

- Действительность – она ведь тоже в голове. Человек сам определяет свои возможности, а не культ.

Стаб усмехнулся и отразил со смирением:

- «Действительность в голове» - я много раз слышал эти слова, но от этого они не перестают быть просто словами. Способность управлять собственной тенью – вот реальная мощь, которую получает каждый, вступив в организацию Ангелов и став её участником. Они черпают силу из другого пространства, их способности восхитительны. Каждый находит то, что ищет. Кто-то получает контроль над другими людьми, кто-то – над самим собой, кто-то получает чудесное исцеление, потому что тени не могут болеть.

- Контроль над другими людьми,... - я вспомнил об Эде Айрене, - и ради этого Ангелы подвергают опасности жизни случайных людей, распыляя туман, который поглощает людей.

- Распыляют туман!? – Стаб посмеялся надо мной. – Как же вы далеки от истины в своих убеждениях. Серый туман – его никто не распыляет, он появляется сам собой. Ангелы тьмы – они напротив, могут контролировать в какой-то степени распространение этого вещества, управлять им, но не они виновны в его появлении. Серый туман появляется потому, что полгода назад в ином измерении произошло жуткое событие, повлёкшее появление трещины в грани между мирами. В этом никто не виноват. Нужно просто учиться этим пользоваться.

Стаб наклонился и поднял костыли, лежавшие всё это время на полу, чтобы не привлекать внимание. Оперевшись на них, он встал со своего места и заковылял прочь.

- Что с ногами? – спросил я вдогонку.

- Можно сказать, что их нет. Авария. Три месяца назад.

Похоже, что его друзья, с которыми у Стаба была назначена встреча, уже пожаловали. Я встал и затесался в толпу развеселённых посетителей клуба, продолжая наблюдать за человеком на костылях. Он шёл к выходу. Разве встреча не должна была состояться здесь? Пришлось следовать за ним.

На улице стояли два одинаковых кадиллака. Стаб подошёл к одному из них и открыл заднюю дверь. Он уезжает вместе с ними, но куда? Я должен проследить за этими машинами. Как же я не люблю тайно преследовать кого-то на прокатной тачке по пустынным улицам в сумерках, когда без света фар можно не разглядеть дорогу. Но больше предпринять мне нечего.

## 137

Дверь заперта! Я не могу взломать замок пальцем!

Другой вариант — (23)

## 138

### Обвалившееся перекрытие

Часть пола попросту отсутствует. Передо мной провал, который можно только перепрыгнуть.

Если у меня есть способность "Маскировка", то в облегчённой одежде мне будет намного проще это сделать.

#### Прыжок


Сложность: 8


Параметры: Рефлексы


#### Маскировка


Сложность: 6

Параметры: Рефлексы

Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Прыжок**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +8, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

Если отмечено «Способности/Маскировка», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Маскировка**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», «Сложность+d6» +6, добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»: **Провал! Спуститься вниз**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» = 10 — (85)

Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Успех! Далее**,  «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0 — (85)

Почему я взялся расследовать это дело? Да потому что я уверен, что появление таинственного смога как-то связано с тем, что я узнал от Виктора. Если я сумею понять, что это за вещество и как оно воздействует на человека, то сразу приближусь к разгадке других таинственных явлений, происходящих в городе.

Заявление об исчезновении подростков, находившихся в парке, подала мать одного из них - проживающая в районе рядом с парком Миссис Видоу. Она так же сообщила обо всем в полицию, но там ей дали понять, что никто этим заниматься не будет из-за отсутствия состава преступления.

Я взял фотокарточки исчезнувших подростков, приложенные к делу, чтобы быть уверенным, если кого-то из них встречу. На одной девушка по имени Коли корчила рожу и показывала в камеру средний палец. На другой - парень неформальной внешности по имени Спайк был запечатлен со спины полубоком. Та часть лица, которая была видна, утыкана пирсингом, а на голове какое-то подобие ирокеза. Фотокарточки были не на всех. Двое из четырех должно быть никогда не фотографировались. Бим Видоу - сын подавшей заявление женщины, как раз таковой не имел, и мне нигде не попалось описание его внешности.

Что касается Кэтрин - агента частного сыска, то информация о ней имелась в полном объеме. И так, мне нужно решить, с чего начать расследование загадочного происшествия.

- Посетить место происшествия — (123)**
- Поговорить с миссис Видоу — (13)**

Демон, то есть этот внезапно появившийся дым, развеялся после меткого попадания в него серебряной пулей.

Теперь пора разделаться с группой культистов, пытавшихся провести смертельный обряд.

### Перебить всех культистов

#### Карточка противника X5

##### Пристрелить

*Сложность: Атака*

Параметры: Стрельба

##### Рукопашный приём

*Сложность: 4+Атака*

Параметры: Рефлексы

##### Крушитель

*Сложность: Атака*

Параметры: Рефлексы

Если в наличии ровно 4 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 5

Если в наличии ровно 3 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 4

Если в наличии ровно 2 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 3


Если в наличии ровно 1 «Скрытые/Универсал 1»: Осталось 2


Если отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: Последний


Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1 «Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6»:


#### Провал!


Смерть избавила меня от необходимости разобраться с ними дальше

 «Универсал 1» = 4, «Атака» = 4, ✓«1»

○ Если в наличии 1 «Патроны/Стальные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пристрелить (Стальной)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Стальные» -1

○ Если в наличии 1 «Патроны/Серебряные», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Пристрелить (Серебряный)**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Стрельба», «Серебряные» -1

○ Если отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Рукопашный приём**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы», «Сложность+d6» +4

○ Если отмечено «Способности/Крушитель», но отсутствует 1 «Кубики/Сложность+d6»: **Крушитель**,  добавить к «Сложность+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Параметры+d6» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Сложность+d6» количество «Атака», добавить к «Параметры+d6» количество «Рефлексы»

○ Если в наличии «Кубики/Параметры+d6» «Кубики/Сложность+d6», в наличии 1

«Кубики/Сложность+d6», но отсутствует «Кубики/Параметры+d6»  
«Кубики/Сложность+d6»: **Провал!**, ✎ «Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0,  
«Атака» = 0 — (56)

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1  
«Кубики/Параметры+d6», отмечено «Помощь/1»: **Подобрать Стальной патрон**, ✎  
«Стальные» +1, ✕«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6»  
«Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сюрикен**, ✎  
«Сюрикен» +1, ✕«1»

○ Если отмечено «Помощь/1», в наличии «Кубики/Сложность+d6»  
«Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Кубики/Параметры+d6»: **Подобрать Сведения**, ✎  
«Сведения» +1, ✕«1»

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1  
«Кубики/Параметры+d6», в наличии 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех!**, ✎  
«Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Универсал 1» -1, ✓«1», «Атака» = 4

○ Если в наличии «Кубики/Сложность+d6» «Кубики/Параметры+d6», в наличии 1  
«Кубики/Параметры+d6», но отсутствует 1 «Скрытые/Универсал 1»: **Успех! Они все мертвы**, ✎  
«Сложность+d6» = 0, «Параметры+d6» = 0, «Атака» = 0 — (67)