

Мэд Ригби

Ужасы Карнивэра

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Слэв 8, 5

- (к)Сквер
- (к)Заповедник
- (к)ОТЕЛЬ
- (к)Речной район
- Трасса
- Поезд
- (м)Музей
- (м)Больница
- (м)Библиотека
- (м)Университет
- (о)Церковь
- (о)Заброшенный дом
- (о)Кладбище
- (о)Ферма

Персонаж

- Слэв
- Дженифер

Улики

- (к)Сквер
- (к)Заповедник
- (к)ОТЕЛЬ
- (к)Речной район
- (м)Музей
- (м)Больница
- (м)Библиотека
- (м)Университет
- (о)Церковь
- (о)Заброшенный дом
- (о)Кладбище
- (о)Ферма

Дженифер 6, 7

- (к)Сквер
- (к)Заповедник
- (к)ОТЕЛЬ
- (к)Речной район
- Трасса
- Поезд
- (м)Музей
- (м)Больница
- (м)Библиотека
- (м)Университет
- (о)Церковь
- (о)Заброшенный дом
- (о)Кладбище
- (о)Ферма

Поглощены туманом

- (к)Сквер
- (к)Заповедник
- (к)ОТЕЛЬ
- (к)Речной район
- (м)Музей
- (м)Больница
- (м)Библиотека
- (м)Университет
- (о)Церковь
- (о)Заброшенный дом
- (о)Кладбище
- (о)Ферма

Параметры

- Ранения: ____
- Помешательство: ____
- Сила: ____
- Знания: ____
- Наблюдательность: ____
- Общение: ____
- Адреналин: ____
- Бинты: ____
- Успокоительное: ____
- Стимулятор: ____

Игровые Стелс

Фаза: ____
Карточка: 2
Дб: 6
Разгадано улики: ____

Слэв 8, 5

Ранения: ____
Помешательство: ____
Сила: 4
Знания: 2
Наблюдательность: 2
Общение: 2
Адреналин: ____
Бинты: ____
Успокоительное: ____
Стимулятор: ____

Игровые

Дб: ____
Карточка: ____
Улики Карнивэра: ____
Улики Мидривера: ____
Улики Ю. Офала: ____

Дженифер 6, 7

Ранения: ____
Помешательство: ____
Сила: 2
Знания: 3
Наблюдательность: 3
Общение: 2
Адреналин: ____
Бинты: ____
Успокоительное: ____
Стимулятор: ____

Дополнительные условия

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

○ Если отмечено «Персонаж/Дженифер», но отсутствует 1 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Слэв**, ✎ приравнять «Ранения» к «Ранения», приравнять «Помешательство» к «Помешательство», приравнять «Сила» к «Сила», приравнять «Знания» к «Знания», приравнять «Наблюдательность» к «Наблюдательность», приравнять «Общение» к «Общение», «Фаза» +1, ✕«Дженифер», ✓«Слэв», приравнять «Адреналин» к «Адреналин», приравнять «Бинты» к «Бинты», приравнять «Успокоительное» к «Успокоительное», приравнять «Стимулятор» к «Стимулятор» — (14)

○ Если в наличии ровно 4 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб»: **Дженифер**, ✎ приравнять «Ранения» к «Ранения», приравнять «Помешательство» к «Помешательство», приравнять «Сила» к «Сила», приравнять «Знания» к «Знания», приравнять «Наблюдательность» к «Наблюдательность», приравнять «Общение» к «Общение», «Фаза» +1, ✕«Слэв», ✓«Дженифер», приравнять «Адреналин» к «Адреналин», приравнять «Бинты» к «Бинты», приравнять «Успокоительное» к «Успокоительное», приравнять «Стимулятор» к «Стимулятор» — (95)

○ Если в наличии 8 «Слэв 8, 5/Ранения», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб»: **Слэв при смерти**, ✎ «Дб» +1 — (124)

○ Если в наличии 5 «Слэв 8, 5/Помешательство», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб»: **Слэв сошёл с ума**, ✎ «Дб» +1 — (88)

○ Если в наличии 6 «Дженифер 6, 7/Ранения», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб»: **Дженифер при смерти**, ✎ «Дб» +1, «Фаза» = 20 — (60)

○ Если в наличии 7 «Дженифер 6, 7/Помешательство», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб»: **Дженифер помешалась**, ✎ «Дб» +1, «Фаза» = 20 — (56)

○ Если в наличии ровно 8 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб», но отсутствуют 8 «Слэв 8, 5/Ранения», 5 «Слэв 8, 5/Помешательство», 6 «Дженифер 6, 7/Ранения», 7 «Дженифер 6, 7/Помешательство»: **Туман поглощает кварталы городов**, ✎ «Фаза» +1, отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Поглощены туманом»

○ Если в наличии ровно 9 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(к)Сквер», отмечено «Поглощены туманом/(к)Заповедник», отмечено «Поглощены туманом/(к)Отель», отмечено «Поглощены туманом/(к)Речной район», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб»: **Город Карнивэр полностью уничтожен**, ✎ «Дб» +1 — (71)

○ Если в наличии ровно 9 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб», но отсутствуют «Поглощены туманом/(к)Сквер» или «Поглощены туманом/(к)Заповедник» или «Поглощены туманом/(к)Отель» или «Поглощены туманом/(к)Речной район»: **Карнивэр. Ещё не всё потеряно**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Адреналин», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Адреналин**, ✎ «Дб» +1, «Адреналин» -1, «Адреналин» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Адреналин», отмечено «Персонаж/Дженифер», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Адреналин**, ✎ «Дб» +1, «Адреналин» -1, «Адреналин» -1

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии 1 «Параметры/Бинты», в наличии 1 «Параметры/Ранения»: **Использовать Бинты (-2 Ранения)**, ✎ «Фаза» +1, «Ранения» -2, «Ранения» -2, «Бинты» -1, «Бинты» -1

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии 1

«Параметры/Бинты», в наличии 1 «Параметры/Ранения»: **Использовать Бинты (-2 Ранения)**, ✎ «Фаза» +1, «Ранения» -2, «Ранения» -2, «Бинты» -1, «Бинты» -1

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии 1 «Слэв 8, 5/Успокоительное», в наличии 1 «Параметры/Помешательство»: **Использовать Успокоительное (-2 Помешательства)**, ✎ «Фаза» +1, «Помешательство» -2, «Помешательство» -2, «Успокоительное» -1, «Успокоительное» -1

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии 1 «Дженифер 6, 7/Успокоительное», в наличии 1 «Параметры/Помешательство»: **Использовать Успокоительное (-2 Помешательства)**, ✎ «Фаза» +1, «Помешательство» -2, «Помешательство» -2, «Успокоительное» -1, «Успокоительное» -1

○ Если в наличии ровно 10 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(м)Музей», отмечено «Поглощены туманом/(м)Библиотека», отмечено «Поглощены туманом/(м)Больница», отмечено «Поглощены туманом/(м)Университет», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб»: **Мидривер полностью поглощён туманом**, ✎ «Дб» +1 — (86)

○ Если в наличии ровно 10 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб», но отсутствуют «Поглощены туманом/(м)Музей» или «Поглощены туманом/(м)Библиотека» или «Поглощены туманом/(м)Больница» или «Поглощены туманом/(м)Университет»: **Мидривер продолжает бороться за существование**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии 1 «Параметры/Стимулятор»: **Использовать Стимулятор (+3 к параметрам)**, ✎ «Фаза» +1, «Стимулятор» -1, «Стимулятор» -1, «Сила» +3, «Знания» +3, «Наблюдательность» +3, «Общение» +3

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии 1 «Параметры/Стимулятор»: **Использовать Стимулятор (+3 к параметрам)**, ✎ «Фаза» +1, «Стимулятор» -1, «Стимулятор» -1, «Сила» +3, «Знания» +3, «Наблюдательность» +3, «Общение» +3

○ Если в наличии ровно 11 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(о)Церковь», отмечено «Поглощены туманом/(о)Заброшенный дом», отмечено «Поглощены туманом/(о)Кладбище», отмечено «Поглощены туманом/(о)Ферма», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб»: **Ю. Офал уничтожен**, ✎ «Дб» +1 — (139)

○ Если в наличии ровно 11 «ИгровыеСтелс/Фаза», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб», но отсутствуют «Поглощены туманом/(о)Церковь» или «Поглощены туманом/(о)Заброшенный дом» или «Поглощены туманом/(о)Кладбище» или «Поглощены туманом/(о)Ферма»: **Ю. Офал: здесь всё ещё живут люди**, ✎ «Фаза» = 0

○ Если в наличии 5 «Слэв 8, 5/Ранения», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствуют 8 «Слэв 8, 5/Ранения», 5 «Слэв 8, 5/Помешательство»: **Слэв серьёзно ранен...**

○ Если в наличии 2 «Слэв 8, 5/Помешательство», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствуют 5 «Слэв 8, 5/Помешательство», 8 «Слэв 8, 5/Ранения»: **Слэв на грани безумия...**

○ Если в наличии 3 «Дженифер 6, 7/Ранения», отмечено «Персонаж/Дженифер», но отсутствуют 6 «Дженифер 6, 7/Ранения», 7 «Дженифер 6, 7/Помешательство»: **Дженифер серьёзно ранена...**

○ Если в наличии 4 «Дженифер 6, 7/Помешательство», отмечено «Персонаж/Дженифер», но отсутствуют 7 «Дженифер 6, 7/Помешательство», 6 «Дженифер 6, 7/Ранения»: **Дженифер на грани безумия...**

○ Если в наличии 2 «Игровые/Улики Карнивера», в наличии 2 «Игровые/Улики Мидривера», в наличии 2 «Игровые/Улики Ю. Офала», в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Дб»: **Остановить тьму**, ✎ «Дб» +1 — (47)

Интро

Дженифер проснулась от охватившего её чувства тревоги. Кожа по всему телу покрылась испариной, и дело совсем не в жаре. Боже, опять ей стали сниться эти кошмары.

Женщина повернулась набок и положила ладонь на горячее тело лежащего рядом мужчины.

- Слэв, - произнесла Джени в ответ на его ворчание, - оно снова пытается пробраться сюда.

Слэв с трудом открыл глаза и чуть приподнялся на локте. Он повернулся к спутнице своей жизни и приобнял её, чтобы хоть немного успокоить.

- Крошка, уверена, что это не просто кошмары?

На самом деле Слэв всегда знал, что Джени никогда не будет переживать без повода, и если её что-то тревожит, значит скоро их обоих ждут крупные неприятности.

Так уже было незадолго до того, когда в Карнивэре ему пришлось заниматься поиском одержимого ребёнка. И потом, когда наёмные отморозки похитили Джени, чтобы заманить Слэва в свою ловушку. Да и тому случаю, когда распространяющийся по городу туман вобрал в себя всю силу ядерного взрыва – также предшествовали кошмарные сны, терзающие ясновидящую супругу.

Вот и сейчас она прочитала на лице Слэва извинения за этот вопрос и все его мысли.

- Нет, и на этот раз всё гораздо хуже! Грани между мирами слишком тонки и трещат по швам. Тот потусторонний туман... Он сочится из всех щелей и скоро поглотит весь свет. Но ведь кто-то должен знать, как не допустить этого.

Прагматичное мышление Слэва сразу выдало несколько вариантов, которыми он тут же поделился с Дженифер:

- Возможно в тех лабораториях в Карнивэре, где держали Мику, когда она была одержима, что-то об этом знают. Ну, или в Мидриверском университете, который финансировал проводившиеся в Карнивэре исследования потустороннего взаимодействия.

- Слэв, - Джени закатила глаза, - учёные понятия не имеют, с чем тогда столкнулись. Все их исследования по изучению иного измерения – бездонная яма для вливания бюджета. Ты знаешь, где находится экзорцистская церковь?

Слэв никогда не видел никакой пользы в церковниках, и эта мысль Джени ему очень не понравилась. Тем более что то место, которое она имела в виду, совсем не пригодно для посещения. В новом свете есть только одна такая церковь.

- Городок Южный Офал к северо-западу от Карнивэра. Ты серьёзно хочешь отправиться туда?

- Я не знаю, Слэв. Давай поедем в Карнивэр, пока всё не началось, и там попробуем отыскать какие-нибудь улики, которые должны были остаться после исчезновения серого тумана. Я думаю, там нам лучше будет разделиться.

Слэв посмотрел в непроглядную тьму за окном, затем на часы. Нужно начинать собираться, чтобы приехать в отель к обеду.

- И ещё..., - протянула Джени, - ты думаешь, мы правильно поступили?

Слэв не обладал способностью читать чужие мысли, но не сомневался в том, что она имеет в виду. Их ребёнок. Они вовремя осознали, что Мика будет в большей безопасности вдали от них, и теперь она живёт на другом континенте. Слэв и сам неоднократно задавал себе этот вопрос, но никогда не знал, как на него ответить. Поэтому сейчас он сказал то, что знал наверняка:

- Мы увидим её, когда этому ничто не будет мешать.

○ **Правила — (93)**

2

Территорию университета наводняют полчища козлиномордых тварей. Охранная система делает своё дело, пока вы занимаете укрытие вместе с сотрудниками университета.

Вы пытаетесь понять увидеть сквозь толщу густого тумана, откуда именно берутся монстры.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Твари лезут буквально из-под земли. А если точнее - из канализационных люков.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Пока вы смотрите в непрозрачную простынь тумана, не замечаете, что монстры уже рядом с вами.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+3 Ранения, +1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +3, «Ранения» +3

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+3 Ранения, +1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +3, «Ранения» +3

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, ✕ «(м) Университет», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»


3


Мидривер. Библиотека


Огромное собрание литературы на самые разные темы. Здесь определённо есть что почитать.


Задержитесь, чтобы получить **+3** ко всем параметрам в следующем контакте. (Если нет тумана).

Посмотрите архив, чтобы избавиться от мучающих вас сомнений.

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (м) Библиотека»: **Изучить книги (+3 к параметрам, остаться)**,  «Сила» +3, «Знания» +3, «Наблюдательность» +3, «Общение» +3, «Фаза» +2


○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Посмотреть архив (-2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Помешательство» -2, «Помешательство» -2


○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Посмотреть архив (-2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Помешательство» -2, «Помешательство» -2


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Музей**,  «Фаза» +1, X« (м) Библиотека», ✓« (м) Музей» — (27)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Музей**,  «Фаза» +1, X« (м) Библиотека», ✓« (м) Музей» — (27)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Больница**,  «Фаза» +1, X« (м) Библиотека», ✓« (м) Больница» — (98)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Больница**,  «Фаза» +1, X« (м) Библиотека», ✓« (м) Больница» — (98)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в Библиотеке**,  «Фаза» +1


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Университет**,  «Фаза» +1, X« (м) Библиотека», ✓« (м) Университет» — (92)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Университет**,  «Фаза» +1, X« (м) Библиотека», ✓« (м) Университет» — (92)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**,  «Фаза» +1, X« (м) Библиотека», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**,  «Фаза» +1, X« (м) Библиотека», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (м) Библиотека»: **Контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (33)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (м) Библиотека»: **Теневой контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (43)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (м) Библиотека»: **Теневой контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (43)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (м) Библиотека», но отсутствует «Поглощены туманом/ (м) Библиотека»: **Поисковый контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка»,

Х«(м) Библиотека» — (141)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/(м) Библиотека», но отсутствует «Поглощены туманом/(м) Библиотека»: **Поисковый контакт**, ✎ Х«(м) Библиотека», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (141)

4

Ферма: Обычный контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, ✎ «Карточка» = 0 — (32)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, ✎ «Карточка» = 0 — (28)

5

Тот человек, который приехал в Карнивэр для обсуждения каких-то вопросов с руководителем научной лаборатории, поселился в одном из номеров отеля.

Вы вычислили, в какое время он ужинает в ресторане, чтобы проникнуть в его комнату, пока там никого нет, и хорошенько осмотреть его вещи.

Металлический шкаф в номере заперт на ключ, и единственная возможность узнать, что находится внутри - выломать на двери замок.

Проверка: *Сила*

Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**

Находите устройство, напоминающее портативную радиостанций. Из динамика доносятся тихие стоны и разные голоса с мольбами о помощи.

Из сбивчивых речей по радиостанции вы понимаете, что разговор ведут пациенты мидриверской больницы, которых недавно перевели в новое отделение, оказавшееся заброшенным домом, кишашим потусторонними существами.

Если в наличии 1 «Игровые/Дб», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Сила»:

Провал!


Вам не удастся это сделать, но пора уходить из чужого номера, пока занимающий его посетитель не вернулся. Уже на пороге вы слышите доносящийся из шкафа шёпот, приводящий вас в ужас.


Вы не можете больше здесь задерживаться.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**,  «D6» = 0


○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал (+2 Помешательство)**,  «Помешательство» +2, «Помешательство» +2, «Фаза» +1, «D6» = 0


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал (+2 Помешательство)**,  «Помешательство» +2, «Помешательство» +2, «Фаза» +1, «D6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**,  «D6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Карниvéра» +1, «Разгадано улики» +1

6


Кладбище: Поисковый контакт.


○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**,  «Карточка» = 0, «Наблюдательность» -1 — **(52)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Общение)**,  «Карточка» = 0, «Общение» -1 — **(109)**

7

Отель: Обычный контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(126)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(107)**

8

Ваш попутчик, который едет с вами в одном купе, рассказывает вам про самопознание и развитие своего внутреннего мира. Вы стараетесь не слушать, но время от времени этот человек провоцирует вас разговор.

Проверка: *Общение*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


В конце разговора он предлагает вам выпить *Успокоительное*.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»:


Провал!


Вас крайне раздражает его рефлексия, и он выводит вас из себя.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Помешательство» +1

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Помешательство» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Успокоительное)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Успокоительное» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Успокоительное)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Успокоительное» +1

9

Вы нашли книгу по медитации, в которой описано, как направить свою внутреннюю энергию в правильном направлении.

Сконцентрируйтесь и попробуйте выполнить один из приёмов, описанных в книге, если вы всё поняли правильно.

Проверка: *Знания*


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:


Провал!

С вами происходит то, чего вы совсем не ожидали. Серый туман стелется у ваших ног и распространяется по всей библиотеке.


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы успокаиваетесь, и ваш организм восстанавливается.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман в Библиотеке)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓«(м)Библиотека»


○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (-1 Ранение, -1 Помешательство)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (-1 Ранение, -1 Помешательство)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1

10


Заповедник: Обычный контакт.


○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(103)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(18)**

11

Церковь: Поисковый контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(74)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(46)**

Туман окружает вас со всех сторон. Он застилает вам глаза и проникает в ваш разум. Он такой густой, что вы с трудом можете различить силуэты на расстоянии вытянутой руки.

Старайтесь не терять контроль над ситуацией.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

В последний момент вы замечаете, что что-то несётся вам на встречу, и успеваете сделать шаг в сторону.

Кабан, или лошадь? Вы не можете разобрать, что этот только что было. Ваше сердце бьётся сильнее, чем обычно в подобных ситуациях.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Что-то сбивает вас с ног, но из-за плохой видимости вы совсем не понимаете, что за тварь это сделала.

Чувствуете вы себя после этого, мягко говоря, плохо.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения)**, ✎ «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения)**, ✎ «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+2 Адреналин)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адреналин» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+2 Адреналин)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адреналин» +2

13

Проходя по мостовой вдоль реки, вы видите, как один рыбак вытягивает на удочке огромную рыбину. Вы пытаетесь разглядеть монстра, которого он выловил, и понимаете, что это вовсе не рыба, а какая-то неведомая тварь из другого измерения.

Рыбак предлагает вам подержать в руках свою добычу.

Проверка: *Общение*

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»:

Провал!

Она кусается.

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Глядя на вас, рыбак предлагает вам успокоиться, и даёт вам *Стимулятор*.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, X«(к)Речной район», «Стимулятор» +0, отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, X«(к)Речной район», «Стимулятор» +0, отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

14

Слэв

Некогда наёмный убийца из города Карнивэр.

Два года назад, выполняя по заказу похищение ребёнка, ввязался в программу по изучению иного измерения. Впоследствии, пытаясь предотвратить вызванную исследованиями катастрофу, попал под влияние потусторонних сил.

В настоящее время полностью контролирует приступы своей одержимости.

○ Если отмечено «Слэв 8, 5/(к)Сквер»: **Выбрать — (105)**

○ Если отмечено «Слэв 8, 5/(к)Заповедник»: **Выбрать — (138)**

○ Если отмечено «Слэв 8, 5/(к)Отель»: **Выбрать — (129)**

- Если отмечено «Слэв 8, 5/(к) Речной район»: **Выбрать** — (133)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/Трасса»: **Выбрать** — (68)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/Поезд»: **Выбрать** — (54)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/(м) Музей»: **Выбрать** — (27)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/(м) Больница»: **Выбрать** — (98)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/(м) Библиотека»: **Выбрать** — (3)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/(м) Университет»: **Выбрать** — (92)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/(о) Церковь»: **Выбрать** — (20)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/(о) Заброшенный дом»: **Выбрать** — (94)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/(о) Кладбище»: **Выбрать** — (67)
- Если отмечено «Слэв 8, 5/(о) Ферма»: **Выбрать** — (101)

15

Вы разглядываете древние артефакты и испытываете необъяснимое желание взять в руки один из них.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»: **Провал!**

Предмет обжигает вашу ладонь и переливается алым цветом.

Туман появился в Сквере.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»: **Провал!**


Предмет обжигает вашу ладонь и переливается алым цветом.


Туман появился в Отеле.


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы понимаете, что лучше этого не делать, и стараетесь отвлечь себя изучением других экспонатов.


Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения, туман в Сквере)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Помешательство» +2, ✓«(к) Сквер»

Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения, туман в Отеле)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, ✓«(к) Отель»

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1

16

Вы чувствуете запах гари. Горит бумага.

Странно, но запах есть только в вашем номере, а в коридоре он уже совсем не чувствуется.

Вы пытаетесь понять, что может так пахнуть...


Проверка: *Наблюдательность*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы видите на журнальном столике письмо, которого раньше там не было, и прежде, чем этот лист бумаги превращается в пепел, успеваете прочесть, что письмо отправлено из Мидриверского университета.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**


Внезапно что-то загорается на журнальном столике у вас в комнате. Вам удаётся потушить огонь полотенцем, но мысль, что пожар может начаться в любое время без какой-либо причины, сводит вас с ума.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+2 Помешательство)**,  «Помешательство» +2, «Помешательство» +2, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+2 Помешательство)**,  «Помешательство» +2, «Помешательство» +2, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Карнивера» +1, «Разгадано улики» +1

17

Церковь: Обычный контакт

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (134)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (76)

18

Среди пустоши вам встречается человек, кожа которого полностью покрыта язвами. Он говорит, что заблудился в тумане.

Проверка: *Общение*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Выведите его из заражённой местности, и он отблагодарит вас.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»:


Провал!


Вы замечаете, что из его ран сочится мутная серая жидкость. Становится понятно, что он уже не человек, и вы убеждаетесь в этом ещё больше, когда он говорит, что охотится в этих местах с девяносто четвёртого года.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6» или в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман распространяется)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Поглощены туманом»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+2 Адреналина)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Адреналин» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+2 Адреналина)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Адреналин» +2

19

Вы ищете тайник, в котором должны храниться записи обезумевшего учёного, долгое время изучавшего содержащихся в заповеднике мутантов.


Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вы читаете записи и узнаете, что животных использовали для изучения влияния на них некой потусторонней субстанции.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы находите дневник отшельника, и записи на его листах повергают вас в шок.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7

«ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Карнивера» +1, «Разгадано улики» +1

20

Южный Офал. Церковь

Вы чувствуете здесь некий дискомфорт, который никак не объяснить.

Поставьте свечку за здоровье (-1 Помешательство)

Помолитесь (+2 Общения, +2 Наблюдательность в следующем контакте) (Если нет тумана)

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поставить свечку (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поставить свечку (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/(о) Церковь»: **Помолиться (+2 Общения, +2 Наблюдательность)**, ✎ «Фаза» +1, «Наблюдательность» +2, «Общение» +2

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в Церкви**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заброшенный дом**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Церковь», ✓«(о) Заброшенный дом» — (94)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заброшенный дом**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Церковь», ✓«(о) Заброшенный дом» — (94)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Кладбище**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Церковь», ✓«(о) Кладбище» — (67)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Кладбище**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Церковь», ✓«(о) Кладбище» — (67)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Ферма**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Церковь», ✓«(о) Ферма» — (101)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Ферма**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Церковь», ✓«(о) Ферма» — (101)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Церковь», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Церковь», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Церковь»: **Контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (17)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (о) Церковь»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (53)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (о) Церковь»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (53)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (о) Церковь», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Церковь»: **Поисковый контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка», X«(о) Церковь» — (11)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (о) Церковь», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Церковь»: **Поисковый контакт**, ✎ X«(о) Церковь», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (11)

21

Вы видите во дворе дома старушку, копающуюся в грядках. Поговорите с ней, чтобы узнать, как остановить распространение потустороннего тумана.

Проверка: *Общение*

Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**

Она отвечает на все ваши вопросы и даёт вам морковку, съев которую, вы будете лучше видеть.

Улучшаете навык **+1 Наблюдательность**

Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**

Она ничего не может вам сказать, но даёт морковку. Съев её, вы стали хуже видеть.

Теряете навык **-1 Наблюдательность**.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Общение» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Общение» -1


○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**, ✎ «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал (-1 Наблюдательность)**, ✎ «Наблюдательность» -1, «Фаза» +1, «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал (-1 Наблюдательность)**, ✎ «Наблюдательность» -1, «Фаза» +1,


«Д6» = 0


○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Наблюдательность)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1, «Наблюдательность» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Наблюдательность)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1, «Наблюдательность» +1

22


Заброшенный дом: Обычный контакт


○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 
«Карточка» = 0 — (64)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 
«Карточка» = 0 — (42)

23

Ферма: Теневой контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Общение)**, 
«Карточка» = 0, «Общение» -1 — (112)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**,  «Карточка» = 0, «Наблюдательность» -1 — (49)

24

В глухом переулке на вас напал грабитель. Хотя вы и не имеете при себе ничего, что стоило бы вашей жизни, научите его хорошим манерам.


Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вы обыскиваете напавшего на вас преступника, пока он лежит без сознания. Единственное, что вы можете у него взять - Бинты (-2 Ранения).


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»: **Провал!**

Вам хорошо досталось в этой драке.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1


○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (Бинты)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Бинты» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (Бинты)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Бинты» +1

25


Поезд. Обычный контакт.


○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (48)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (8)

26

Речной район: Обычный контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (24)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (57)

27

Мидривер. Музей

Это место, где хранятся артефакты со всего света.

Наслаждайтесь творчеством великих художников (-1 Помешательство)

Изучайте древности (+2 Знания, +2 Общения в следующем контакте) (Если нет тумана)

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Любоваться картинами (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Любоваться картинами (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (м)Музей»: **Изучить древности (+2 Знания, +2 Общение)**, ✎ «Фаза» +1, «Знания» +2, «Общение» +2

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в Музее**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Больница**, ✎ «Фаза» +1, X« (м) Музей», ✓« (м) Больница» — (98)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Больница**, ✎ «Фаза» +1, X« (м) Музей», ✓« (м) Больница» — (98)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Библиотека**, ✎ «Фаза» +1, X« (м) Музей», ✓« (м) Библиотека» — (3)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Библиотека**, ✎ «Фаза» +1, X« (м) Музей», ✓« (м) Библиотека» — (3)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Университет**, ✎ «Фаза» +1, X« (м) Музей», ✓« (м) Университет» — (92)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Университет**, ✎ «Фаза» +1, X« (м) Музей», ✓« (м) Университет» — (92)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1, X« (м) Музей», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1, X« (м) Музей», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (м)Музей»: **Контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (142)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (м)Музей»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (123)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (м)Музей»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (123)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (м)Музей», но отсутствует «Поглощены туманом/ (м)Музей»: **Поисковый контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка», X« (м)Музей» — (85)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (м)Музей», но отсутствует «Поглощены туманом/ (м)Музей»: **Поисковый контакт**, ✎ X« (м)Музей», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (85)

28

Фермер, с которым вам предоставилось пообщаться, жалуется на падёж своего скота. Его бараны пасутся рядом, и вы можете посмотреть, что с ними не так.

Проверка: Знание

Если в наличии 1 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы видите язвы на шкурах животных, и понимаете, что это какая-то зараза. Рекомендуете фермеру забить животных, пока болезнь не распространилась за пределы Офала.


В благодарность за совет он даёт вам препарат из аптечки.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:


Провал!


Вы понятия не имеете, что с его животными. Они все чем-то болеют, и вы теперь тоже.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (Успокоительное)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Успокоительное» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (Бинты)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Бинты» +1

29

Тьма сгущается. Туман проникает в комнату с улицы через разбитые окна. Если знаете, где в этом доме можно спрятаться, чтобы переждать выплеск аномальной активности, нужно это сделать.

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы ныряете в погреб, и плотно закрываете за собой крышку. Минуту спустя слышите чьи-то тяжёлые шаги у себя над головой. Вы не знаете, кто там ходит, но лучше переждать здесь, пока наверху снова не станет тихо.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:

Провал!


Оно нашло вас. Из тумана появляется чудовище, чтобы разорвать вас на куски (+3 Ранения, +3 Помешательства).


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3


«ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Знания**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Знания**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**,  «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+3 Ранения, +3 Помешательства)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +3, «Ранения» +3

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+3 Ранения, +3 Помешательства)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +3, «Ранения» +3

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**,  «D6» = 0, «Фаза» +1, X«(o)Заброшенный дом», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

30

Поговорите с профессором университета, чтобы узнать о природе потустороннего тумана.


Проверка: *Общение*


Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**


Он сообщает, что грани между мирами можно разрушить с помощью квантовых излучателей, однако не говорит, каким образом эти грани можно укрепить.


Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**


Вы начинаете задавать слишком неудобные вопросы. Профессор нажимает на кнопку вызова охраны, и за вами приходят.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Общения**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Общения**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**,  «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓«(o)Заброшенный дом»

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓«(o)Кладбище»

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**,  «D6» = 0, «Фаза» +1

31

Вы находите схрон. Тайник давно расхищен, но кое-что полезное вы всё-же отыскали. Это потрёпанный блокнот, в котором описаны места, где происходили разные необъяснимые явления после того, как на Карнивэр была сброшена бомба.

Вы пытаетесь припомнить что-то из своей головы, похожее на описание этих мест.

Проверка: *Знание*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Очевидно, речь идёт о квартале, прилегающем к сточным водам, и вы решаете посетить Речной район.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:


Провал!


На ум ничего не приходит, но вы так и не можете думать ни о чём другом.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+1 Помешательство)**,  «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+1 Помешательство)**,  «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Карнивэра» +1, «Разгадано улики» +1

32

На вас напала собака. Не дайте ей себя покусать.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Хороший мальчик виляет хвостом и смотрит на вас преданными глазами. О, а он кое-что принёс.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:

Провал!

Пёс покусал вас за ногу. Теперь вам стоит побеспокоиться о том, чтобы болячка не загнила.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Степелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Степелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Степелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (Бинты)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Бинты» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (Успокоительное)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Успокоительное» +1

33

Библиотека: Обычный контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, ✎ «Карточка» = 0 — (9)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, ✎ «Карточка» = 0 — (40)

34

К вам подходит низенький старичок и, снимая шляпу, произносит:

- Прошу прощения. Я вижу, вы что-то пытаетесь здесь найти?

Проверка: *Общение*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

- Ах, мон ами, а ведь это очень старый город, но своё современное название получил совсем недавно, - сообщает вам старичок.

Вы не знаете, как эти сведения могут вам помочь, но всё равно благодарите незнакомца за информацию.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**


После недолгого разговора с незнакомцем вы забываете, что вообще здесь делаете.


Навык **Знание** снижается на 1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Степелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7

«ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (-1 Знание)**,  «Знания» -1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (-1 Знание)**,  «Знания» -1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Карнивера» +1, «Разгадано улики» +1

35

Вы идёте по коридору со множеством одинаковых дверей. Кажется, невозможно понять, какая из них куда ведёт.

Проверка: *Наблюдательность*


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**


Вы замечаете пятна крови на ручке одной из дверей. Дверь не заперта, вы открываете её, и вам на голову валится всякий хлам (**+1 Ранение, +1 Помешательство**). Вы нашли подсобную комнату, где хранится небрежно составленный инвентарь.


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы замечаете пятна крови на ручке одной из дверей. Дверь не заперта, вы открываете её и заходите внутрь.


Это клозет, в котором никого нет. В настоящее время вам здесь нечего делать.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓«(о)Заброшенный дом»

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓«(о)Кладбище»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1

36

На вас нападает культист. Он знает, что вы здесь пытаетесь разнюхать, и хочет вам помешать.

Проверка: *Сила*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Избитый до полусмерти незнакомец сдаётся и рассказывает, что культисты скоро призовут своё божество, и вы всё равно не сможете им помешать.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


Вы едва живы после этой встречи. Ваш противник произносит:


- Считаю, что я тебя предупредил.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения, +2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Д6» = 0, ✓«(к) Заповедник», «Помешательство» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения, +2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Д6» = 0, ✓«(к) Отель», «Помешательство» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1

37

Вы подходите к человеку, который должен знать о целях исследований в Карнивэре, финансировавшихся Мидриверским университетом. Конечно, это секретная информация, поэтому при общении с ним придётся применить нестандартные методы.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Он признаётся, что исследования по изучению иного измерения проводились с целью создания оружия массового поражения. Работы вышли из-под контроля, но руководство университета отказывается это признавать, поэтому исследования всё ещё ведутся.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


А этот учёный оказался достаточно крепким, чтобы дать вам отпор.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Дб»: **Проверка Силы**,  добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Проверка Силы**,  добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**,  «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Дб»: **Провал ! (+2 ранения. +2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Дб» = 0, «Ранения» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Провал ! (+2 ранения. +2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Дб» = 0, «Ранения» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**,  «Дб» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1

38

Вы хотите поговорить со смотрителем музея, но охрана не пускает вас к нему.

Проверка: *Общение*

Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**


Выс подпускают к смотрителю музея, и он рассказывает вам, что все коллекции экспонатов привезены из древнего города, который теперь уже полностью уничтожен.


Кроме того, он даёт вам *Стимулятор*, желая помочь в расследовании.


Если в наличии 1 «Игровые/Дб», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Общение»:


Провал!


Охранники достаточно грубо выпроваживают вас из музея.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Дб»: **Проверка Общения**,  добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Проверка Общения**,  добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**,  «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Дб»: **Провал (+2 Ранения, +2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Дб» = 0, «Помешательство» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Провал (+2 Ранения, +2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Дб» = 0, «Помешательство» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Дб» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1, «Стимулятор» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**, $\text{«Дб»} = 0$, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1, «Стимулятор» +1

39

Кто-то настойчиво стучит в вашу дверь. Вы открываете и видите перед собой высокого человека в накидке, чьё лицо полностью спрятано под капюшоном. Он тычет в вашу грудь пальцем и произносит утробным голосом:

- Орден?

Проверка: *Общение*

Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**

Вам удаётся убедить это существо, что никакого отношения к оккультным сектам вы не имеете, и никакому ордену не служите.

Если в наличии 1 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**

- Ты - один из них, - произносит человек в конце разговора, и отвешивает вам смачную пощёчину.

Если в наличии 1 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Дженифер», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**

- Ты - одна из них, - произносит человек в конце разговора, и отвешивает вам смачную пощёчину.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Дб», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Общения**, «Дб» добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Дб», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Общения**, «Дб» добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**, $\text{«Дб»} = 0$

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Дб», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Провал (+2 Ранения)**, «Дб» «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Фаза» +1, «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Дб», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Провал (+2 Ранения)**, «Дб» «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Фаза» +1, «Дб» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+2 Адреналин)**, $\text{«Дб»} = 0$, «Фаза» +1, **X**«(к)Отель», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адреналин» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+2 Адреналин)**, $\text{«Дб»} = 0$, «Фаза» +1, **X**«(к)Отель», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адреналин» +2

40

Вы осматриваете книжные шкафы в поисках нужной книги.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вы находите книгу заклинаний и читаете один из параграфов.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы находите книгу заклинаний и читаете один из параграфов.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман в Университете)**, «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓«(м) Университет»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (-1 Ранение, -1 Помешательство)**, «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (-1 Ранение, -1 Помешательство)**, «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1

41

Вы заходите в подворотню и встречаете там возле дымящегося бака членов девиантной группировки, о которой недавно узнали. Это одни из тех отморожков, которые недавно сунулись в Южный Офал на прошлой неделе, и теперь распускают по Карниверу слухи о приближении конца света. Узнайте у этих маргиналов, с чем они столкнулись в Южном Офале.

Проверка: *Общение*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Они говорят о полчищах гниющих зомби, выбравшихся из своих могил. В доказательство своих слов показывают вам иссохшую человеческую кисть и просят быть внимательнее, когда находитесь на улице, потому что зомби уже могут быть среди людей.


Навык **Общение** увеличен на 1.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**


Они не хотят об этом говорить с вами, и один из них бросает в бочку какой-то свёрток. Оттуда вспыхивает огонь, и быстро угасает.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3


«ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (Туман на Кладбище)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓«(о) Кладбище»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Наблюдательность)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Наблюдательность» +1, «Улики Карнивэра» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Наблюдательность)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Наблюдательность» +1, «Улики Карнивэра» +1, «Разгадано улики» +1

42

Чтобы попасть внутрь, вам нужно сорвать тяжёлый замок на двери.

Проверка: **Сила**


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Двери открыты. Теперь вам нужно вспомнить, зачем вы хотели сюда пробраться.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


Вы слишком долго возитесь. К вам успели сбежаться сторожевые псы, чтобы защитить хозяйское имущество.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2


○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1

43

Библиотека: Обычный контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Сила)**, 
«Карточка» = 0, «Сила» -1 — **(58)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Общение)**, 
«Карточка» = 0, «Общение» -1 — **(106)**

44

Похоже, разговоры про зомби - не шутка. Прямо сейчас вы видите одного из них, который собирается съесть ваш мозг.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


В одиночку он не представляет большой опасности. Вы в этом только что сами убедились.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


Мертвец вас немного поцарапал. Теперь вы знаете, что это не совсем безобидные существа.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман в Больнице и в Университете)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓«(м) Университет», ✓«(м) Больница»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (-1 Ранение, -1 Помешательство)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1


○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (-1 Ранение, -1 Помешательство)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1

45

Заповедник: Теневой контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 

«Карточка» = 0 — (12)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 
«Карточка» = 0 — (82)

46

Вы пытаетесь поговорить со священником, но он не знает, можно ли вам доверять.


Проверка: *Общение*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Он говорит, что неподалёку от церкви есть место, где собираются культисты для проведения своих кровавых ритуалов. Якобы они поклоняются Чёрному Козлу леса.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**


Вместо разговора священник зачем-то прыснул на вас святой водой.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал ! (+2 ранения. +2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал ! (+2 ранения. +2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1

Чёрный маслкар несётся в вечерних сумерках по пустой трассе. Слэв крепко сжимает руль и изо всей силы вдавливая педаль акселератора, вглядываясь вдаль впереди, и произносит время от времени сам себе одними губами: «быстрее».

Там, впереди, где уже виден массив вековых деревьев, может вот-вот произойти выброс Тумана из иного измерения, и тогда его распространение уже будет не остановить.

- Слэв! – Дженифер старается перекричать шум двигателя в салоне. – Ты уверен, что мы правильно всё разгадали?

Сложно быть в чём-то уверенным, когда привык действовать навскидку, особенно в такой напряжённой ситуации. Улики, найденные в Южном Офале, указывают на то, что призыв произойдёт в Тёмном Лесу за кладбищем. А если это так, то у них с Дженифер остаётся совсем мало времени до восхода луны, чтобы в чём-то сомневаться.

- А что тебе подсказывает твоё чутьё?

- Я с ума схожу от всего того, что мы узнали. Слышу в голове только блеяние, как будто тысяча козлов так кричит.

- Тогда всё сходится, - произнёс Слэв, - они хотят призвать Чёрного Козла, используя квантовый излучатель для разрушения границ между мирами.

- Культисты? – Джени не верила, что такая несерьёзная организация смогла завладеть разработками Мидриверского университета, содержащимися в строжайшем секрете. – Так вот почему Туман появляется за пределами зоны, отведённой под его исследования. Не удивительно, что в самом университете замалчивают о краже оборудования, чтобы избежать ответственности за его использование придурками в рясах.

- Слэв! – прокричала Дженифер, чтобы он её услышал. – Ты не думал, что раз сегодня полнолуние, то они уже на капище, и что они вооружены лучше военных?

Слэв не ответил, делая вид, что не может отвлечься от дороги. Он смотрел на яркий блеск, проглядывающийся сквозь верхушки деревьев. Блеск от появляющейся луны.

- Мы опоздали, - сказал он, останавливаясь рядом с просекой, ведущей к месту совершения ритуальных обрядов в Тёмном лесу.

Ветер дует из глубины леса, перенося по воздуху смог, от которого дерёт в горле и режет глаза. Приходится закрывать лицо и дышать сквозь рукав, чтобы не наглотаться едкой пыли. В пространстве раздаётся гул, как будто гром грохочет совсем рядом, или взрываются бомбы. Этот шум... от него закладывает уши, и хочется упасть и вжаться в землю. И потом многочисленные возгласы людей, повторяющие какие-то слова, звучащие как "И`о Шуб Ниггурат".

- Смотри!...

○ Оно появляется — (100)

48

Вы осматриваете пассажиров, которые сидят с вами в одном вагоне, пытаетесь выяснить, не ведёт ли себя кто-то из них как-то подозрительно.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вы замечаете у одного из пассажиров татуировку на запястье, свидетельствующую о его принадлежности к оккультной секте. Вы сможете с ним разобраться и нарушить все его планы.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы так и не смогли понять, что рядом с вами ехал адепт тёмных сил.

По случайному стечению обстоятельств, *Ферма* в Южном Офале оказалась поглощена туманом.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман на Ферме)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓ «(о)Ферма»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1

49

Вы заходите в загон для животных, надеясь переждать туман.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Животные начинают вести себя как-то странно. Вы понимаете, что выбрали неудачное место, и спешите уйти, пока не началось.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы не замечаете, как животные начинают реагировать на появление потустороннего тумана. И только когда они начинают метаться по загону и нападать друг на друга, вы поняли, что совершили ошибку.

Вам не удастся уйти, не получив повреждений.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательность**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7

«ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательность**, ✎ добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**, ✎ «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Провал! (+2 Ранения, +1 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Дб» = 0, «Ранения» +2, «Ранения» +2

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Провал! (+2 Ранения, +1 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Дб» = 0, «Ранения» +2, «Ранения» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**, ✎ «Дб» = 0, «Фаза» +1, X«(о)Ферма», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

50

Вы замечаете, что в постоянно заполненном отеле стало слишком тихо. Проходите по всем этажам, чтобы понять, что произошло, но вам не попадаете ни одного человека.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**

Вы замечаете на полу следы, оставленные чьими-то грязными ногами, и идёте по ним, пока не упираетесь в тупик в конце коридора.

У вас создаётся впечатление, что тот, кто оставил эту грязь, пошёл дальше сквозь стену. В том месте, где следы

обрываются, вы находите валяющиеся на полу медицинские препараты.

Если в наличии 1 «Игровые/Дб», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы продолжаете ходить по опустевшему зданию, пока не обнаруживаете в коридоре на одном из этажей раскрытый чемодан.

Его содержимое сводит вас с ума.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Наблюдательность» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Наблюдательность» -1


○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**, ✎ «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Провал (+2 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» +2, «Помешательство» +2, «Фаза» +1, «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Провал (+2 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» +2, «Помешательство» +2, «Фаза» +1, «Дб» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+2**

Адреналин,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(к)Отель», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адреналин» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+2 Адреналин)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(к)Отель», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адреналин» +2

51

На обочине стоит припаркованный автомобиль. Водитель выставил аварийный знак и машет рукой.

Когда вы останавливаетесь и выходите из машины, чтобы помочь, он тычет вам в упор стволом пистолета и требует денег.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы справляетесь с бандитом, больше он не сможет так поступать.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


Вы побеждаете его в драке, но не без потерь. Теперь вам нужны бинты, чтобы обработать раны.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения, Туман в Церкви)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, ✓«(о) Церковь»

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения, Туман в Зброшенном доме)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, ✓«(о) Зброшенный дом»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1

52

Вы раскапываете могилу и вскрываете гроб. Если вы ничего не перепутали, то видите под ногами то, ради чего сюда пришли.


Проверка: *Наблюдательность*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


В гробу лежит высохший труп некроманта. Теперь вам стало кое что понятно, и вы полностью успокаиваетесь.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**


Вы лишаетесь рассудка.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Помешательство)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Помешательство)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех!** **(Восстановить рассудок)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1, «Помешательство» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех!** **(Восстановить рассудок)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1, «Помешательство» = 0

53

Церковь: Теневой контакт.


○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(87)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(122)**


Поезд


Можете сойти с поезда в любом квартале *Карнивера* или *Мидривера*. Если хотите добраться до *Южного Офала* кратчайшим путём, то вам следует выйти на *Трассу*.


Отдых: +1 ко всем параметрам в следующем контакте.


○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отдых (+1 ко всем параметрам)**,  «Фаза» +1, «Сила» +1, «Знания» +1, «Наблюдательность» +1, «Общение» +1


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Карнивер**


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(к) Сквер» — (105)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(к) Сквер» — (105)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(к) Заповедник» — (138)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(к) Заповедник» — (138)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отель**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(к) Отель» — (129)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отель**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(к) Отель» — (129)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(к) Речной район» — (133)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(к) Речной район» — (133)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Мидривер**


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Музей**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(м) Музей» — (27)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Музей**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(м) Музей» — (27)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Больница**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(м) Больница» — (98)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Больница**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(м) Больница» — (98)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Библиотека**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(м) Библиотека» — (3)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Библиотека**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(м) Библиотека» — (3)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Университет**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(м) Университет» — (92)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Университет**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», «(м) Университет» — (92)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в Поезде**,  «Фаза» +1


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», **✓**«Трасса» — (68)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**,  «Фаза» +1, **X**«Поезд», **✓**«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (25)

55

Отель: Поисковый контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (16)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (5)

56

Симпатичная молодая женщина щёлкает пальцами и поднимает руку над головой.

- Ещё, - просит она.

- Мэм, вы уже достаточно пьяны, - отвечает бармен.

- Мне нужно ещё, чтобы избавиться от своего дара видеть будущее. Вот сейчас сюда завалится мой муженёк и утащит меня домой.

Слэв явился в эту же минуту и сразу увидел Джени за барной стойкой. Он подошёл и потянул её за руку.

- Господи, вот ты где. Я тебя повсюду ищу. Сколько же ты выпила?

- Видал? - прокричала Дженифер. - А хочешь скажу, что будет завтра?...

Слэв взвалил её на плечо и понёс к выходу.

- ...А "завтра" - не наступит! - закончила Дженифер своё предсказание.

Игра проиграна!

Вас преследует неизвестный, но вы не хотите ни во что вляпываться, поэтому делаете вид, что не замечаете его, и ускоряете шаг. Вам удастся избежать нежелательного контакта, только если вы знаете, где тут поблизости можно спрятаться.

Проверка: *Знания*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вы сворачиваете в петляющий закоулочек, и проходите по его лабиринту. Вам удаётся уйти из виду подозрительного типа, а кроме того находите по пути *Успокоительное* для своих нервов.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Неизвестный настигает вас и сбивает с ног. "Скоро они тебя найдут", - произносит он, пока вы пытаетесь подняться.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Успокоительное» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Успокоительное)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Успокоительное» -0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Успокоительное)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Помешательство» -0

Вы стоите заутке между книжными шкафами и не замечаете сразу, как к вам кто-то подкрадывается.

Жуткая тварь хватает вас за ногу и пытается куда-то утащить. Вы падаете, но всё ещё можете дать гадине отпор.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Это порождение тени не способно существовать на границе миров, но в его теле откуда-то взялась ампула со Стимулятором, что и позволило этому монстру выбраться из тумана.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


Вы отпугнули его, но не уничтожили. Монстр убегает от вас, чтобы распространять тьму в других местах.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман в Заповеднике)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓«(к) Заповедник»

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман в Сквере)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓«(к) Сквер»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Стимулятор» +1, X«(м) Библиотека», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Стимулятор» +1, X«(м) Библиотека», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

59

Вас преследует лютый зверь, с которым вам не справиться. Если знаете, где можно от него спрятаться, то сделайте это.


Проверка: *Знания*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы заходите в охранный комплекс рядом с периметром территории университета, и занимаете укрытие. Автоматические турели сами сделают своё дело, пока вы осматриваете аптечку.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»: **Провал!**


Оно нашло вас. Чудовище разрывает вашу плоть на куски и терзает ваш разум (+3 Ранения, +3 Помешательства).


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+3 Ранения, +3 Помешательства)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +3, «Ранения» +3

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+3 Ранения, +3 Помешательства)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +3, «Ранения» +3

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X** «(м) Университет», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Стимулятор» = 1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X** «(м) Университет», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Стимулятор» = 1

60

Джени при смерти от полученных ранений. Она не сможет противостоять силам зла, пока не восстановит своё здоровье.

А без неё ничто ничего не значит.

Игра проиграна!

61

Вы останавливаетесь, чтобы подобрать попутчицу. На её шее висит медальон символом, значение которого вы не сразу можете понять.

Проверка: Знание


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вдруг вы понимаете, что на девушке одет ведьминский амулет. Вы не можете ей помочь, поскольку понятия не имеете, какие мысли у неё на уме.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**


Вы не видите причин не помочь бедняге, и подвозите её.


По случайному стечению обстоятельств, *Больница* в Мидривере оказалась поглощена туманом.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1


○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман в Больнице)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓ «(м) Больница»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1

62

Речной район: Поисковый контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**,  «Карточка» = 0, «Наблюдательность» -1 — **(118)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Общение)**,  «Карточка» = 0, «Общение» -1 — **(41)**

63

Вам перебегает дорогу хилый монстр. Не дайте ему уйти.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы осматриваете его бездыханное тело и находите у него вшитую под кожу ампулу *Стимулятора*.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»: **Провал!**


Этой гадине нет до вас дела. Монстр убегает куда-то по своим делам.


В одном из кварталов *Мидривера* зафиксирован всплеск аномальной активности.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман в Больнице)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓«(м)Больница»

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман в Музее)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓«(м)Музей»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Стимулятор» +1, X«(о)Кладбище», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Стимулятор» +1, X«(о)Кладбище», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

64

Кто-то зашёл внутрь и похоже, принял вас за своего конкурента. Постарайтесь уладить инцидент словами, чтобы не нарываться на драку.


Проверка: *Общение*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вам удалось убедить гостя, что вы здесь живёте, и незнакомец отправился искать другое место, где он сможет помарадёрить.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**

Драки не избежать, и хоть вы побеждаете, вам тоже немного достаётся.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить

к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**, ✎ «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**, ✎ «D6» = 0, «Фаза» +1

65

Медсестра катит по коридору тележку с пробирками с образцами крови.

Проверка: Наблюдательность

Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**

Вы замечаете, что в некоторых пробирках вместо крови содержится мутное серое вещество.

Медсестра предлагает вам *Успокоительное*.

Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вам предлагают сдать кровь для анализа, но вместо пробирки используют для этого большую колбу.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Наблюдательность**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Наблюдательность**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**, ✎ «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+3 Ранения)**, ✎ «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +3

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+3 Ранения)**, ✎ «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +3

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Успокоительное)**, ✎ «D6» = 0, «Фаза» +1, «Успокоительное» +1, X«(м)Больница», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Успокоительное)**, ✎ «D6» = 0, «Фаза» +1, «Успокоительное» +1, X«(м)Больница», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

66

Сквер: Теневой контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Знание)**, ✎ «Карточка» = 0, «Знания» -1 — **(104)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Сила)**, ✎ «Карточка» = 0, «Сила» -1 — **(128)**

67

Южный Офал. Кладбище

Говорят, что покойники начинают подниматься из своих могил. Исследуйте кладбище, чтобы убедиться в этом лично.

Отдохните на лавочке, чтобы восстановить здоровье и рассудок (если нет тумана)

Прогуляйтесь между рядами могил, чтобы увеличить все параметры **+1** в следующем контакте

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Кладбище»: **Отдых (-1 Ранение, -1 Помешательство)**, ✎ «Ранения» -1, «Помешательство» -1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Кладбище»: **Отдых (-1 Ранение, -1 Помешательство)**, ✎ «Ранения» -1, «Помешательство» -1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Прогуляться (+1 ко всем параметрам)**, ✎ «Фаза» +1, «Сила» +1, «Знания» +1, «Наблюдательность» +1, «Общение» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Церковь**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Кладбище», ✓«(о) Церковь» — **(20)**

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Церковь**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Кладбище», ✓«(о) Церковь» — **(20)**

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заброшенный дом**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Кладбище», ✓«(о) Заброшенный дом» — **(94)**

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заброшенный дом**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Кладбище», ✓«(о) Заброшенный дом» — **(94)**


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться на Кладбище**, ✎ «Фаза» +1


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Ферма**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Кладбище», ✓«(о) Ферма» — **(101)**


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Ферма**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Кладбище», ✓«(о) Ферма» — **(101)**


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Кладбище», ✓«Трасса» — **(68)**


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Кладбище», ✓«Трасса» — **(68)**

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Кладбище»: **Контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (75)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (о) Кладбище»: **Теневой контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (115)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (о) Кладбище»: **Теневой контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (115)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (о) Кладбище», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Кладбище»: **Поисковый контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка», X«(о) Кладбище» — (6)


○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (о) Кладбище», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Кладбище»: **Поисковый контакт**,  X«(о) Кладбище», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (6)

68


Трасса


Можете доехать по этой дороге до любого квартала *Карнивэра* или *Южного Офала*. Если хотите добраться до *Мидривера* кратчайшим путём, то вам следует сесть на *Поезд*.


Отдых: +1 ко всем параметрам в следующем контакте.


○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отдых (+1 ко всем параметрам)**,  «Фаза» +1, «Сила» +1, «Знания» +1, «Наблюдательность» +1, «Общение» +1


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Карнивэр**


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**,  «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(к) Сквер» — (105)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**,  «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(к) Сквер» — (105)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**,  «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(к) Заповедник» — (138)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**,  «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(к) Заповедник» — (138)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отель**,  «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(к) Отель» — (129)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отель**,  «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(к) Отель» — (129)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**,  «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(к) Речной район» — (133)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(к) Речной район» — (133)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Южный Офал**

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Церковь**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(о) Церковь» — (20)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Церковь**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(о) Церковь» — (20)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заброшенный дом**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(о) Заброшенный дом» — (94)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заброшенный дом**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(о) Заброшенный дом» — (94)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Кладбище**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(о) Кладбище» — (67)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Кладбище**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(о) Кладбище» — (67)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Ферма**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(о) Ферма» — (101)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Ферма**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«(о) Ферма» — (101)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться на Трассе**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1, X«Трасса», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (125)

69

Вы запираетесь в ординаторской вместе с начальником отделения. От вашего умения вести дознание зависит, что он вам скажет.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**


Он признаётся, что на безнадежно больных пациентах исследуют возможность пребывания человека в потустороннем тумане.

Ещё он помогает вам избавиться от *Ранений*.


Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Сила»: **Провал!**


Он ввёл вас в заблуждение, и вколол вам какое-то психотропное средство.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Помешательство)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Помешательство)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (Восстановить Здоровье)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1, «Ранения» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (Восстановить Здоровье)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1, «Ранения» = 0

70

Заброшенный дом: Теневой контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-2 Знания)**,  «Карточка» = 0, «Знания» -2 — (29)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**,  «Карточка» = 0, «Наблюдательность» -1 — (130)

71


Все кварталы Карнивэра поглощены туманом. Город не спасти. Нет сил сопротивляться. Зло сильнее, чем мы предполагали.


Скоро туман захватит все остальные города, границы миров навсегда сотрутся. Человечество обречено на скорую гибель.

Игра проиграна!

72


Университет: Поисковый контакт.


○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (37)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Сила)**,  «Карточка» = 0, «Сила» -1 — (83)

73

Сквер: Поисковый контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (34)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — (96)

74

Рядом с церковью возвышается скалистый пригорок. То, что вы ищите, находится на его вершине. Попробуйте забраться наверх.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**


Вас не обманули, наверху действительно есть молитвенник, о котором вам кто-то рассказывал.

Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


Вы падаете, сильно ударяясь спиной о камни.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Степ/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Силы**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Степ/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Силы**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**,  «D6» = 0


○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Степ/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+2 ранения. +2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +2, «Помешательство» +2


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Степ/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+2 ранения. +2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**,  «Дб» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1

75

Кладбище: Обычный контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Знание)**, 
«Карточка» = 0, «Знания» -1 — (136)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Сила)**, 
«Карточка» = 0, «Сила» -1 — (44)

76

Недалеко от церкви вы находите место, уставленное камнями с изображенными на них символами.

Проверка: *Знание*

Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**

Судя по всему, недалеко отсюда проводятся оккультные ритуалы, так что стоит остерегаться ловушек.

Если в наличии 1 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы обходите странные камни и проваливаетесь в замаскированную ветками и травой яму, распарывая себе ногу шипами, установленными внутри ямы.


Получите +1 Ранение, +1 Помешательство.


Туман появился в Сквере.


Если в наличии 1 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Получите +1 Ранение, +1 Помешательство.

Туман появился в Заповеднике.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Знания**,  добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Знания**,  добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**,  «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓«(к)Сквер»

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓«(к)Заповедник»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1

77

Больница: Поисковый контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**, ✎ «Карточка» = 0, «Наблюдательность» -1 — (131)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Сила)**, ✎ «Карточка» = 0, «Сила» -1 — (69)

78

Вы присутствуете на выставке египетских экспонатов и видите, что экскурсовод собирается открыть древнюю шкатулку с секретом, чтобы продемонстрировать всем её устройство.

Вы убеждаете его не делать этого.

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Он соглашается с вами. Ничего не происходит.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**

Публика посмеивается над вашими словами, но уже в следующее мгновение из шкатулки вырывается едкий ядовитый дым.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения, +2 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» +2, «Помешательство» +2, «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, «Ранения» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения, +2 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» +2,

«Помешательство» +2, «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +2, «Ранения» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**,  «D6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(м)Музей», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

79

Вас хватают санитары, ничего не объясняя. Постарайтесь вырваться от них.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!

Они запирают вас в свободной палате и мудохают изо всех сил. Вместо крови из вашего носа течёт серая слизь.


Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**


Вам удаётся не только вырваться, но и прихватить с собой *Бинты*, которые вы выхватили у одного из санитаров.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Силы**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Сила» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Силы**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**,  «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+3 Ранения)**,  «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +3


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+3 Ранения)**,  «Фаза» +1, «D6» = 0, «Ранения» +3


○ Если в наличии 5 «Игровые/D6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Бинты)**,  «D6» = 0, «Фаза» +1, «Бинты» +1, **X**«(м)Больница», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Бинты)**,  «D6» = 0, «Фаза» +1, «Бинты» +1, **X**«(м)Больница», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

80

Заповедник: Поисковый контакт

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(31)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**,  «Карточка» = 0 — **(19)**

Один из экспонатов завешан вуалью. Вы раздвигаете ткань, чтобы увидеть, что там спрятано от глаз посетителей.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 1 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы слишком поздно замечаете, что артефакт под вуалью начинает светиться. Вам кажется, что это плохой знак.

Туман появился в одном из Заброшенных домов.

Если в наличии 1 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Дженифер», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы слишком поздно замечаете, что артефакт под вуалью начинает светиться. Вам кажется, что это плохой знак.

Туман появился на Кладбище.

Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**

Артефакт начинает светиться, при попадании на него света. Вы решаете, что лучше не прикасаться к этой вещи.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**, ✎ «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Дб» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓«(о)Заброшенный дом»

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Дб» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓«(о)Кладбище»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**, ✎ «Дб» = 0, «Фаза» +1

Вы собираетесь наведать известный вам схрон и взять то, что должно сейчас пригодиться.

Проверка: *Знания*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы находите нужное место и берёте оттуда +1 *Стимулятор*.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:


Провал!


Или вы чего-то не знали, или вовсе перепутали место. На вас срабатывает растяжка, и от взрыва вы получаете сильное ранение.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+2 Ранения)**,  «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+2 Ранения)**,  «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, X«(к)Заповедник», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Стимулятор» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, X«(к)Заповедник», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Стимулятор» +1

Вы решаете, что профессор будет более разговорчивым вне стен университета, и настигаете его на пустынной улице, когда он идёт с работы. От вашего умения вести дознание зависит, как много времени вы с ним провозитесь.

Проверка: *Сила*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы узнаете, что на территории университета есть экспериментальная установка, распыляющая вещество, над которым ведётся исследование.


Ещё точнее - установка находится в шахте под главным корпусом.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


Вы ничего не узнали, но теперь вам придётся поговорить с другими людьми, отвечающими за безопасность научных сотрудников университета.


Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал ! (+2 ранения. +2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, «Помешательство» +2

Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал ! (+2 ранения. +2 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, «Помешательство» +2

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1

84

Пока вы отдыхаете на лавочке, совсем рядом вас подстерегает опасность.

Проверка: **Наблюдательность**

Успех!

Вы замечаете, как с ветки дерева по паутине спускается маленький ярко-красный паучок.

Его ядовитая расцветка как-бы говорит вам, что нужно держаться от этого существа подальше.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы не замечаете, как по вам ползёт паук. Он кусает вас в шею, и вы испытываете в месте укуса сильное жжение.

Не стоит недооценивать размеры этого существа. Его яд обладает сильным нервно-паралитическим действием.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! +1 Ранение, +2 Помешательство**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! +1 Ранение, +2 Помешательство**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1

85

Музей: Поисковый контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Знание)**, ✎ «Карточка» = 0, «Общение» -1 — **(116)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Общение)**, ✎ «Карточка» = 0, «Знания» -1 — **(38)**

86

Все кварталы Мидривера поглощены туманом. Город не спасти. Нет сил сопротивляться. Зло сильнее, чем мы предполагали.

Скоро туман захватит все остальные города, границы миров навсегда сотрутся. Человечество обречено на скорую гибель.

Игра проиграна!

87

Вокруг вас непроглядный туман. Вы смотрите по сторонам, стараясь сориентироваться.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вы вовремя замечаете чёрное облако, движущееся в вашу сторону, и прячетесь за большой камень. Мимо вас пролетает целая туча летучих мышей. Твари не обращают на вас внимание, но *Адреналин* в вашей крови зашкаливает.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Стая летучих мышей нападает на вас. Каждый из этих кровопийц старается урвать кусок вашей плоти.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения)**, ✎ «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения)**, ✎ «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1,
X«(o) Церковь», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

88

По мокрой улице бежит человек в шляпе, безустанно повторяя:

- Оно будет преследовать меня до конца жизни! Я не смогу от него спрятаться!

- Слэв, - Дженифер останавливает его и пытается успокоить. - Мы справимся, Слэв.

Мужчина с ужасом смотрит на девушку и отвечает с панической интонацией:

- А? Я - не он. Я не знаю вас. И эта шляпа - его, не моя, - он снимает с головы шляпу и бросает в лужу на асфальте. - Всё!

Игра проиграна!

89

Вам показывают того самого телёнка, который родился с таинственными символами на шкуре. Постарайтесь понять, действительно ли это знаки, или просто замысловатые пятна окраса.

Проверка: *Знания*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы совершенно уверены, что в этих символах зашифровано какое-то пророчество.


Теперь владелец бычка сможет продать его баснословные деньги, и дарит вам *Стимулятор*.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:


Провал!


Пока вы ощупываете шерсть животного, оно начинает брыкаться, и нападает на вас.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения, +2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Д6» = 0, ✓«(к)Заповедник», «Помешательство» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения, +2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Д6» = 0, ✓«(к)Отель», «Помешательство» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1, «Стимулятор» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1, «Стимулятор» +1

90

Вы находите тот самый дом, в котором культисты устроили схрон своих вещей. Если вы всё сделали правильно, то сможете изучить их вещи, которые они используют в своих обрядах.

Проверка: *Знание*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы находите довольно необычный артефакт. Пока держите его в руках, чувствуете, как что-то меняется внутри вас.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:


Провал!


Вы находите талисманы культистов, но эти предметы прокляты. Они навсегда вытягивают из вас силы.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (-1 Сила)**,  «Сила» -1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (-1 Наблюдательность)**,  «Наблюдательность» -1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Сила)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1, «Сила» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Наблюдательность)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1, «Наблюдательность» +1

91

В воздухе над улицей повисла дымка тумана, но прохожие не замечают ничего странного.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

На автобусной остановке сидит странно одетый человек, читающий газету за июнь 1994 г.

Поняв, что привлёк ваше внимание, он резко сворачивает газету и уходит. Вы пытаетесь его догнать, но теряете из виду.

Там, где он сидел, на лавке остались лежать *Бинты*.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»:

Провал!

Вам начинает казаться, что вы перенеслись в какой-то другой мир, и вы не знаете,

сможете ли из него выбраться.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**, ✎ «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Дб»: **Провал (+1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Провал (+1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Дб» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (Бинты)**, ✎ «Дб» = 0, «Фаза» +1, X«(к)Речной район», «Бинты» +0, отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (Бинты)**, ✎ «Дб» = 0, «Фаза» +1, X«(к)Речной район», «Бинты» +0, отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

92

Мидривер. Университет

Здесь работают самые умные учёные, но не так легко понять, кто из них какими исследованиями занимается.

Отдохните (-1 Помешательство) (Если нет тумана)

Изучите методические материалы в архиве (+1 ко всем параметрам в следующем контакте)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Дб»: **Отдохнуть (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 5 «Игровые/Дб»: **Отдохнуть (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Дб» или в наличии ровно 5 «Игровые/Дб»: **Изучить методички (+1 к параметрам)**, ✎ «Фаза» +1, «Сила» +1, «Знания» +1, «Наблюдательность» +1, «Общение» +1

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Дб»: **Музей**, ✎ «Фаза» +1, X«(м) Университет», ✓«(м) Музей» — (27)

○ Если в наличии ровно 6 «Игровые/Дб»: **Музей**, ✎ «Фаза» +1, X«(м) Университет», ✓«(м) Музей» — (27)

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Дб»: **Больница**, ✎ «Фаза» +1,

X«(м) Университет», ✓«(м) Больница» — (98)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Больница**, ✎ «Фаза» +1,
X«(м) Университет», ✓«(м) Больница» — (98)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Библиотека**, ✎ «Фаза» +1,
X«(м) Университет», ✓«(м) Библиотека» — (3)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Библиотека**, ✎ «Фаза» +1,
X«(м) Университет», ✓«(м) Больница» — (3)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в Университете**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1,
X«(м) Университет», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1,
X«(м) Университет», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/(м) Университет»: **Контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (117)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(м) Университет»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (137)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(м) Университет»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (137)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/(м) Университет», но отсутствует «Поглощены туманом/(м) Университет»: **Поисковый контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка»,
X«(м) Университет» — (72)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/(м) Университет», но отсутствует «Поглощены туманом/(м) Университет»: **Поисковый контакт**, ✎ X«(м) Университет», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (72)

93

Правила

"Ужасы Карнивера" - кооперативная игра, в которой вы по очереди управляете двумя персонажами.

Персонажи перемещаются по локациям на карте, стараясь предотвратить распространение появляющегося в разных местах серого тумана, в котором рождаются монстры, а также найти и устранить причину, по которой этот туман появляется.

Игра делится на раунды. Каждый раунд начинается с поглощения туманом случайного квартала одного из городов. После этого персонажи по очереди отыгрывают три фазы:

Действие

В каждой локации имеется набор действий, одно из которых может совершить персонаж. Как правило это снижение количества **Ранений** и/или **Помешательства**,

увеличение параметров для проверки в следующем *контакте* или получение расходников.

Если локация поглощена туманом, то в ней доступно только одно действие для персонажа.

Кроме того, использование расходников также считается действием и замещает действие в локации.

Перемещение

За один раунд персонаж может переместиться в любой квартал города, в котором находится, или на локацию между городами (Поезд, Трасса).

Если персонаж находится вне города, то может переместиться в любой квартал одного из двух близлежащих городов.

Персонаж может остаться в текущей локации, перемещение не обязательно.

Контакт

При разыгрывании контакта персонаж проходит проверку одного из навыков, указанных в карточке контакта (*Сила, Знание, Наблюдательность, Общение*).

Для проверки навыка используется кубик D6. Проверка считается Успешной, если выпавшее значение на кубике равно **5** или **6**. Персонаж имеет несколько попыток бросить кубик, число которых соответствует параметру персонажа с учётом модификаторов в текущем раунде.

Если навык персонажа равен нулю (отсутствует), проверка сразу считается проваленной.

Если игрок по какой-то причине не хочет проходить проверку, то может её провалить, не бросая кубик.

В игре есть три типа контактов кварталов городов. В Поезде и на Трассе доступны только обычные контакты.

Обычный контакт можно разыграть в текущей локации, если она не поглощена туманом.

Теневой контакт разыгрывается, если квартал поглощён туманом. При успешной проверке туман в квартале исчезает, и в случайной локации появляется *Улика*.

Поисковый контакт доступен в квартале с *Уликой*, если он не поглощён туманом. *Улика* пропадает при попытке разыграть этот контакт, независимо от результата проверки, и считается разгаданной, только если проверка прошла успешно.

После этого алгоритм проверяет отсутствие условий поражения и, если игра не проиграна, начинается следующий раунд.

Цель игры - разгадать определённое количество *Улик* в каждом городе.

Условия поражения:

1. В конце раунда количество **Ранений** или **Помешательства** любого персонажа достигло предельного значения.

Игра проиграна, если у Слева есть **8 Ранений** или **5 Помешательства**; если у Дженифер есть **6 Ранений** или **7 Помешательств**.

Эти цифры неизменны и указаны в названиях групп ресурсов и ключевых слов, относящихся к этим персонажам.

2. В конце раунда все 4 квартала одного из городов поглощены туманом.

Города

В игре есть 3 города:

Карнивэр

Мидривер

Южный Офал

Города связаны между собой промежуточными локациями и поделены на 4 квартала.

Все кварталы в ключевых словах имеют обозначение, указывающее на их принадлежность к одному из городов:

(к) - Карнивэр

(м) - Мидривер

(о) - Южный Офал

Расходники

Адреналин - добавляет **1** к результату D6 в любой проверке. После броска кубика можно использовать необходимое количество имеющегося Адреналина для достижения успешного результата.

Расходники, использование которых заменяет действие:

Бинты (-2 Ранения)

Успокоительное (-2 Помешательства)

Стимулятор (+3 к параметрам) - увеличивает все проверяемые параметры в текущем раунде

Для большего погружения в игру будет полезно иметь под рукой блокнот для составления схемы передвижения между городами и проставления интересующих вас меток.

Цель: изучить в каждом городе по 2 улики

○ **Слэв**, ✎ приравнять «Сила» к «Сила», приравнять «Знания» к «Знания», приравнять «Наблюдательность» к «Наблюдательность», приравнять «Общение» к «Общение», ✓«Слэв», ✓«(к)Отель», «Фаза» +1, ✓«(к)Отель», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Поглощены туманом» — **(129)**


94


Южный Офал. Зброшенный дом


Вы зашли в один из заброшенных домов. Это место вполне пригодно для жизни.


Останьтесь, чтобы полностью избавиться от *Помешательства* (если нет тумана).


Поройтесь в шкафах, чтобы взять оттуда что-то ценное


○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/(о)Заброшенный дом»: **Восстановить рассудок (Остаться)**,  «Помешательство» = 0, «Помешательство» = 0, «Фаза» +2


○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/(о)Заброшенный дом»: **Восстановить рассудок (Остаться)**,  «Помешательство» = 0, «Помешательство» = 0, «Фаза» +2


○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Приобрести +1 Успокоительное**,  «Фаза» +1, «Успокоительное» +1, «Успокоительное» +1


○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Приобрести +1 Успокоительное**,  «Фаза» +1, «Успокоительное» +1, «Успокоительное» +1


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Церковь**,  «Фаза» +1, X«(о)Заброшенный дом», ✓«(о)Церковь» — (20)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Церковь**,  «Фаза» +1, X«(о)Заброшенный дом», ✓«(о)Церковь» — (20)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в Доме**,  «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Кладбище**,  «Фаза» +1, X«(о)Заброшенный дом», ✓«(о)Кладбище» — (67)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Кладбище**,  «Фаза» +1, X«(о)Заброшенный дом», ✓«(о)Кладбище» — (67)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Ферма**,  «Фаза» +1, X«(о)Заброшенный дом», ✓«(о)Ферма» — (101)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Ферма**,  «Фаза» +1, X«(о)Заброшенный дом», ✓«(о)Ферма» — (101)


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**,  «Фаза» +1, X«(о)Заброшенный дом», ✓«Трасса» — (68)


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**,  «Фаза» +1, X«(о)Заброшенный дом», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/(о)Заброшенный дом»: **Контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (22)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(о)Заброшенный дом»: **Теневой контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (70)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(о)Заброшенный дом»: **Теневой контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (70)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/(о)Заброшенный дом», но отсутствует «Поглощены туманом/(о)Заброшенный дом»: **Поисковый контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка», X«(о)Заброшенный дом» — (120)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/(о)Заброшенный дом», но отсутствует «Поглощены туманом/(о)Заброшенный дом»: **Поисковый контакт**,  X«(о)Заброшенный дом», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (120)

95

Дженифер

Обольстительная торговка украшениями, латентный медиум.

Разыскивается спецслужбами из-за своего умения общаться с потусторонними силами.

В прошлом инициировала срыв исследований иного измерения, связанных с проведением опытов на людях.

- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (к) Сквер»: **Выбрать — (105)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (к) Заповедник»: **Выбрать — (138)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (к) Отель»: **Выбрать — (129)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (к) Речной район»: **Выбрать — (133)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ Трасса»: **Выбрать — (68)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ Поезд»: **Выбрать — (54)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (м) Музей»: **Выбрать — (27)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (м) Больница»: **Выбрать — (98)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (м) Библиотека»: **Выбрать — (3)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (м) Университет»: **Выбрать — (92)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (о) Церковь»: **Выбрать — (20)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (о) Заброшенный дом»: **Выбрать — (94)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (о) Кладбище»: **Выбрать — (67)**
- Если отмечено «Дженифер 6, 7/ (о) Ферма»: **Выбрать — (101)**

96

Вы преследуете психа, сбежавшего из мидриверской больницы. Выбегаете вслед за ним на заросшую травой лужайку, и теряете его из виду.

Проверка: *Знание*

Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**

Вы прекрасно знаете это место, и где здесь можно спрятаться. Беглец притаился в незаметной со стороны яме, тем самым загнав себя в угол.


В ужасе он сообщает вам, что лучше умереть, чем вернуться в Мидривер, где его хотели превратить в монстра.

Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**

Он как буд-то растворился в воздухе. Вы бежите со всех ног к ближайшему укрытию, за которым мог спрятаться псих, оглядываясь по сторонам, и не замечаете тонкую верёвку на своём пути, натянутую на уровне глаз.

Получите травму глаза.

Навык **Наблюдательность** снижается на 1

Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Знания**,  добавить к

«D6» случайное число от 1 до «D6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Знания**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**, ✎ «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал (-1 Наблюдательность)**, ✎ «Наблюдательность» -1, «Фаза» +1, «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал (-1 Наблюдательность)**, ✎ «Наблюдательность» -1, «Фаза» +1, «D6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**, ✎ «D6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Карнивера» +1, «Разгадано улики» +1

97

Сквер: Обычный контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, ✎ «Карточка» = 0 — (108)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, ✎ «Карточка» = 0 — (84)

98

Мидривер. Больница

Вы можете вылечить все свои раны, если нет тумана. Для этого останьтесь здесь до конца раунда.

Приобретите *Бинты*.

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (м) Больница»: **Лечиться полностью (Остаться)**, ✎ «Ранения» = 0, «Ранения» = 0, «Фаза» +2

○ Если в наличии ровно 5 «Игровые/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (м) Больница»: **Лечиться полностью (Остаться)**, ✎ «Ранения» = 0, «Ранения» = 0, «Фаза» +2

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Фаза»: **Приобрести +1 Бинты**, ✎ «Фаза» +1, «Бинты» +1, «Бинты» +1

○ Если в наличии ровно 5 «Игровые/Фаза»: **Приобрести +1 Бинты**, ✎ «Фаза» +1, «Бинты» +1, «Бинты» +1

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Фаза»: **Музей**, ✎ «Фаза» +1, X«(м) Больница», ✓«(м) Музей» — (27)

○ Если в наличии ровно 6 «Игровые/Фаза»: **Музей**, ✎ «Фаза» +1,

Х«(м) Больница», ✓«(м) Музей» — (27)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в Больнице**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Библиотека**, ✎ «Фаза» +1,
Х«(м) Больница», ✓«(м) Библиотека» — (3)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Библиотека**, ✎ «Фаза» +1,
Х«(м) Больница», ✓«(м) Библиотека» — (3)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Университет**, ✎ «Фаза» +1,
Х«(м) Больница», ✓«(м) Университет» — (92)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Университет**, ✎ «Фаза» +1,
Х«(м) Больница», ✓«(м) Университет» — (92)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1,
Х«(м) Больница», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1,
Х«(м) Больница», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/(м) Больница»: **Контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (110)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(м) Больница»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (99)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(м) Больница»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (99)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/(м) Больница», но отсутствует «Поглощены туманом/(м) Больница»: **Поисковый контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка»,
Х«(м) Больница» — (77)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/(м) Больница», но отсутствует «Поглощены туманом/(м) Больница»: **Поисковый контакт**, ✎ Х«(м) Больница», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (77)

99

Больница: Теневой контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Сила)**, ✎ «Карточка» = 0, «Сила» -1 — (79)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**, ✎ «Карточка» = 0, «Наблюдательность» -1 — (65)

100

Нечто огромное, состоящее из огня, дыма и плоти, или чего-то, что может казаться плотью. Размером с многоэтажный дом и с развивающимися отростками, как у чайного гриба. Это никак нельзя описать. Нельзя представить то, на что похоже существо, появившееся из иного мира.

Слэв уже не мог видеть, что происходит. Его одолел спазм, он задыхался, стараясь наполнить лёгкие ядовитым воздухом.

Со стороны капища раздавались автоматные очереди, крики боли и визг. Визг тысячи козлов, словно орущих в гигантский рупор. Но всё это не доходит до сознания Дженифер.

Она склонилась над Слэвом, потерявшим сознание. Он лежит в луже мутной субстанции, вытекающей из его рта...

○ **Конец...**, ✎ получено достижение «Чёрный Козёл» — (119)

101

Южный Офал. Ферма

Скотоводческие земли примыкают к городку. В округе простилаются огромные пастбища.

Отдохнуть, восстановив рассудок (если нет тумана)

Поесть пищу из натуральных продуктов (+1 ко всем навыкам в следующем контакте)

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Ферма»: **Отдохнуть (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (о) Ферма»: **Отдохнуть (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поесть (+1 к параметрам)**, ✎ «Фаза» +1, «Сила» +1, «Знания» +1, «Наблюдательность» +1, «Общение» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Церковь**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Ферма», ✓«(о) Церковь» — (20)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Церковь**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Ферма», ✓«(о) Церковь» — (20)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заброшенный дом**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Ферма», ✓«(о) Заброшенный дом» — (94)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заброшенный дом**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Ферма», ✓«(о) Заброшенный дом» — (94)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Кладбище**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Ферма», ✓«(о) Кладбище» — (67)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Кладбище**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Ферма», ✓«(о) Кладбище» — (67)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться на Ферме**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Ферма», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(о) Ферма», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/(о) Ферма»: **Контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (4)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(о) Ферма»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (23)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/(о) Ферма»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (23)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/(о) Ферма», но отсутствует «Поглощены туманом/(о) Ферма»: **Поисковый контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка», X«(о) Ферма» — (114)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/(о) Ферма», но отсутствует «Поглощены туманом/(о) Ферма»: **Поисковый контакт**, ✎ X«(о) Ферма», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (114)

102

Туман сгущается. Вы уже знаете, что сейчас здесь начнут происходить ужасные вещи, и даже догадываетесь какие. Смотрите под ноги, когда будете бежать в укрытие.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**

Земля трясётся, как желе. Это мёртвые пытаются выбраться из своих могил. Рядом с вашими ногами из земли по локоть высовывается высохшая рука. Вы пинаете конечность со всей силы, но таких рук вокруг вас уже десятки.

Вам остаётся только убежать.

Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**


Никого нет рядом. Пока вы оглядываетесь по сторонам, кто-то хватает вас за ногу. Десятки рук просовываются сквозь землю и царапают вас своими когтями, пока вы не находите в себе силы подняться и убежать.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Наблюдательность» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Наблюдательность» -1


○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**, ✎ «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5

«Игровые/Дб»: **Провал! (+2 Помешательство, Туман в Речном районе)**,  «Фаза» +1, «Дб» = 0, ✓«(к)Речной район», «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Провал! (+2 Помешательство, Туман в Сквере)**,  «Фаза» +1, «Дб» = 0, ✓«(к)Сквер», «Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Дб» = 0, «Фаза» +1, «Стимулятор» +1, **X**«(о)Кладбище», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Дб» = 0, «Фаза» +1, «Стимулятор» +1, **X**«(о)Кладбище», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

103

Вы проходите мимо одиноко стоящего дерева, когда с одной из его веток срывается летучая мышь, размером с собаку, и начинает кружить над вами.

Стреляйте, пока в обойме есть патроны, чтобы убить чудовище.

Проверка: **Сила**


Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**


Вы наблюдаете, как раненое существо барахтается по земле в конвульсиях. В его брюхе сквозное отверстие от пули, но вместо крови из раны вытекает серая слизь.


Нет, это не животное, это порождение тумана. Вы давите его черепушку ногой и ощущаете собственное превосходство.


Если в наличии 1 «Игровые/Дб», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Сила»: **Провал!**


Чудовище улетает в неведомом направлении, чтобы распространить тень, из которой оно сотворено.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Дб»: **Проверка Силы**,  добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Проверка Силы**,  добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**,  «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Дб» или в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Провал! (Туман распространяется)**,  «Фаза» +1, «Дб» = 0, отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Поглощены туманом»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (-1 Помешательство)**,  «Дб» = 0, «Фаза» +1, «Помешательство» -1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (-1 Помешательство)**,  «Дб» = 0, «Фаза» +1, «Помешательство» -1

Вы видите человека, который пытается понять, как он здесь появился. По его словам, он шёл с работы домой, как вдруг со всех сторон сгустился туман. А когда туман немного развеялся, то этот человек понял, что находится в совершенно незнакомом ему месте.

Он пытается объяснить вам, где живёт. Если знаете, где это находится - подскажите бедолаге, в какую сторону он должен идти, иначе он похитит у вас память.

Проверка: *Знание*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


- Ах да, точно! - соглашается несчастный. - Кажется, вы бывали в тех местах. Помните нашу встречу - это моя благодарность за вашу помощь.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:

Провал!


- Знаете, - обращается к вам несчастный, - давайте, я лучше сам посмотрю, что вам известно.


После этого вы забываете всё, что знали об уликах, которые находятся в Карнивэре, и ещё какую-то очень важную информацию.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Помешательства, Убрать улики в городе)**,  «Помешательство» +2, «Помешательство» +2, «Фаза» +1, «Д6» = 0, **X**«(к) Сквер», **X**«(к) Заповедник», **X**«(к) Отель», **X**«(к) Речной район»

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Помешательства, Убрать улики в городе)**,  «Помешательство» +2, «Помешательство» +2, «Фаза» +1, «Д6» = 0, **X**«(к) Сквер», **X**«(к) Заповедник», **X**«(к) Отель», **X**«(к) Речной район»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(к) Сквер», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

Карнивэр. Сквер

Центральная аллея уставлена скульптурами, изображающими охотников на нечистую силу. И хотя большинство скульптур осквернено вандалами, вы чувствуете здесь энергетику, наполняющую вас силой.

Хулиганы разрисовали здесь всё балончиками и маркерами, оставив известные лишь просвещённым символы и фразы. Может что-то из этого "художества" имеет значение и для вас.

Коснуться одной из скульптур: -1 Помешательство (Если не поглощён туманом)

Осмотреть разрушения: +2 Наблюдательность, +2 Знания в следующем контакте

Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: Вы можете добраться до **Мидривера**, если сядете на **Поезд**.

В **Южный Офал** можно попасть, выехав на **Трассу**.

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Сквер»: **Коснуться скульптуры (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Сквер»: **Коснуться скульптуры (-1 Помешательство)**, ✎ «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Осмотреть разрушения (+2 Наблюдательность, +2 Знания)**, ✎ «Фаза» +1, «Наблюдательность» +2, «Знания» +2

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в сквере**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«(к) Заповедник» — (138)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«(к) Заповедник» — (138)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отель**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«(к) Отель» — (129)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отель**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«(к) Отель» — (129)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«(к) Речной район» — (133)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«(к) Речной район» — (133)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Сквер», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к)Сквер»: **Контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (97)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (к)Сквер»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (66)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (к)Сквер»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (66)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (к)Сквер», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к)Сквер»: **Поисковый контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка», X«(к)Сквер» — (73)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (к)Сквер», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к)Сквер»: **Поисковый контакт**, ✎ X«(к)Сквер», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (73)

106

Вы спрашиваете у библиотекаря книгу на нужную вам тему.

Проверка: *Общение*

Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**

Вы находите полезные сведения в книге, которую он вам дал.

Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Общение»:

Провал!

Он не желает тратить на вас время, поэтому предлагает первое, что попадается ему под руку.

Лишь начав читать, вы понимаете, что держите в руках открытую *Книгу призывов*.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**, ✎ «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (Туман распространяется)**, ✎ «Фаза» +1, «D6» = 0, отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Поглощены туманом»

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**, ✎ «D6» = 0, «Фаза» +1, X«(м)Библиотека», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

107

На बारे к вам обращается слегка подвыпивший незнакомец.

Проверка: *Общение*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Он угощает вас обедом.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»:


Провал!


Вы завязываете с ним словесную перепалку, которая перерастает в драку.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение)**,  «Ранения» +1, «Ранения» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 ранение)**,  «Ранения» +1, «Ранения» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (-1 Ранение)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (-1 Ранение)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1

108

На вас нападают хулиганы. Эта группа малолетних отморожков не отстанет, пока вы не придадите им хороший урок.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Они запомнили вас, и больше никогда не тронут.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


Они вас неплохо отмудохали, что плохо сказывается на вашей психике. Даже то, что они имели численное превосходство, не является для вас утешением.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к

«Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! +1 Ранение, +1 Помешательство**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! +1 Ранение, +1 Помешательство**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1

109

Поговорите со сторожем на кладбище, чтобы узнать, откуда появляются зомби.


Проверка: *Общение*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Он сообщает вам, что часто находит разрытые могилы. Какие-то сектанты выкапывают трупы для своих ритуалов. Вероятно, это всё из-за них.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**


Вы задаёте слишком странные вопросы. Сторожу это не нравится, и он старается избавиться от вас.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения)**,  «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения)**,  «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Ю. Офала» +1, «Разгадано улики» +1

110


Больница: Обычный контакт


○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 
«Карточка» = 0 — (140)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 
«Карточка» = 0 — (132)

111

Речной район: Теневой контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 
«Карточка» = 0 — (13)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 
«Карточка» = 0 — (91)

112

К вам подходит земледелец с мотыгой, и пытается что-то сказать.

Проверка: *Общение*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Из разговора вы понимаете, что он одержим бесами, поэтому не позволяете ему более к себе приближаться.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»: **Провал!**


Его слова похожи на какой-то бред, и вы даже не хотите понимать их.


В следующее мгновение вы получаете от земледельца сокрушительный удар мотыгой.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1


○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения, +1 Помешательства)**,  «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, «Ранения» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения, +1 Помешательства)**,  «Помешательство» +1,

«Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +2, «Ранения» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Адrenalин)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(о)Ферма», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адrenalин» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Адrenalин)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(о)Ферма», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адrenalин» +1

113

Вы читаете книгу пророчеств какого-то умалишённого монаха.

Проверка: *Знания*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы узнаете много нового, и теперь сможете козырять замысловатыми терминами.


Это придаёт вам **+1 Общения**.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»: **Провал!**


Не можете уловить смысл и путаетесь в замысловатых аллегориях. Чем дольше вы пытаетесь разобраться в тексте, тем крепче перенимаете стилистику и манеру выражений его автора.


Теряете параметр **-1 Общение**.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (-1 Общение)**,  «Общение» -1, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (-1 Общение)**,  «Общение» -1, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Общение)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улик» +1, «Общение» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Общение)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улик» +1, «Общение» +1

114


Ферма: Поисковый контакт.


○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Знание)**, 
«Карточка» = 0, «Знания» -1 — **(89)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Сила)**, 
«Карточка» = 0, «Сила» -1 — **(36)**

115

Кладбище: Теневой контакт

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Сила)**, 
«Карточка» = 0, «Сила» -1 — **(63)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**, 
«Карточка» = 0, «Наблюдательность» -1 — **(102)**

116

Вы рассматриваете непонятную гравюру, стараясь понять, что хотел сказать её автор. Если вы разбираетесь в символике, то сможете это понять.

Проверка: *Знания*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Стоит только пошевелить мозгами, как вам открывается истина, к которой вы так долго шли.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»: **Провал!**


Вам не даёт покоя скрытая в гравюре загадка, и вы понимаете, что она плохо влияет на ваше самочувствие.


Туман появился в Заповеднике.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»: **Провал!**


Вам не даёт покоя скрытая в гравюре загадка, и вы понимаете, что она плохо влияет на ваше самочувствие.


Туман появился в Отеле.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Дб», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Дб»: **Перебросить**,  «Дб» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Дб»: **Провал (+2 Ранения, +2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Дб» = 0, ✓«(к) Заповедник», «Помешательство» +2, «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Провал (+2 Ранения, +2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Дб» = 0, ✓«(к) Отель», «Помешательство» +2, «Помешательство» +2


○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Дб» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улик» +1, «Стимулятор» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Дб» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улик» +1, «Стимулятор» +1

117

Университет: Обычный контакт

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**,  «Карточка» = 0, «Общение» -1 — **(35)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Общение)**,  «Карточка» = 0, «Общение» -1 — **(30)**

118

Вы рассматриваете одну из картин в антикварной лавке. Вам кажется, что человек, изображённый на картине, пытается что-то сказать.

Проверка: *Наблюдательность*


Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**


Вы буд-то читаете его мысли и понимаете, что он пытается вам сообщить.

Навык **Знание** увеличен на 1.

Если в наличии 1 «Игровые/Дб», но отсутствуют 5 «Игровые/Дб», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вы смотрите на эту картину слишком долго, и замечаете, что глаза и губы человека на ней шевелятся. Эта картина - она живая.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «Дб» случайное число от 1 до «Дб», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Дб»: **Проверка Наблюдательности**, 

добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, $\text{«Д6»} = 0$

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза» или в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (Туман в текущей локации)**, $\text{«Фаза»} +1$, $\text{«Д6»} = 0$, \checkmark «(к)Речной район»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Знание)**, $\text{«Д6»} = 0$, $\text{«Фаза»} +1$, $\text{«Знания»} +1$, «Улики Карнивера» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Знание)**, $\text{«Д6»} = 0$, $\text{«Фаза»} +1$, $\text{«Знания»} +1$, «Улики Карнивера» +1, «Разгадано улики» +1

119

Слэв лежал на сырой земле. Первые лучи солнца освещали огромные деревья, лишь немногие из которых остались стоять в земле, а все остальные были повалены в одном направлении. Хлопья пепла плавали в воздухе, напоминая чёрный снег. Окровавленные трупы людей были повсюду. Воздух такой резкий и такой прозрачный, и дышится так легко, что всё вокруг кажется нереальным.

Слэв ощутил нежное прикосновение к телу и услышал знакомый дорогой голос:

- Ты вернулся.

Он не мог вспомнить ничего, что произошло после того, как раздались автоматные очереди. Но тогда ему казалось, что он уже мёртв, и что Джени не выживет. Что никто не выживет.

- Господи, милая, ты в порядке? Как это всё произошло?

- Ты убил его, Слэв.

Было не похоже, что Дженифер пытается его разыграть. Её слова были правдой, но ничего не объясняли.

- Как?

- Не думай об этом, Слэв. Просто убил и всё, сразу после того, как он разорвал на части всех призвавших его культистов.

Странно, что туша Чёрного Козла, если он мёртв, не лежит нигде поблизости.

- Где он теперь?

- Рядом. Ты можешь на него посмотреть.

Дженифер указала на одно из тел. Это не то, что должно быть похоже на демона из иного измерения. Просто мёртвый человек, с которым Слэву не так давно доводилось общаться.

Профессор Мидриверского университета оказался основателем секты почитателей Чёрного Козла, и использовал свои же разработки в области изучения иного измерения, чтобы самому обрести небывалое могущество, став демоном.


Его исследования показывали, что при соблюдении определённых условий, человек, как и животное, оказавшийся в гуще тумана, может получить невероятную силу. Слэв сам когда-то испытал на себе такой эффект. Но профессор Мидриверского университета не осознавал, что после этого он перестанет быть самим собой.


Теперь с ним всё кончено.

Вы победили!!!

120

Заброшенный дом. Поисковый контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Общение)**, 
«Карточка» = 0, «Общение» -1 — **(21)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Знание)**, 
«Карточка» = 0, «Знания» -1 — **(90)**

121

Вы проходите мимо скульптуры ангела в человеческий рост, и оборачиваетесь назад.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

В скульптуре что-то изменилось. Вы проверяете свою догадку и понимаете, что скульптура двигается, когда вы стоите к ней спиной, и замирает, как только вы на неё посмотрите.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Ничто не привлекает ваше внимание, и вы продолжаете идти по залу. Кто-то толкает вас в спину и сбивает с ног.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +2 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +2 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (-1 Помешательство)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Помешательство» -1, X«(м)Музей», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (-1 Помешательство)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Помешательство» -1, X«(м)Музей», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

122

На вас нападает монстр. Это или рогатая собака, или хищный козёл. Вам не до разглядываний.

Проверка: *Сила*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Теперь вы видите, что это примат с телом обезьяны и козлиной головой.

Вам нужно уходить, потому что в гуще леса их прячется целое стадо.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»: **Провал!**


Он неплохо вас потрепал. Если вы ещё живы - быстрее убирайтесь отсюда.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Силы**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения)**,  «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Степс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (+3 Ранения)**,  «Ранения» +3, «Ранения» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0


○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Адреналин)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(о)Церковь», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адреналин» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Адреналин)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(о)Церковь», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Адреналин» +1

123

Музей: Теневой контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Общение)**,  «Карточка» = 0, «Общение» -1 — **(78)**

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**,  «Карточка» = 0, «Наблюдательность» -1 — **(121)**

124

Слэв при смерти от полученных ранений. Он не сможет противостоять силам зла, пока не восстановит своё здоровье.

Игра проиграна!

125

Трасса: Обычный Контакт

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 

«Карточка» = 0 — (61)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 

«Карточка» = 0 — (51)

126

Вам не даёт покоя шум за стеной. Этот пугающий звук похож на вой крысочеловека. Вы вряд ли сможете уснуть, пока не узнаете, что происходит в соседнем номере.

Проверка: *Знания*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


По всей видимости звук раздаётся из вентиляционной системы. Успокаивая себя этой мыслью, вы перестаете гадать, что ещё это может быть.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:


Провал!


Вы выходите в коридор и заглядываете в соседний номер через замочную скважину, откуда доносится вой. То, что вы видите, лишает вас рассудка.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Помешательство)**,  «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Помешательство)**,  «Помешательство» +1, «Помешательство» +1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1

Вы видите перед собой того самого библиотекаря, которого так долго искали, и теперь можете спросить его о способах перемещения между мирами.

Он предлагает вам самостоятельно изучить материалы на эту тему, хранящиеся в секретной комнате, и даёт вам ключ.

Проверка: *Общение*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вы нашли там пистолет 38-го калибра. Это придаёт вам **+1 Силы**.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»:

Провал!

Вас никто не предупредил о капкане сразу за дверью в секретную комнату. Сильная боль лишает вас возможности мыслить, кровь хлещет из вашей ноги.

Теряете параметр **-1 Силы**.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (-1 Сила)**, ✎ «Сила» -1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал (-1 Сила)**, ✎ «Сила» -1, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Сила)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1, «Сила» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Сила)**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1, «Сила» +1

128

На вас нападает монстр. Убейте его, если сможете с ним справиться.

Проверка: *Сила*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы осматриваете безжизненное тело этого уродца и замечаете что-то странное у него на шее.


Присмотревшись, вы понимаете, что в этом месте под его кожу вшита ампула со *Стимулятором*. Возьмите эту вещь себе.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Сила»:


Провал!


Для своих размеров этот монстр оказывается чрезвычайно сильным, даже учитывая его потустороннее происхождение.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Сила**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Сила», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Сила**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Сила» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Сила», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения)**,  «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+2 Ранения)**,  «Ранения» +2, «Ранения» +2, «Фаза» +1, «Д6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(к)Сквер», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Стимулятор» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (+1 Стимулятор)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, **X**«(к)Сквер», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики», «Стимулятор» +1

129

Карнивэр. Отель


В отеле останавливаются самые разные люди, приехавшие в Карнивэр по самым разным причинам. То есть встретить тут можно кого угодно, но будьте готовы к тому, что отдых в номере может оказаться не очень приятным.


Отдохнуть: -1 Ранение, -1 Помешательство. (Если не поглощён туманом)


Посмотреть новости: +1 ко всем умениям в следующем контакте.


Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: Вы можете добраться до **Мидривера**, если сядете на **Поезд**.


В **Южный Офал** можно попасть, выехав на **Трассу**.


○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Отель»: **Отдых (-1 Ранение, -1 Помешательство)**,  «Ранения» -1, «Помешательство» -1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1


○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Отель»: **Отдых (-1 Ранение, -1 Помешательство)**,  «Ранения» -1, «Помешательство» -1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1


○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Посмотреть новости (+1 ко всем параметрам)**,  «Фаза» +1, «Сила» +1, «Знания» +1, «Наблюдательность» +1, «Общение» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«(к) Сквер» — **(105)**

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«(к) Сквер» — **(105)**


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«(к) Заповедник» — **(138)**


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«(к) Заповедник» — **(138)**


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в отеле**,  «Фаза» +1


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«(к) Речной район» — **(133)**


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«(к) Речной район» — **(133)**


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«Поезд» — **(54)**


○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«Поезд» — **(54)**


○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«Трасса» — **(68)**

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**,  «Фаза» +1, X«(к) Отель», ✓«Трасса» — **(68)**

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Отель»: **Контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — **(7)**

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (к) Отель»: **Теневой контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — **(135)**

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (к) Отель»: **Теневой контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — **(135)**

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (к) Отель», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Отель»: **Поисковый контакт**,  добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка», X«(к) Отель» — **(55)**

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (к) Отель»,

но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) ОТЕЛЬ»: **Поисковый контакт**, ✎ X«(к) ОТЕЛЬ», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (55)

130

Это место выглядит подходящим для того, чтобы переждать здесь туман.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вы замечаете подрагивание воздуха в комнате. Похоже, призраки заняли этот дом раньше вас, так что покиньте помещение.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Становится слишком поздно, когда вы замечаете материализующееся на ваших глазах чудовище. Теперь вы понимаете, что вам здесь не выжить.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+3 Ранения, +3 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +3, «Ранения» +3

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+3 Ранения, +3 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +3, «Ранения» +3

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1, X«(о) Зброшенный дом», отметить случайное ключевое слово (1-12) в «Улики»

131

Вы заглядываете в палату с пациентом, который вас интересует. На первый взгляд он выглядит совсем как обычный человек, но присмотритесь к нему повнимательнее.


Проверка: *Наблюдательность*


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**


То, что вы замечаете в нём, лишает вас рассудка.


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы видите нечто благотворное, что полностью избавляет вас от *Помешательства*.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Наблюдательность» -1


○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Наблюдательности**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**,  «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал (+3 Помешательство)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал (+3 Помешательство)**,  «Помешательство» +3, «Помешательство» +3, «Фаза» +1, «D6» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (Восстановить рассудок)**,  «D6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1, «Помешательство» = 0

○ Если в наличии 5 «Игровые/D6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (Восстановить рассудок)**,  «D6» = 0, «Фаза» +1, «Улики Мидривера» +1, «Разгадано улики» +1, «Помешательство» = 0

132

Вы разговорились с одним из пациентов. Он рассказывает о своих симптомах и методах лечениях в больнице.


Проверка: Знания


Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**


Вы понимаете, что этот человек серьезно болен, но вместо лечения его подвергают странным процедурам.


Если в наличии 1 «Игровые/D6», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Знания»: **Провал!**


Вас охватывает ужас от услышанного.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Знания**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/D6»: **Проверка Знания**,  добавить к «D6» случайное число от 1 до «D6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/D6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Перебросить**,  «D6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «D6» = 0, «Помешательство» +2

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/D6»: **Провал! (+2 Помешательства)**,  «Фаза» +1, «D6» = 0,

«Помешательство» +2

○ Если в наличии 5 «Игровые/Дб»: **Успех!**, ✎ «Дб» = 0, «Фаза» +1

133

Карнивэр. Речной район

Городской квартал на берегу небольшой реки, куда впадают все сточные воды Карнивэра.

Будьте готовы к тому, что вас могут убить из-за двух баксов в бумажнике. И не подцепите какую-нибудь заразу.

Посетить варьете: -2 Помешательства

Перекусить в харчевне: -2 Ранения (Если не поглощён туманом)

Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: Вы можете добраться до **Мидривера**, если сядете на **Поезд**.

В **Южный Офал** можно попасть, выехав на **Трассу**.

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Посетить варьете (-2 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» -2, «Помешательство» -2, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Посетить варьете (-2 Помешательства)**, ✎ «Помешательство» -2, «Помешательство» -2, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 1 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Речной район»: **Перекусить в харчевне (-2 Ранения)**, ✎ «Фаза» +1, «Ранения» -2, «Ранения» -2

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Речной район»: **Перекусить в харчевне (-2 Ранения)**, ✎ «Фаза» +1, «Ранения» -2, «Ранения» -2

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Речной район», ✓«(к) Сквер» — (105)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Речной район», ✓«(к) Сквер» — (105)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Речной район», ✓«(к) Заповедник» — (138)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Заповедник**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Речной район», ✓«(к) Заповедник» — (138)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **ОТЕЛЬ**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Речной район», ✓«(к) ОТЕЛЬ» — (129)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **ОТЕЛЬ**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Речной район», ✓«(к) ОТЕЛЬ» — (129)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в речном районе**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Речной район», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1,

Х«(к) Речной район», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1,
Х«(к) Речной район», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1,
Х«(к) Речной район», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Речной район»: **Контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (26)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (к) Речной район»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (111)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (к) Речной район»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (111)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (к) Речной район», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Речной район»: **Поисковый контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка», Х«(к) Речной район» — (62)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (к) Речной район», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Речной район»: **Поисковый контакт**, ✎ Х«(к) Речной район», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (62)

134

Вокруг всё поросло травой, и вы стараетесь ни во что не вляпаться, идя к главному входу.

Проверка: *Наблюдательность*

Если в наличии 5 «Игровые/D6»: **Успех!**

Вы вовремя замечаете шевеление в траве. Опасайтесь змей, ползающих под вашими ногами.

Если в наличии 1 «Игровые/D6», отмечено «Персонаж/Слэв», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вас кусает змея, коих здесь в траве целая тьма.

Получите +1 Ранение, +1 Помешательство.

Туман появился в Музее Мидривера.

Если в наличии 1 «Игровые/D6», отмечено «Персонаж/Дженифер», но отсутствуют 5 «Игровые/D6», 1 «Параметры/Наблюдательность»: **Провал!**

Вас кусает змея, коих здесь в траве целая тьма.

Получите +1 Ранение, +1 Помешательство.

Туман появился в Университете Мидривера.

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Наблюдательности**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Наблюдательность» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Наблюдательность», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**, ✎ «Д6» = 0

○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓ «(м)Музей»

○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**, ✎ «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1, ✓ «(м)Университет»

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**, ✎ «Д6» = 0, «Фаза» +1

135

Отель: Теневой контакт.

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, ✎ «Карточка» = 0 — (39)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, ✎ «Карточка» = 0 — (50)

136

На надгробной плите одной из свежих могил вы видите странные обозначения.

Проверка: *Знания*

Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**

Вам уже приходилось видеть нечто похожее у культивистов. Вы разбиваете плиту, и теперь чувствуете себя немного лучше.

Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Знания»:


Провал!


Вы не понимаете, что с вами происходит. От могилы исходит странная энергетика. Лучше отсюда уйти.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Знания», в наличии ровно 7 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Знания**, ✎ добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Знания» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Знания», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (Туман в Заповеднике и в Отеле)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, ✓«(к) Заповедник», ✓«(к) Отель»


○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Слэв»: **Успех! (-1 Ранение, -1 Помешательство)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6», отмечено «Персонаж/Дженифер»: **Успех! (-1 Ранение, -1 Помешательство)**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1, «Ранения» -1, «Помешательство» -1

137

Университет: Теневой контакт

○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-2 Знания)**,  «Карточка» = 0, «Знания» -2 — (59)

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Наблюдательность)**,  «Карточка» = 0, «Наблюдательность» -1 — (2)

138

Карнивэр. Заповедник

Огороженная территория, населённая огромным количеством мутировавших тварей.

Неизвестно, кто из этих существ стал жертвой научных экспериментов, а кто мутировал под влиянием патогенной окружающей среды.


Старайтесь быть как можно незаметней, чтобы избежать ненужной встречи с одним из местных чудовищ, или общитесь местность, чтобы найти *Адреналин*.


Нанести камуфляж: -1 Помешательство.


Наблюдать за местностью: +1 Адреналин(+1 к результату броска)(Если не поглощён туманом)

Если в наличии ровно 2 «Игровые/Стелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «Игровые/Стелс/Фаза»: Вы можете добраться до **Мидривера**, если сядете на **Поезд**.

В **Южный Офал** можно попасть, выехав на **Трассу**.

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Стелс/Фаза»: **Нанести камуфляж (-1 Помешательство)**,  «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 5 «Игровые/Стелс/Фаза»: **Нанести камуфляж (-1 Помешательство)**,  «Помешательство» -1, «Помешательство» -1, «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Стелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Заповедник»: **Обыскать местность (+1 Адреналин)**,  «Фаза» +1,

«Адреналин» +1, «Адреналин» +1

○ Если в наличии ровно 5 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Заповедник»: **Обыскать местность (+1 Адреналин)**, ✎ «Фаза» +1, «Адреналин» +1, «Адреналин» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«(к) Сквер» — (105)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Сквер**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«(к) Сквер» — (105)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Остаться в Заповеднике**, ✎ «Фаза» +1

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отель**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«(к) Отель» — (129)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Отель**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«(к) Отель» — (129)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«(к) Речной район» — (133)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Речной район**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«(к) Речной район» — (133)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Поезд**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«Поезд» — (54)

○ Если в наличии ровно 2 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 6 «ИгровыеСтелс/Фаза»: **Трасса**, ✎ «Фаза» +1, X«(к) Заповедник», ✓«Трасса» — (68)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза» или в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Заповедник»: **Контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (10)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (к) Заповедник»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (45)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Поглощены туманом/ (к) Заповедник»: **Теневой контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (45)

○ Если в наличии ровно 3 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (к) Заповедник», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Заповедник»: **Поисковый контакт**, ✎ добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка», X«(к) Заповедник» — (80)

○ Если в наличии ровно 7 «ИгровыеСтелс/Фаза», отмечено «Улики/ (к) Заповедник», но отсутствует «Поглощены туманом/ (к) Заповедник»: **Поисковый контакт**, ✎ X«(к) Заповедник», добавить к «Карточка» случайное число от 1 до «Карточка» — (80)

139

Все кварталы Южного Офала поглощены туманом. Город не спасти. Нет сил сопротивляться. Зло сильнее, чем мы предполагали.

Скоро туман захватит все остальные города, границы миров навсегда сотрутся. Человечество обречено на скорую гибель.

Игра проиграна!

140

Вы разговариваете с врачом и пытаетесь выяснить у него, как часто в больницу поступают пациенты с интересующими вас случаями.

Проверка: *Общение*


Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**


Вы узнаете кое-какие подробности о методах лечения в мидриверской больнице.


Если в наличии 1 «Игровые/Д6», но отсутствуют 5 «Игровые/Д6», 1 «Параметры/Общение»:


Провал!


Доктор заподозривает вас в ведении шпионской деятельности. Ему это не нравится, и под видом лекарства он вкалывает вам неизвестный препарат.


○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Параметры/Общение», в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 1 «Игровые/Д6»: **Проверка Общения**,  добавить к «Д6» случайное число от 1 до «Д6», «Общение» -1

○ Если в наличии 1 «Игровые/Д6», в наличии 1 «Параметры/Общение», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Перебросить**,  «Д6» = 0


○ Если в наличии ровно 3 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1


○ Если в наличии ровно 7 «Игровые/Д6», но отсутствует 5 «Игровые/Д6»: **Провал! (+1 Ранение, +1 Помешательство)**,  «Фаза» +1, «Д6» = 0, «Ранения» +1, «Помешательство» +1

○ Если в наличии 5 «Игровые/Д6»: **Успех!**,  «Д6» = 0, «Фаза» +1

141

Библиотека: Поисковый контакт.


○ Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Общение)**,  «Карточка» = 0, «Общение» -1 — (127)


○ Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить (-1 Знание)**, 

«Карточка» = 0, «Знания» -1 — (113)

142

Музей: Обычный контакт

Если в наличии ровно 2 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 
«Карточка» = 0 — (81)

Если в наличии ровно 1 «Игровые/Карточка»: **Приступить**, 
«Карточка» = 0 — (15)