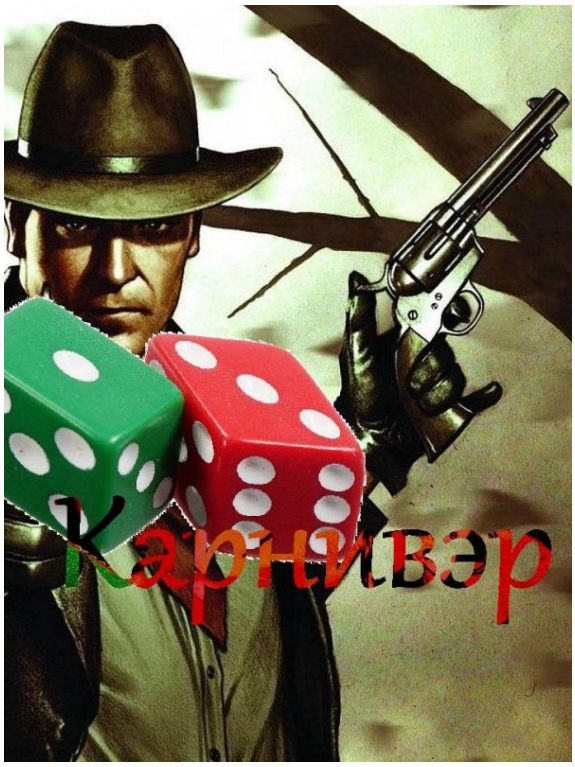
Сергей Морозов

Карнивэр

книга-игра



Версия текста: 4
КвестБук: книги-игры и сторигеймы
https://quest-book.ru

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Предметы

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

Экипировка

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

Шкаф

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

Мика

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

Грос

☐ Крыша
☐ Площадь
☐ 3-ий акт

Класс экипировки

☐ Экипировка рук
☐ Одежда
☐ Улучшение оружия

Револьвер

Револьверный патрон: _1_
Патрон с серебряной пулей: ____

Параметры

Дознание: ____
Меткость: ____
Сила: ____
Скрытность: ____
Свободные очки умений: _2_

Счётчик параметров

Удача: _6_
Лон: ____
Парк: ____
Мика: ____
Салем: ____
Грос: ____
Нетопырь: ____
Кейл: ____
Ред Руйн: ____

Кубики

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

1

Внезапно, я почувствовал чьё-то присутствие. Словно кто-то начал за мной наблюдать. Я замедлил шаг и прислушался, но не расслышал никаких звуков. Обычно ощущения меня не подводят. Это выглядит странно – да, но пусть уж лучше я буду казаться параноиком, чем позволю кому-то на себя напасть со спины.

Я резко обернулся, готовясь выхватить из кобуры револьвер – ничего. Пустота позади меня. Я плавно опустил взгляд и всмотрелся в собственную тень, создаваемую уличным фонарём.

А, вот значит, что случилось. Что ж, тогда сразу скажу, что совсем не ожидал именно такого появления, но раз уж вы оказались здесь – то могу вам только посочувствовать. Держу пари, что вы сами не подозреваете, в каком месте оказались. Вы попали сюда не просто так. Такое случается – кто-то, сам того не подозревая, рушит извне «четвёртую стену» и вторгается в совершенно чужой для себя мир, думая, что сможет вернуться в любое удобное время.

Нет, на это раз вы ошиблись. Вы попали в город, который проглотит вас, переварит и выплюнет, как сделал это со всеми его жителями. И раз уж вы здесь – для этого должны быть причины. Причины, никак не связанные с вами, но влекущие за собой последствия, способные перевернуть этот мир.

Добро пожаловать в город, название которого звучит как отрыжка. Карнивэр – он такой и есть, и я живу в нём достаточно давно, чтобы вы могли чувствовать себя в безопасности, прячась в моей тени. Город, у которого нет хозяев, а все его жители – его рабы.

А кто же я? Вам не следует этого знать – так вам будет комфортней. К тому же, я сам не помню большую часть своей жизни. Зовут меня Слэв, но это не настоящее моё имя. Я сам себе его придумал. Догадаетесь, почему именно так? Моего настоящего имени вы не узнаете по той же причине, по которой я не смогу рассказать о своей прошлой жизни - я не помню, кем я был раньше. Дайте ка взгляну на вас повнимательней, чтобы понять, о чём ещё могу с вами поговорить...

«Фрилансер» - хорошее слово, чтобы описать род моей деятельности. Оно включает в себя такие понятия, как «частный детектив» и «наёмный убийца».

Содержимое моих карманов вы уже, наверное, осмотрели. Что ещё вам действительно следует знать обо мне, так это то, что я...

◯ **Перейти к выбору параметров** — (108)

2



Я достал из внутреннего кармана револьвер, сделал выстрел навскидку и тут же спрятал револьвер обратно.

Сложность 1;

Модификаторы: Меткость.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +1, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (51)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +1 — (51)

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», но отсутствует «Экипировка/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (197)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +1, «Грос» +2 — (197)

3

На что я только рассчитывал? Ведь я пришёл спасать заложника, а не расправляться со всеми участниками группировки. Теперь спасением Виктора и поиском Мики придётся заняться кому-нибудь другому, потому что я уже мёртв.

◯ **Провал!** — (178)

4



- Охотник на призраков по имени Стронг пытается поймать привидение, разгуливающее по Фаер Стрит. Ему нужен человек, с которым он сможет организовать слежку за потусторонним существом.

Люди часто говорят, что на Фаер Стрит время от времени происходят необъяснимые явления. Не знаю, что об этом и думать. Может быть ты поймаешь огроменного таракана, который живёт у меня на кухне, и отдашь его Стронгу за вознаграждение. Скажешь, что это оно самое...

Рекомендации:

Навыки: Дознание 8

Может пригодиться: Стеклобойный ДТК, Коготь нетопыря, Уши нетопыря, Слюна мутанта

Можно получить: Очков улучшений 6

Экипировка: 1 из: Улучшение оружия "Инфракрасный прицел" (+3 Меткость +2 Скрытность), Одежда "Кожаная куртка" (+2 Меткость +3 Сила), Одежда "Призрачная шаль" (+5 Дознание), Шкатулка Брэдли.

Ключевое слово группы «Мика» 2/3, Патроны группы «Револьвер» 1-4

◯ **Встретиться с Стронгом**, «Ред Руйн» +1 — (244)

◯ **Займусь этим позже** — (103)

5

Мне такие замки ещё не попадались. Хозяин этого дома явно хранит внутри что-то ценное.

Сложность 8;

Модификаторы: Дознание, Скрытность.

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Бросить кубики**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Провал!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**220**)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**201**)

6

Здание районной администрации - режимный объект, на входе в которое круглосуточно дежурит охрана. Мне не попасть внутрь.

◯ **Обойти здание** — (**15**)

◯ **Посмотреть другие места** — (**225**)

7

- Зачем ты её ищешь? И почему я должен думать, что ты не хочешь сделать с ней что-то плохое?

Сложность 2;

Модификаторы: Дознание.

К значению красного кубика добавляется сложность

К значению зелёного кубика добавляются модификаторы

Успех - если по итогу значение зелёного кубика больше или равно красному

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Бросить кубики**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +2, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»`

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (65)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!** — (179)

8

Мне удалось ранить этого ублюдка. Теперь он не захочет от меня убегать. Мужик в мешковатой одежде сидел на земле прямо передо мной.

- Постой, - попросил он прежде, чем я успел что-либо сделать, - ты не знаешь, кто она.

Я тут же врезал хмырю ногой по голове со всего размаху, чтобы у него отпало желание заговаривать мне зубы, но он продолжил:

- Она заразна. Ей нельзя было выходить на улицу.

- С чего ты взял, что она чем-то болеет?

- Сам подумай! Зачем такой женщине гулять ночами по улице, кроме как чтобы заражать других людей?

Я знал, что всё равно прикончу этого убийцу. Но пусть уж выговорится перед смертью, пока я перевожу дух для следующего удара.

- Я знаю это точно, - продолжал он, - я могу по глазам определить, что человек заражён, или находится во власти смертельного недуга. У неё был такой взгляд, как у зверя, а я просто облегчил её страдания.

«Свободные очки умений» +1

◯ **Закончить разговор** — (94)

◯ Если отмечено «Предметы/Фотокарточка Мики»: **Показать фотокарточку Мики** — (195)

◯ Если отмечено «Предметы/Фотокарточка Лэйлы»: **Показать фотокарточку Лэйлы** — (195)

9

Слишком темно. Мне сложно прицелиться.

Сложность 6;

Модификаторы: Меткость.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (101)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Салем» +1 — (209)

10



- В Солнечной роще кто-то убивает людей, отдыхающих на природе, если, конечно, одичалую местность на окраине города можно считать "природой". Жертвами убийцы становятся случайные люди, не имеющие ничего общего и не знакомые друг с другом. Убийства, как правило, происходят ночью, а то что остаётся от жертв - даже "трупами" назвать сложно. Слово "останки" подходит больше.

Полицейские не берутся за это дело, а только спорят о том, к какому округу Карнивэра относится Солнечная. Они предупредили людей, что суваться в рощу опасно и развесили повсюду предупредительные знаки, но только сам понимаешь: большинству горожан плевать на все предупреждения.

Может быть ты разберёшься с этим серийным убийцей?

Рекомендации:

Иметь: 1 патрон с серебряной пулей, Плащ (+2 Скрытность)

Навыки: Меткость 4

Можно получить: Очков улучшений 4, Одежда «*****» (+2 Дознание)или Экипировка рук «*****» (+2 Сила), Ключевое слово группы «Мика» 1, Патрон с серебряной пулей 1-4

◯ **Разобраться во всём**, «Нетопырь» +1 — (52)

◯ **Заняться этим позже** — (103)

11



◯ **Это же она...** — (175)

12

В игре есть несколько групп предметов экипировки, улучшающие характеристики вашего персонажа:

Одежда

Экипировка рук

Улучшение оружия

Персонаж может носить только по одному предмету из каждой группы.

Поднятые предметы экипировки перемещается в инвентарь, доступ к которому находится в доме Дженифер. Вы сможете переодеться, когда вернётесь с задания (исключение - квестовые предметы, доступные только на текущей локации).

Некоторые предметы экипировки, такие как "Глушитель", могут нести дополнительную функцию, к примеру делая выстрелы из оружия бесшумными. Об этом будет сказано в описании задания.

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

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

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

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

◯ `Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные очки умений»`: **Поговорить с Дженифер** — (103)

13



Она повернулась в самый последний момент и посмотрела на меня в упор, поправляя свои очки:

- Щенок! Думал, бабуля тебя не найдёт?

Направила в меня пистолет и выстрелила...

Джени не сильно обрадуется, когда я приду к ней, весь истекая кровью.

Распределить заработанные очки умений и поговорить с Дженифер о других заданиях.

◯ **Провал!** — (12)

14

"Сорвать с неё всю одежду, ласкать её всю с ног до головы" - это единственное, о чём я думал. Для неё это удовольствие - сжимать губами мои скулы и дышать ме в ухо, и я не собирался её этого удовольствия лишать. Я гладил её по спине, мечтая разорвать на ней платье.

Сложность 4;

Модификаторы: Дознание.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»**: Застёжка на платье**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +4, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»**: Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (60)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»**: Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (255)

15

С этой стороны строение не кажется таким презентабельным, как с фасада. Переполненные мусорные баки - настоящая свалка мусора. Сюда вообще кто-нибудь когда-нибудь заходит? С самой крыши по внешней стороне спускается покорёженная пожарная лестница. В некоторых местах лестница оборвана, как будто из неё повырывали куски.

Я пододвину под лестницу один из мусорных баков, чтобы допрыгнуть до первой перекладины, нависающей над землёй на высоте трёх с половиной метров. Посмотрим, смогу ли я по ней забраться на самый верх...

Сложность 4;

Модификаторы: Сила.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +4, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**6**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«Крыша» — (**21**)

16

Я взмахнул своим плащом перед мордой нетопыря, как тореадор машет красной тряпкой перед быком, вводя противника в заблуждение.

Сложность 3;

Модификаторы: Скрытность.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Обмануть нетопыря**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +3, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**228**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**204**)

◯ **Сдаться** — (**228**)

17



12:00

Свет прожекторов! Камеры! Микрофоны! Грос произносит вступительные реплики:

- Рад, что у меня получилось приехать в этот славный город...

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон»`**: Выстрелить в него**, `«Револьверный патрон» -1` — (**2**)

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: Выстрелить в него (серебряная пуля)**, `«Патрон с серебряной пулей» -1` — (**2**)

◯ **Подойти ближе** — (**168**)

18

Жизнь проходит мимо вас. Всегда оставаться в стороне - зачатую эта тактика наиболее выигрышна. Но что будете делать, если проблемы не решатся сами собой?

◯ **Вернуться** — (**108**)

◯ `Если отсутствует 1 «Параметры/Скрытность»`**: +1 скрытность**, `«Скрытность» +1, «Свободные очки умений» -1`

19

- Болван! - плевался Джон. - У тебя что, руки не из того места растут? Однако, ты его здорово припугнул в самый подходящий момент, но это не оправдывает твоей криворукости.

Убирайся к чёрту и больше никогда не попадайся мне на глаза!

◯ **Провал!** — (**12**)

20

Я поднялся наверх. Кажется, здесь никого нет, но ведь чутьё может и обмануть. Планировка второго этажа повторяет первый. Из множества дверей я выбрал ту, рядом с которой заметил запёкшиеся капли крови. Открыл её.

- Виктор? - окликнул я человека, лежащего в маленькой комнате на кровати.

Молчание в ответ. Быть может он не услышал...

- Мистер Боровских, - повторно обратился я, - что с вами сделали?

Он издал стон. Сложно было сказать, в каком состоянии он находится. Я заметил на полу несколько шприцов. Проклятье, чем они его обкололи? Я похлопал пленника по щекам - он стал понемногу приходить в себя, даже приподнялся.

Ясно, что разговаривать сейчас с ним и что-то спрашивать о Мике бесполезно. Нужно вывести Виктора из штаб-квартиры сектантов тем же путём, которым я сюда пришёл. Надеюсь, скоро он придёт в форму.

◯ **Успех!**, ✎ `«Свободные очки умений» +2` — (**214**)

21

Я оказался на крыше здания районной администрации и мне открылся чудесный вид. Я видел всё, площадь Угодников расстилалась подо мной, как на ладони. Я мог отслеживать перемещение патрулей по всему району. И самое главное - сам при этом оставался незамеченным.

У меня задрожали коленки от одной мысли о том, что мне ещё раз придётся подниматься наверх по покорёженной пожарной лестнице.

◯ **Остаться до утра**, ✎ `«Свободные очки умений» +1` — (**185**)

◯ **Посмотреть другие места** — (**225**)

22

Пришлось объяснять охранникам, что я пришёл по приглашению. Очень странно, что их не предупредили о моём визите.

Кажется, один из охранников мне поверил, но второй решил уточнить, кто же меня мог пригласить.

Сложность 9;

Модификаторы: Дознание.

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Бросить кубики**, ✎ `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +9, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный`

кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**28**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Мистер Харрисон**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**28**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Доктор Левинсон**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**125**)

23

Специально пришёл поздним вечером, когда в парке не должно быть много людей, но крупная табличка на входе возле главных ворот сообщала, что можно было выбрать время и посветлее:

Вход для посетителей закрыт!!!

Главные ворота охраняются двумя вооружёнными амбалами. Может быть с ними удастся договориться. Главное - не поднимать шум. Когда я приблизился к нима, меня остановили жестом и проинформировали:

- Частная территория. Вход запрещён.

- Так не честно, - возмутился я. - Я потратил деньги на входной билет.

Оба охранника в недоумении переглянулись между собой...

◯ Если отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», в наличии 2 «Револьвер/Револьверный патрон»: **Показать билет (2 Револьверный патрон, Глушитель)**, ✎ «Револьверный патрон» −2 — (**167**)

◯ Если отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», в наличии 2 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»: **Показать билет (2 Серебряная пуля, Глушитель)**, ✎ «Патрон с серебряной пулей» −2 — (**167**)

◯ **Объяснить ситуацию** — (**22**)

◯ Если отмечено «Экипировка/Нож (+1 Дознание +1 Сила)»: **Попробовать по-другому (Нож)** — (**135**)

◯ **Поискать другой вход** — (**28**)

◯ **Пойти домой**, ✎ ✕«Сумка Алики» — (**42**)

24

Интуиция подсказывает, чтобы найти орудующего в Солнечной убийцу - мне нужно **идти вглубь рощи**.

◯ **Держаться реки**, «Нетопырь» +1 — (**155**)

◯ **Пойти вглубь рощи** — (**39**)

25

Ну что тут сказать. Это было не самое лучшее решение. Охранник, патрулирующий территорию базы отдыха, расстрелял меня в упор из штурмовой винтовки.

Спасение Виктора оказалось мне не позубам.

◯ **Провал!** — (**178**)

26

Найти Салема мне не составило труда. Пивнушку, в которой он часто бывает, мне подсказал случайный бродяга с улицы.

- Тот нарик, которого недавно из-за решётки выпустили? – уточнил бухой мужик со вшивой бородой, когда я спросил у собравшихся в подворотне пьяниц о человеке по имени Салем. Такой контингент часто промышляет мелкими кражами, и я не ошибся, попытавшись выйти через них на нужного мне человека. – Вон там его ищи.

Бородач указал в сторону заведения, в которое я и направился. Над самым входом питейной крупными буквами значилось название и сопутствующий заковыристый текст:

Жирохлёб Алкоголь – не выход. Алкоголь – это **Вход!**

Сидр, пиво, сосиски. **Блюдо дня: Виски**

Внутри царил полумрак. Как и положено в таких заведениях – окна всегда закрыты, даже днём. Почему-то считается, что при свете люди меньше пьют. Сложно рассмотреть сквозь густой табачный дым сразу всех посетителей, сидящих за столиками. Хоть топор вешай. Негромкие разговоры заглушала саксофонная мелодия, лениво звуча из граммофона.

Щелчок, как кто-то кому-то отвесил пощёчину, и женский вопль: «Отвали!».

По всему заведению прокатились смешки и едкие высказывания: «Не на ту нарвался!», «Переоценил себя!». Понёсший удар ответил всем сразу, произнеся на весь зал:

- Крошка просто не знает, чего лишается, отказывая Салему.

Я подошёл и, не говоря лишних слов, сел к нему за стол. Салем затянулся косяком и выпустил дым мне в лицо. Я почувствовал на редкость гадостную дурь, но стерпел.

- Десять баксов, - сказал он.

- Эти сорняки столько не стоят. Не можешь открыть какой-то замок?

- А, вот ты о чём. Да, Карлос – мой друг, просил наведаться к нему в дом, но только забыл оставить мне ключи.

Мне такая манера разговора не понравилась. Я почувствовал недоверие со стороны Салема, хотя не могу винить его в этом.

- А не получится так, что твой друг сам туда наведается, когда я буду внутри? – поинтересовался я.

- Он сейчас отдыхает в санатории. До следующего года точно оттуда не выйдет.

- От чего лечится? – поддержал я манеру общения.

- Торговал химозой - травил людей. Настоящая мразь, одним словом. Вот это, - он протянул в мою сторону косяк, - другое дело. Здесь всё натуральное. Короче, обманывал людей по полной, имел с этого много денег, которые сейчас бесполезно лежат у него дома и только место в сейфе занимают. Если пойдёшь туда со мной и поможешь пробраться внутрь – получишь свою долю.

✎ «Свободные очки умений» +1

◯ **Всё так просто** — (193)

27

- Думаешь я вру? - игриво спросил я. - У тебя очень миленькое личико.

Уголки её губ едва заметно приподнялись, она сделала глубокий вдох и легонько сдавила мою руку. Я почувствовал, что именно такого общения ей и не хватает.

Я прикоснулся свободной рукой к обнажённой коленке Кейл. Её кожа оказалась такой гладкой, что мне хотелось взять её всю полностью. Я приблизился к ней и сказал ещё:

- Это на тебя должны охотиться толпы мужчин.

Моя ладонь в это время медленно поднималась по её ноге от коленки к бедру...

Сложность 3;

Модификаторы: Скрытность.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Тронуть Кейл**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +3, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**60**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**190**)

28

...Мне ещё повезло, что я связался с частниками, иначе сидел бы уже за решёткой.

Я обошёл парк по всему периметру, стараясь не попадать в камеры наружного наблюдения. Перелезть высокий забор,не обратив на себя внимание - не было никаких шансов. Но я мог постараться забраться на крышу двух-этажного здания административного корпуса, к которому примыкал забор, и уже оттуда попасть на внутреннюю территорию зоопарка.

Сложность 10;

Модификаторы: Сила, Скрытность.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**23**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик

+ Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**88**)

29

Это параметр стоит выбирать только в том случае, если вы хотите получать излишки ненужной информации. Вы сможете попасть на параграфы, содержащие дополнительную информацию о прохождении задания и получить подсказки.

◯ **Вернуться** — (**108**)

◯ Если отсутствует 1 «Параметры/Дознание»: **+1 дознание**, «Дознание» +1, «Свободные очки умений» −1

30

- Простите, - тихонько окликнул я его, когда мы оказались вдвоём в пустом коридоре, - мне нужен код доступа в закрытые помещения.

- Что...? - сотрудник немного удивился моему заявлению, но я другого и не ожидал.

Допрос

Сложность: 16

Модификаторы: Дознание, Сила

Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)» или отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)»:

> **Коготь нетопыря, Стеклобойный ДТК**
>
> Допрос с пристрастием
>
> **Сложность: 12**
>
> Модификаторы: Дознание, Сила

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Допросить голыми руками**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +16, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)» или отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Применить инструмент дознания**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +12, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

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

Сложность»: **Провал!**

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Предметы/1234», 1 «Счётчик параметров/Грос»: **1234**, ✎ ✓«1234»

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Счётчик параметров/Грос», но отсутствует «Предметы/qwerty»: **qwerty**, ✎ ✓«qwerty»

◯ Если отмечено «Предметы/Успокоительное»: **Вколоть ему успокоительное**, ✎ ✕«Успокоительное», «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (87)

◯ Если отмечено «Предметы/Слабительное»: **Вколоть ему Слабительное**, ✎ ✕«Слабительное», «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Красный кубик + Сложность» = 0 — (107)

◯ Если отмечено «Экипировка/Инъектор (+5 Скрытность)»: **Применить инъектор**, ✎ «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Красный кубик + Сложность» = 0 — (87)

◯ **В подземный этаж**, ✎ «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Красный кубик + Сложность» = 0 — (160)

31

Он оказался гораздо проворнее, чем я ожидал. Я получил несколько пулевых ранений прежде, чем успел нажать на курок.

◯ **Провал!**, ✎ ✕«Сумка Алики» — (42)

32

Я совершил глупейшую ошибку!

Этот религиозный фанатик оказался гораздо живучее, чем я ожидал. Он сумел выстрелить в меня, несмотря на полученное ранение. Может быть он и умер от раны, но я его всё равно опередил.

◯ **Провал!** — (178)

33

Этот человек, водитель попавшего в аварию автомобиля, действительно оказался Томом Джемерсоном. Он ещё долгое время прибывал в шоке, не в состоянии сказать что-то внятное. Но главное - на нём не было ни царапины. Дэйв встретился с тем, кого искал долгое время, хоть в этом и не было моей заслуги.

Я помог Дэйву отвести Тома в Ред Руйн. То, что происходило дальше, и почему Том всё это время так странно вёл себя - вот это уже не моё дело. Я не знаю, о чём они долго разговаривали, сидя друг напротив друга, но я видел восторг на лицах обоих, а значит - всё закончилось хорошо.

Я отвернулся от них и стал рассматривать картины, висящие на стенах внутри заведения. Одна из них вызвала у меня странные ощущения. Я не замечал её раньше.

◯ **Фотография на стене**, 🖉 «Мика» +1, ✓«Иной мир» — (**124**)

34

Снова эта дурацкая пожарная лестница. Пока забирался по ней - думал грохнусь, но всё же смог повторно покорить крышу администрации.

Холодный ветер пронзал меня насквозь, капельки мороси постепенно пропитывали мою одежду. Я мечтал только о том, чтобы снова не пошёл ливень. Мне даже негде укрыться от дождя. Я осмотрел выход с чердака - двери заперты с внутренней стороны. Нужно иметь ввиду, что сюда можно попасть и через этот вход.

◯ **Остаться до утра** — (**185**)

35

- Том каждые выходные приезжает сюда, чтобы пройтись пешком по Фаер Стрит, - ответил Брэдли, - и он каждый раз останавливается, когда проходит мимо Ред Руйн. Он подолгу стоит на одном месте и смотрит в окна кофейни.

- И никогда не заходит внутрь?

- Он не может этого сделать. Том живёт своей жизнью, а встреча с Дэйвом разрушит её.

- Тогда с ним должен встретиться я. Получается, что он должен приехать на Фаер Стрит сегодня. Как я пойму, что это он, когда увижу его?

- Он приезжает на пересечение Фаер Стрит с Крэш Род и дальше идёт пешком. В этом месте не так много машин, чтобы можно было ошибиться.

Не знаю, насколько это правда, но по лицу Брэдли не похоже, что он продолжает шутить со мной. Его ответ оказался исчерпывающим, и я не стал его больше ни о чём допрашивать. Теперь мне нужно было рассказать Дэйву всё, что мне только что довелось услышать. Я оставил Брэда в покое, чтобы он мог отойти помочиться снова.

- Какая-то ерунда, - ответил Дэйв на всё это. - Но если есть хоть небольшой шанс, что Брэдли говорил это, находясь в своём уме, и не набрехал - я должен проверить его слова. Если

отец и впрямь приедет сегодня, чтобы пройтись по Фаер Стрит - я должен встретить его до того, как он подойдёт к Ред Руйн. Но я понять не могу, почему он сам не может зайти моё кафе?

Дэйв посмотрел на меня вопросительным взглядом, но я не мог знать, что ответить ему на это.

Уже через пятнадцать минут мы вдвоём с Дэйвом подходили (Дэйв бежал рысцой, а я едва поспевал за ним следом) к пересечению с Крэш Род. Дорога была абсолютно пустой. Мы не видели ни одного припаркованного автомобиля, и никакого движения. Ничего так и не произошло, пока мы ждали внезапного появления Тома Джемерсона, о котором уже несколько лет не слышно вестей.

Глупо было верить Брэдли, полагая, что Том постоянно появляется на Фаер Стрит, но никогда не показывается на глаза.

- Что-то едет? - вдруг спросил Дэйв. - Слышишь? Приближающийся рёв мотора.

Я напряг слух - ничего похожего на звук, издаваемый автомобилем, я так и не услышал. Дэйв засуетился и начал озираться по сторонам.

- Не пойму, с какой стороны..., - произнёс он.

Дэйв подошёл к краю дороги, сделал шаг, ...ещё один.

- Осторожно, не выходи на проезжую часть, - попросил я его, позабыв о том, что по Крэш Род не ездят автомобили.

- Здесь безопасно, - ответил Дэйв, посмотрев в обе стороны дороги. - Никого не видно...

Скрип покрышек по дорожному покрытию! Звонкий удар! Я не понял, что произошло. Какой-то автомобиль въехал в фонарный столб посреди тротуара, резко свернув с дороги(с дороги?). Я не видел, откуда он взялся, ведь только что дорога была пустынной. Мне крупно повезло, что автомобиль не задел меня - я стоял совсем рядом. Из-за сильного удара о столб он превратился в кучу покореженного металлолома. Сложно было представить, что водитель сможет выжить, но он не только выжил, но и сам сумел выбраться наружу.

Всё это произошло так быстро, что я только потом понял: это Дэйв стал виновником аварии. Водитель заметил его, стоящего посреди дороги, слишком поздно и попытался объехать, но не справился с управлением.

- Отец! - окликнул Дэйв и подошёл к водителю, только что пережившему аварию...

◯ **Далее** — (**33**)

36



- Слэв, смотри, я придумала ящик для хранения твоей экипировки. Можешь добавлять сюда предметы, не меняя начальных функций. Для удобства я распределила всю твою экипировку по трём категориям:

Одежда

Экипировка рук

Улучшение оружия

Открой любую полку - я объясню тебе, как это работает...

◯ **Одежда** — (73)

◯ **Экипировка рук** — (38)

◯ **Улучшение оружия** — (50)

◯ `Если отсутствует «Грос/3-ий акт»`**: Назад** — (103)

◯ `Если отмечено «Грос/3-ий акт»`**: Назад** — (59)

37

Ночь. Темно. Тишина. Труп под стенами дома, хозяин которого сидит в тюрьме. Пожилая женщина на дальнем углу подстригает кусты, издавая огромными садовыми ножницами едва доносящийся до моих ушей ритмичный звук.

Вжух... вжух... вжух...

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон»`**: Пристрелить Матильду**, `«Револьверный патрон» -1` — (9)

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: Пристрелить Матильду (серебряная пуля)**, `«Патрон с серебряной пулей» -1` — (9)

◯ **Не стоит поднимать шум** — (101)

38



- Ты можешь носить одновременно только одну вещь из этого раздела. Если твои руки не экипированы - все предметы должны быть белыми. Можешь взять любой.

Если на твоих руках уже экипирован предмет - тебе нужно снять его, чтобы надеть другой. (Он должен быть зелёным)

Осторожно!!! Если на тебе экипирован предмет из этой полки - не выбирай другой, пока не снимешь первый, если не хочешь безвозвратно удалить предмет, помеченный красным.

Я предусмотрела это на тот случай, если ты захочешь избавиться от улик)

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Кастет (+1 Сила)»: **Снять Кастет (+1 Сила)**, 🖉✕«Экипировка рук», ✕«Кастет (+1 Сила)», «Сила» −1

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Нож (+1 Дознание +1 Сила)»: **Снять Нож (+1 Дознание +1 Сила)**, 🖉✕«Экипировка рук», ✕«Нож (+1 Дознание +1 Сила)», «Сила» −1, «Дознание» −1

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)»: **Снять Коготь нетопыря (+2 Сила)**, 🖉✕«Экипировка рук», ✕«Коготь нетопыря (+2 Сила)», «Сила» −2

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

Сила)»: **Выкинуть Коготь нетопыря (+2 Сила)**, ✎✕«+ Коготь нетопыря (+2 Сила)»

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Инъектор (+5 Скрытность)»: **Снять Инъектор (+5 Скрытность)**, ✎✕«Экипировка рук», ✕«Инъектор (+5 Скрытность)», «Скрытность» −5

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»: **Снять Колода спиритолога (+4 Дознание + 3 Сила)**, ✎✕«Экипировка рук», ✕«Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)», «Дознание» −4, «Сила» −3

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Кастет с шипами (+4 Сила)»: **Снять Кастет с шипами (+4 Сила)**, ✎✕«Экипировка рук», ✕«Кастет с шипами (+4 Сила)», «Сила» −4

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

◯ **Назад** — (36)

39



Я прошёлся по извилистым тропинкам и очень скоро наткнулся на мумифицированный труп женщины. Передо мной престало ужасное зрелище: её лицо было настолько худым и стянутым, что глаза убиенной выкатывались наружу, а свисающая с исхудалого тела одежда выглядела как куча тряпья, нанизанного на палки.

✎ «Свободные очки умений» +1

◯ Если в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **Покинуть рощу** — (154)

◯ Если в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **Вернуться к Робу** — (237)

◯ Если в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **Идти дальше** — (204)

40

...Когда я вышел из клозета - Брэдли уже нигде не было. Он ушёл, придётся расспросить его о Томе Джемерсоне в следующий раз. Чем же сейчас мне заняться? Нужно выйти на улицу и попробовать поймать такси, чтобы посетить несколько адресов тех, кому может быть что-то известно о том, кого я ищу.

Я вышел из Ред Руйн - снова оказался на пустынной Фаер Стрит. Пасмурное небо над головой и прохладный ветерок заставили задуматься о том, как долго я уже стою рядом с разрушенной кофейней. Я обернулся, чтобы снова посмотреть на обгоревшее здание. Это просто развалины, в которых нет ничего интересного.

Я пошёл домой, только зря потеряв кучу времени.

◯ **Провал!** — (42)

41



Псы подбежали ко мне слишком близко. Нет времени на раздумья. Делаю сдвоенный выстрел...

Сложность 1;

Модификаторы: Дознание, Меткость.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +1, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (95)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 1 «Параметры/Свободные очки умений»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Салем» +2 — (215)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует 1 «Параметры/Свободные очки умений»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Салем» +2 — (121)

42

Если вы попали в затруднительную ситуацию - возможно решение прервать выполнение задания сэкономит ваши патроны и нервы.

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

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

«Меткость» +1, «Свободные очки умений» −1

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

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

◯ Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные очки умений»: **Поговорить с Дженифер** — (103)

43

Я постарался состроить самую обыденную мину, но эти парни сразу обратили на меня внимание.

- Стоять! - скомандовал один из них и нацелился на меня из автомата. - Оружие - на землю!

Я понял, в чём я оплошал. Оправдываться и объяснять что-то - нет смысла.

Считайте, что меня расстреляли на месте или посадили на электрический стул в этот же день.

◯ Если отсутствует «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»: **Провал!** — (12)

◯ Если отмечено «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»: **Сдать винтовку (+20 Меткость)**, ✕«Винтовка (+20 Меткость)», «Меткость» −20

44

Легавые ворвались на крышу, но слишком поздно. Никто из них не додумался подойти к пожарной лестнице и посмотреть вниз.

Я крался через один из закоулков, удаляясь от площади Угодников, пока дорогу мне не перекрыл милицейский патруль. Эти ребята явно уже получили сообщение о совершённом покушении. Бежать от них поздно - так я только навлеку на себя подозрения.

◯ Если отмечено «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»: **Пройти мимо патруля и пойти к Хищному Джону** — (43)

◯ Если отсутствует «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»: **Пройти мимо патруля и пойти к Хищному Джону** — (194)

45

Поднявшись, я очутился в коридоре, разветвляющемся в разных направлениях. Что теперь? В мою сторону шли двое учёных и я слышал обрывки их разговора:

- *...Фрэд, у меня полно работы по подготовке проведения ядерного синтеза.*

- Майк, я сам занят. Сейчас исследую соматическое нарушение...

Они дошли до разветвления и разошлись в разные стороны по одному. То что мне нужно. Сейчас смогу получить всю информацию от одного из них.

◯ **Пойти за Майком**, ✎ «Грос» = 0 — (**30**)

◯ **Пойти за Фрэдом**, ✎ «Грос» = 1 — (**30**)

46

Я приобнял Джени за обнажённую талию:

- Говоришь, ещё есть немного времени до открытия лавочки.

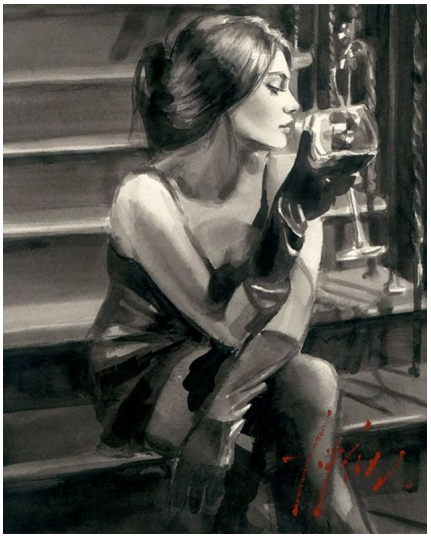
- Да. На то, чтобы ещё немного поспать.

- Хм, - я притянул её к себе подлиже, - думаю, что мы с тобой сейчас займёмся кое-чем другим.

- Интересно, чем же ты хочешь заняться? - игриво спросила Джени...

◯ **Распределить свободные очки умений**, ✎ «Свободные очки умений» +2 — (**111**)

47



- Вообще-то, это ни к чему, но раз уж ты интересуешься... Левинсон выводит новый вид, превосходящий по всем параметрам любое существо, ставшее результатам длительной эволюции. Он хочет создать чудовище, совместив человека с крокодилом.

Учные проводят свои эксперименты, а потом в городе появляются странные животные, и люди начинают говорить о мистических тварях и превращениях.

◯ **Теперь давай о твоём плане** — (117)

48

Кейл вцепилась острыми ногтями в мою спину, оставляя на ней полосы. Она запрокинула голову и покачивала своими бёдрами в такт моим, постепенно ускоряясь. Из её рта вырывался жалобный стон, но она вовсе не просила о пощаде.

Я был на седьмом небе от удовольствия.

После всего этого я покинул отель, оставив её одну в номере.

◯ **Успех!**

◯ **Подумать над своим поступком**, 🖉 `получено достижение «Джени, прости»` — (211)

49

- Кто такой Виктор? - спросил я.

Громила сморщился, стал нехотя, но подробно рассказывать, избавив меня от необходимости задавать много вопросов, ведь каждый мой вопрос подкреплялся неприятными манипуляциями.

- Он - учёный. Проводит исследование в области изучения сознания по заказу научно-исследовательского центра. Его работа основывается на поведении и возможностях Хэленды. Они держат её там, в одной из закрытых лабораторий.

- Хэленда? - переспросил я.

- Она пришла в наш Мир через открывшиеся ей двери. Двери - это сознание одного из людей. Хэленда находится в нём, но способна полностью выйти за его пределы и проявить свою истинную ипостась.

- Что сейчас с Виктором?

Фанатик отвечал спокойно, словно был уверен, что я не смогу воспользоваться этими сведениями:

- Он у нас. Здесь. Наверху. Мы держим его в заложниках, чтобы обменять на Хэленду, но в НИЦ всем на него наплевать, так что я уже и сам не знаю, почему я его до сих пор не прикончил. Жду, что он предложит больше сведений о системе безопасности лабораторий, но он усердно терпит все пытки и ничего не сообщает.

- Сколько человек наверху? Кто его охраняет?

- В этом нет необходимости. Он никуда не денется. Вся охрана дежурит снаружи.

◯ **Закончить разговор** — (20)

50



- Ты можешь носить одновременно только одну вещь из этого раздела. Если твоё оружие не улучшено - все предметы должны быть белыми. Можешь выбрать любое улучшение.

Если на твоём револьвере уже экипирован предмет - тебе нужно снять его, чтобы надеть другой. (Он должен быть зелёным)

Осторожно!!! Если на тебе экипирован предмет из этой полки - не выбирай другой, пока не снимешь первый, если не хочешь безвозвратно удалить предмет, помеченный красным.

Я предусмотрела это на тот случай, если ты захочешь избавиться от улик)

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)»: **Снять Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)**, 🖉✕«Улучшение оружия», ✕«Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», «Скрытность» −1, «Меткость» −1

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Прицел (+2 Меткость)»: **Снять Прицел (+2 Меткость)**, 🖉✕«Улучшение оружия», ✕«Прицел (+2 Меткость)», «Меткость» −2

◯ Если отмечено «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)», отмечено «Класс экипировки/Улучшение оружия», но отсутствует «Экипировка/Прицел (+2 Меткость)»: **Выкинуть Прицел (+2 Меткость)**, 🖉✕«+ Прицел (+2 Меткость)»

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»: **Снять Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)**, 🖉✕«Улучшение оружия», ✕«Стеклобойный ДТК

(+2 Меткость +3 Сила)», «Сила» −3, «Меткость» −2

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)»: **Снять Слюна мутанта (+5 Меткость)**, 🖉✕«Улучшение оружия», ✕«Слюна мутанта (+5 Меткость)», «Меткость» −5

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)»: **Снять Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)**, 🖉✕«Улучшение оружия», ✕«Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)», «Меткость» −3, «Сила» −2

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Лазерный прицел (+4 Меткость)»: **Снять Лазерный прицел (+4 Меткость)**, 🖉✕«Улучшение оружия», ✕«Лазерный прицел (+4 Меткость)», «Меткость» −4

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

◯ **Назад** — (**36**)

51

Выстрел прозвучал так громко, что у меня теперь не было возможности скрыться. Все видели, кто стрелял в лидера партии Хэрби. Независимо от того, убил я его или нет - мой исход был уже предрешён. О чём я только думал, не предусмотрев на своём револьвере наличие глушителя?

Считайте, что меня пристрелили на месте или посадили на электрический стул в этот же день.

◯ **Провал!** — (12)

52

Солнечная роща – самая южная окраина Карнивэра. Мне пришлось проделать длинный путь, чтобы добраться до огромных ворот, надпись рядом с которыми сообщала, что дальше придётся идти пешком.

Природоохранная территория!!!

Въезд машин запрещён!!!

Подозреваю, что градостроители не добрались до этой части города только потому что грунт в Солнечной слишком болотистый, а значит любое строительство окажется слишком затратным и не окупит себя, либо постройки быстро перейдут в аварийное состояние.

Как бы то ни было – Солнечная является излюбленным местом посещения отдыхающих, желающих скрыться подальше от внимания полицейских патрулей.

Пешеходные тропинки ветвятся среди высоких деревьев, образуя целые лабиринты, но здесь легко ориентироваться даже в тёмное время суток – по журчанию переполненной сточными водами реки, отделяющей рощу от жилого района.

Как найти посилившегося здесь убийцу? Держаться реки или пойти вглубь рощи?

Проверить интуицию:

Сложность 4;

Модификаторы: Дознание, Меткость.

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»` **: Интуиция**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +4, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»`

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

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»` **: Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (24)

◯ **Держаться реки**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Нетопырь» +1` — (155)

◯ **Пойти вглубь рощи**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик +`

Модификаторы» = 0 — (39)

53



12:04

- ... в первую очередь я засажу за решётку монополиста криминального бизнеса - выродка Хищного Джона!

По толпе собравшихся прокатывается гул возмущения. Никто не ожидал от представителя третьей партии такой решимости. Подобные слова могут значительно повлиять на репутацию Хищного Джона и лишат его возможности вести некоторые дела.

Я заметил, что с разных сторон ко мне уже пробираются охранники мероприятия. Я оказался в зоне для журналистов, не имея удостоверения журналиста. Нет больше времени тянуть, иначе у меня будут неприятности... Я должен пристрелить Гроса прямо сейчас!

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон»: **Выстрелить в него**, «Револьверный патрон» −1 — (2)

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»: **Выстрелить в него (серебряная пуля)**, «Патрон с серебряной пулей» −1 — (2)

◯ **Нет патронов** — (146)

54

12:00

Свет прожекторов! Камеры! Микрофоны! Грос начинает произносить вступительную речь.

Легавые усиливают оцепление на главной дороге и в узких закоулочках.

12:01

Грос размахивает с трибуны руками, делая широкие жесты. Избиратели продолжают собираться перед ним.

12:02

Я слышу дружный топот поднимающихся по внутренней лестнице легавых. Сейчас они выйдут на крышу через дверь, ведущую сюда с чердака.

12:03

До меня отчётливо доносятся голоса с другой стороны двери: "Там кто-то есть", "Я точно его видел".

12:04

Легавые вбегают на крышу. Это последняя возможность пристрелить Гроса, который в эту самую минуту произносит речь с трибуны.

◯ **Выстрелить в Гроса** — (**173**)

◯ `Если отмечено «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»`**: Выстрелить в Гроса (Винтовка +20 Меткость)**, 🖉 `«Меткость» +20` — (**173**)

55



- А ты молодец! Сделал всё так, как я тебе говорил. Возьми деньги и вот это... Да, вот ещё что: будь осторожен. Ты слышал? По Карнивэру разгуливает маленькая девочка, способная вытянуть душу из любого, кто будет долго смотреть в её глаза.

Я ответил Джону, что не верю в эту чушь. Мы пожали друг другу руки и я покинул заведение **777**.

◯ **Успех!**, 🖉 `«Свободные очки умений» +2, «Мика» +1, «Удача» = 6, ✓«Похищение душ»` — (**12**)

◯ Если в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Удача»: **Взять патроны**, добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Удача», «Удача» = 6

56



Какой-то вор-одиночка по имени Салем хочет обчистить дом одного барыги и ищет себе в напарники человека, умеющего взламывать замки. Понятия не имею, как он собирается всё провернуть, если наводчики в его районе уже знают об этой затее.

Рекомендации:

Иметь: 2 револьверных патрона.

Навыки: Скрытность 4.

Можно получить: Очков умений 5, Ключевое слово группы «Мика» 1, Улучшение оружия «Прицел» (+2 Меткость)или Улучшение оружия "глушитель" (+1 Меткость +1 Скрытность), Патроны группы «Револьвер» 1-5.

◯ **Поговорить с Салемом**, «Салем» +1 — (**26**)

◯ **Займусь этим позже** — (**103**)

57

Я не хотел этого делать, но у меня не было другого выбора.

Сложность: 4

Модификаторы: Меткость

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +4, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**256**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**61**)

58

- Я продемонстрирую вам результаты, но это станет последним, что вы сможете увидеть, - согласился Левингсон.

С этими словами он засунул руку под свой рабочий стол, вероятно нажав какую-то кнопку. Стекло, за которым находился мутант, начало медленно опускаться, а сам доктор скривился, будто в сильных судорогах.

Всё его тело принялось извиваться самым неестественным образом. Я не понимал, что происходит, но уже спустя несколько секунд человек, с которым я только что разговаривал, превратился в двухметровую ящерицу с хищным видом.

Существо стояло на четырёх лапах, обращённое мордой в мою сторону, и приготовилось вот-вот на меня наброситься!

Сложность 8 (6 для серебряная пуля);

Модификаторы: Меткость.

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Пристрелить ящерицу (револьверный патрон)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Пристрелить ящерицу (серебряная пуля)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» −1

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**82**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +2 — (**102**)

◯ Если отсутствуют 1 «Револьвер/Револьверный патрон», 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»: **Нет патронов!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**82**)

59



Не знаю, как она это сделала, но Джени смогла привести его в чувство. В этот же день Виктор был всё ещё слишком слаб, чтобы уйти из лавки, но уже мог разъяснить всё, что требовалось.

- Мика, - шептал он, - она в лаборатории. Её нужно вызволить оттуда. Ниц удерживает её, отказывается передавать...

- Кому? - в один голос спросили мы с Дженифер.

- Мне. Они не хотят, чтобы я её вывез. Я заплачу. Много. Но нужно её похитить.

- Что она делает в лаборатории? - спросила Джени. Раньше она не так сильно интересовалась подробностями моей работой и всем, что с ней связано, ограничиваясь получением и передачи мне заказов.

Виктор продолжал бормотать:

- Они хотят знать, как она это делает, но не понимают, что может произойти. До этого её держал в больнице... с психами. Но она сбежала оттуда, перебив вооружённую охрану. Много трупов. Но это не всё, на что она способна. Они нашли её, и теперь держат там.

- О ком вы говорите? - переспросила Джени, подумав, что что-то упустила из разговора.

- Мика. О ней. Мне нужно уехать и забрать девочку с собой. Они изучают её, проводят эксперименты. Я вывезу её в другое место, где она будет чувствовать себя обычным ребёнком и никому не доставит хлопот. Я скажу, как похитить. Нужно...

Научно-исследовательский центр

Сложность: 10

◯ **Экипировка** — (**36**)

◯ **Похитить Мику**, 🖉 `снять все отметки в «Мика»` — (**66**)

60

- Не волнуйся, дорогой, - прошептала Кейл, - я сама всё сделаю.

И после этих её слов началось то, чего я так хотел, стоило мне прикоснуться к её руке.

А после я покинул отель, оставив Кейл одну в своём номере.

◯ **Успех!**

◯ **Подумать над своим поступком**, ✎ получено достижение «Джени, прости» — (211)

61

Мне даже целиться не пришлось. Шум от выстрела заложил уши. Старушка грохнулась на пол, не сумев меня опередить.

Вот теперь нужно отсюда сваливать как можно скорее.

У старухи в руке остался зажат заряженный пистолет с глушителем.

Вы можете взять один из предметов экипировки и переместить его в свой инвентарь.

✎ «Удача» = 5

◯ Если в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Салем»: **Покинуть дом**, ✎ «Удача» = 6 — (252)

◯ Если в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Салем»: **Покинуть дом** — (69)

◯ Если в наличии ровно 5 «Счётчик параметров/Удача»: **Взять патроны**, ✎ «Удача» = 6, добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Удача»

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)», «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)»: **Взять глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)**, ✎ ✓«+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)»

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)», «Шкаф/+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)»: **Взять прицел (+2 Меткость)**, ✎ ✓«+ Прицел (+2 Меткость)»

62



- Хорошо, я слушаю вас.

◯ **- Кто такая Кейл и что её связывает с вашими экспериментами?** — (156)

◯ **- Почему вход в зоопарк закрыт для посетителей?**, ✎ «Мика» +1,

✓«Вакцинация» — (222)

◯ **- Что за монстр за стеклом позади вас?** — (147)

◯ Если отмечено «Предметы/Сумка Алики»**: - Каковы результаты ваших исследований?** — (174)

◯ Если отсутствует «Предметы/Сумка Алики»**: - Каковы результаты ваших исследований?** — (58)

63

Отлично! Теперь он мёртв. Мне нужно подумать, как пробраться в здание, не подняв шум.

Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»:

> **Стеклобойный ДТК**
>
> Если двери охраняются, то лучше попробовать пробраться в здание через окно, не столкнувшись ни с кем из охраны.

◯ **Главный вход** — (157)

◯ **Задний вход** — (235)

◯ Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»**: Окно** — (158)

64

Я несколько раз перевёл взгляд с одной фотографии на другую.

- Знаешь, - заметил я, - а ведь они, похоже, близняшки.

- Слэв, они не близняшки. Это один и тот же человек. Ты теряешь свои профессиональные навыки.

Я посмотрел на фотографии ещё раз повнимательнее. Действительно, если не разные имена, то можно подумать, что это фотографии одной и той же девочки, сделанные в разное время.

- Есть ещё какие-нибудь мысли по этому поводу? - спросил я.

- Понятия не имею, что и думать. Я оставлю фотокарточки у себя. Если вдруг что-то выяснится - я сразу дам тебе знать.

- И никому больше, - я приложил указательный палец к губам Дженифер.

◯ **Оставить фотокарточки Дженифер**, ✎ ✕«Фотокарточка Мики», ✕«Фотокарточка Лэйлы» — (46)

65

- Её зовут Лэйла. Я не намерен рассказывать тебе больше. Если ты не хочешь мне помочь - это твоё дело. Я лишь предлагаю тебе хорошие деньги за непыльную работу. Походи по улицам - поспрашивай у своих друзей. Может, кому-то из них она попадалась на глаза.

Мне оставалось только распрощаться с этим ненормальным. Он не собирается рассказывать, кто она и зачем ищет её - поэтому помощи от меня не дождётся.

Не успел я послать этого психа ко всем чертям, как понял, что он уже куда-то подевался. Я вглядывался в темноту, стараясь понять, куда он мог пойти - но тщетно.

Мне оставалось только вернуться обратно. Пройдя к выходу, я остановился под зажжёнными фонарями.

◯ **Выйти из парка** — (207)

◯ `Если отмечено «Предметы/Фотокарточка Лэйлы»`**: Посмотреть фотокарточку** — (187)

66

Я легко попал на внешнюю территорию центра, введя на воротах нужный код и использовав пропуск нулевой категории. "Рубеж формальной охраны", как выразился Виктор, может пройти любой, немного надавив на кого-нибудь из работников. Но это только первый пункт плана.

Чтобы попасть внутрь здания - придётся проявить изобретательность. Вход и выход осуществляется по специальному пропуску, которым Виктор меня обеспечить не смог, а возле дверей дежурит охрана.

Можно присесть на уши кому-нибудь из охранников и наплести всякую чушь, сделав при этом важный вид.

Или раздобыть пропуск и не привлекать к своей персоне ненужное внимание.

Я подождал снаружи, чтобы кто-нибудь вышел из здания. Мужчина, почти старик, появился в дверях, высовывая руку из-за пазухи. Понятно, что он только что положил во внутренний карман пиджака.

Нужно действовать. Второго такого шанса может не быть.

Кража

Сложность: 11

Модификатор: Скрытность

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Бросить кубики**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +11, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Провал!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (251)

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

«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (164)

67

- Знаешь, почему ты оказался в этом месте, Слэв? - ответил вопросом Брэдли.

Интересно, что на самые простые вопросы обычно даются самые необычные ответы. Я ждал, когда он сам скажет мне, и Брэдли продолжил:

- Ты другой.

На моём лице отразилось недоумение, но это было только начало странного разговора.

- Как часто ты замечаешь, что тобой кто-то управляет? - говорил Брэдли. - В тебе есть что-то, дающее связь с другим мором. Именно оно и привело тебя в Ред Руйн.

- И что это за мир? - не без ухмылки спросил я, но всё же не смог скрыть своей заинтересованности.

- Их много, и некоторые из них так схожи между собой, что большинство людей даже не замечают, когда переходят из одного мира в другой.

◯ **- То есть я тоже могу оказаться в другом мире?** — (250)

68

Мне удалось ускользнуть от них и остаться незамеченным. Я выбрался из толпы и покинул площадь Угодников, прошёл по улице и повернул заугол, где встретился с оцеплением легавых. Эти парни даже не подумали о том, что такой тип, вроде меня, способен совершить покушение на политического деятеля, поэтому пропустили меня без лишних вопросов. Вероятно они ждали кого-то, кто подойдёт к ним с винтовкой наперевес.

Самое время вернуться к Хищному Джону и рассказать о том, как всё прошло.

◯ Если в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Пойти к Хищному Джону** — (148)

◯ Если в наличии ровно 2 «Счётчик параметров/Грос»: **Пойти к Хищному Джону** — (19)

◯ Если в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Грос»: **Пойти к Хищному Джону** — (221)

◯ Если в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Грос»: **Пойти к Хищному Джону**, «Удача» = 3 — (55)

69

Я покинул дом Карлоса и собирался отправиться к Дженифер. Мне нужно было только пройти через участок вокруг дома и выбраться за периметр через забор так же, как я вошёл внутрь. Глаза хоть и привыкли к темноте, но ориентироваться такой тёмной ночью в незнакомом месте очень сложно, тем более когда не знаешь, что моет тебя поджидать на каждом следующем шагу.

Шаги. Я их слышал. Кто-то шёл рядом со мной. Я замедлил темп - шуршание травы под ногами неизвестного в нескольких десятках метров от меня не прекратилось.

Самое время бежать, или же лечь на землю и затаить дыхание, надеясь, что неизвестный меня ещё не заметил...

Слишком поздно.

Понятия не имею, откуда они взялись, но на меня из темноты бежали две лошади. ...нет, не лошади. Два огромных ротвейлера. Каждый размером с лошадь!

◯ `Если отсутствуют 2 «Револьвер/Револьверный патрон», 2 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: У меня даже патронов на них с собой нет** — (95)

◯ `Если в наличии 2 «Револьвер/Револьверный патрон»`**: Остаётся только пристрелить собак**, 🖉 `«Револьверный патрон» −2` — (41)

◯ `Если в наличии 2 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: Остаётся только пристрелить собак (серебряные пули)**, 🖉 `«Патрон с серебряной пулей» −2` — (41)

70

Мне не удалось скрыться с места преступления. Легавые ввалились на крышу, пока я всё ещё находился там. Считайте, что меня пристрелили на месте или посадили на электрический стул в этот же день.

◯ `Если отсутствует «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»`**: Провал!** — (12)

◯ `Если отмечено «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»`**: Оставить винтовку (+20 меткость)**, 🖉 `«Меткость» −20, ✕«Винтовка (+20 Меткость)»`

71

На этот раз мне повезло, но впредь нужно быть более внимательным и заранее обнаруживать угрозу.

Двигаясь очень медленно и очень осторожно - я направлялся к заданной цели.

◯ **Пойти к террариуму** — (210)

72

По сути, заказчик так ничего и не объяснил. Проговорил только, что Мика – очень опасна, что в ней таится зло, которое Свет отродясь не видывал. Поэтому найти её нужно как можно скорее.

Я пожалел, что затеял этот расспрос. Милое личико на фотокарточке никак не сопоставлялось с услышанным мной, поэтому большую часть его слов я пропустил мимо ушей.

◯ **Не слишком много удалось из него вытянуть** — (118)

73



- Ты можешь носить одновременно только одну вещь из этого раздела. Если на тебе нет одежды - все предметы должны быть белыми. Можешь экипировать любой.

Если на тебе уже экипирован предмет одежды - тебе нужно снять его, чтобы надеть другой. (Он должен быть зелёным)

Осторожно!!! Если на тебе экипирован предмет из этой полки - не выбирай другой, пока не снимешь тот, который на тебе надет, если не хочешь безвозвратно удалить предмет, помеченный красным.

Я предусмотрела это на тот случай, если ты захочешь избавиться от улик)

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

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

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Плащ (+2 Скрытность)»: **Снять Плащ (+2 Скрытность)**, 🖉✕«Одежда», ✕«Плащ (+2 Скрытность)», «Скрытность» −2

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)»: **Снять Уши нетопыря (+2 Дознание)**, 🖉✕«Одежда», ✕«Уши нетопыря (+2 Дознание)», «Дознание» −2

◯ Если отмечено «Шкаф/+ Уши нетопыря (+2 Дознание)», отмечено «Класс экипировки/Одежда», но отсутствует «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)»: **Выкинуть Уши нетопыря (+2 Дознание)**, 🖉✕«+ Уши нетопыря (+2 Дознание)»

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)»: **Снять Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)**, 🖉✕«Одежда», ✕«Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)», «Сила» −5, «Скрытность» −2

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

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Призрачная шаль (+5 Дознание)»: **Снять Призрачная шаль(+5 Дознание)**, 🖉✕«Одежда», ✕«Призрачная шаль (+5 Дознание)», «Дознание» −5

◯ Если отмечено «Шкаф/+ Призрачная шаль (+5 Дознание)», отмечено «Класс экипировки/Одежда», но отсутствует «Экипировка/Призрачная шаль (+5 Дознание)»: **Выкинуть Призрачная шаль(+5 Дознание)**, 🖉✕«+ Призрачная шаль (+5 Дознание)»

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

◯ Если отмечено «Экипировка/Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)»: **Снять Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)**, 🖉✕«Одежда», ✕«Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)», «Меткость» −2, «Сила» −3

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

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

✓«Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)», ✓«Одежда», «Меткость» +2, «Сила» +2

◯ Если отмечено «Экипировка/Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)»: **Снять Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)**, ✎ ✕«Одежда», ✕«Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)», «Меткость» −2, «Сила» −2

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

◯ **Назад** — (36)

74

Я посмотрел на лежащий рядом со входом труп. Везение? Да у него даже шанса не была спасти свою шкуру. Теперь стоит поспешить, а то вдруг я наделал шума.

Дверь заднего входа закрыта изнутри на щеколду. Она не кажется слишком надёжной, но мне придётся поднапрячься, чтобы выломать её.

Выломать щеколду

Сложность: 10

Модификатор: Сила

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выломать дверь**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 2 «Счётчик параметров/Грос», но отсутствует «Счётчик параметров/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Главный вход**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (157)

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Грос», но отсутствует «Счётчик параметров/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Главный вход**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (151)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (172)

75



- На самом деле есть одна проблема. За домом присматривает престарелая гувернантка Матильда, но это не должно тебя беспокоить. Она почти слепая и ничего не слышит. Наводит порядок, кормит собак. Её и ротвейлеров я возьму на себя. От тебя понадобится только пробраться в дом и вскрыть сейф.

◯ **Это всё значительно усложняет дело** — (212)

76

Я врезал старухе быстрее, чем она успела нажать на спусковой крючок. Её повело, но она не собиралась сразу падать на пол, а попыталась прицелиться в меня снова. Пришлось нанести ей ещё несколько ударов, пока она не потеряла сознание.

Пульс пожилой женщины еле прощупывался, но она всё ещё была жива.

Вот теперь нужно отсюда сваливать как можно скорее.

У старухи в руке так и остался зажат заряженный пистолет с глушителем.

Вы можете взять один из предметов экипировки и переместить его в свой инвентарь.

◯ `Если в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Салем»`**: Покинуть дом**, ✎ `«Удача» = 6` — (252)

◯ `Если в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Салем»`**: Покинуть дом**, ✎ `«Удача» = 6` — (69)

◯ `Если в наличии ровно 5 «Счётчик параметров/Удача»`**: Взять патроны**, ✎ `«Удача» = 6, добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Удача»`

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)», «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)»`**: Взять глушитель (+1 Меткость+1 Скрытность)**, ✎ ✓`«+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)»`

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)», «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)»`**: Взять прицел (+2 Меткость)**, ✎ ✓`«+ Прицел (+2 Меткость)»`

77

Я наблюдал, как Том сел в машину. Он выехал с парковки на пустую дорогу и с дрифтом разогнался до полной скорости за считанные секунды, а в следующий момент резко свернул на тротуар ина полном ходу влетел в фонарный столб.

Столб покосился, а автомобиль искорёжился и превратился в груду металлолома. Глядя на это, даже мысли не возникло, что Том мог выжить после такой аварии. Стронг кинулся к машине, к тому что от неё осталось.

Том лежал на руле, его голова была разбита, а изо рта вытекала кровь. Смерть наступила мгновенно.

- Что заставило его так поступить? - удивился Стронг.

Мне и самому хотелось это знать.

- Дай-ка сюда, - попросил он, протянув мне руку.

Если отсутствует «Предметы/Инфракрасник»: **Отдать инфракрасник**

Стронг посмотрел через прибор в обе стороны Фаер Стрит.

- Ч-чёрт! Твою же мать! - протянул он и убрал инфракрасник от лица.

Его глаза расширились и были переполнены ужаса. Что он только что увидел? Я заозирался по сторонам, но не заметил ничего странного, что могло бы привести к такому ступору.

◯ `Если отмечено «Предметы/Инфракрасник»`**: Отдать инфракрасник**, ✎ ✕`«Инфракрасник»`

◯ `Если отсутствует «Предметы/Инфракрасник»`**: Дальше** — (163)

78

Я не хотел этого делать, но у меня не было другого выбора.

Сложность: 4

Модификаторы: Сила

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Бросить кубики**, ✎ `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +4, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Провал!**, ✎ `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (256)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Успех!**, ✎ `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Удача» = 5` — (76)

79



Имя: **Мика**

Возраст: **12 лет**

◯ **Выяснить подробности** — (200)

◯ `Если отсутствует «Предметы/Фотокарточка Мики»`**: Взять фотокарточку себе**, ✎ ✓`«Фотокарточка Мики»`

80

...Джени застегнула верхнюю пуговицу своей рубашки и собрала волосы в хвост. Должен признать, что в одежде она мне нравится ничуть не меньше, чем без неё.

- Можешь остаться у меня, при условии, что не будешь храпеть, - сказала она, - а то посетителей лавки распугаешь. Я пошла открывать лавку.

- Мне лучше пойти, - отказался я от заманчивого предложения.

- Серьёзно? И куда ты собрался? - она сделал вид что расстроилась.

- Пойду поищу какую-нибудь работёнку. Ты ничего не слышала о том, где можно подзаработать немного денег трудом наёмника?

- Ой, да много о чём толкуют. Если верить всем слухам - то напасти происходят на каждом шагу. Только раби бога, Слэв, будь осторожен. Вот, возьми это. Значит так, слушай:

✎ `«Удача» -1`

◯ `Если в наличии ровно 6 «Счётчик параметров/Удача»`**: Перейти к выбору задания** — (103)

◯ `Если в наличии ровно 5 «Счётчик параметров/Удача»`**: Взять патроны**, ✎ `добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Удача», «Удача» +1`

81

Я смог понять, что сам коттедж охраняется с двух сторн: на главном входе дежурит пулемётчик, а у заднего - снайпер с винтовкой.

В добавок к этому - по участку постоянно перемещается часовой. Мне нужно придумать, как попасть в здание и не поднять шум. Я могу пройти мимо часового незамеченным, но с вооружёнными бандерлогами на дверях придётся что-то решать.

Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»:

> **Стеклобойный ДТК**
>
> Можно попробовать пробраться в здание и через окно, не столкнувшись ни с кем из охраны.

◯ **Главный вход** — (157)

◯ **Задний вход** — (235)

◯ `Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»:` **Окно** — (158)

82

Резко отскочив в сторону, ящерица сумела избежать попадания в неё пули. Следующим своим движением она кинулась на меня! Я не успел ничего предпринять. Её сильные когтистые лапы вонзились в моё тело, и она впилась пастью мне в лицо. Я не мог выжить после такого. Генетический урод сожрал меня за пару минут.

◯ **Провал!**, ✎✕`«Сумка Алики»` — (42)

83

Я отошёл подальше, чтобы не привлекать к себе внимания, если вдруг кто-то появится поблизости. Не знаю, сколько времени мне пришлось просидеть так на скамейке, смотря на кофейню через инфракрасник, но очень скоро мне это поднадоело. Но я и не рассчитывал, что охота на приведений может оказаться интересным занятием.

Я заметил человека, бредущего по Фаер Стрит прогулочным шагом. Он дошёл до кофейни и остановился. Подошёл к одному из окон здания и стоял так достаточно долго. Что происходит? Что он делает? Я решил выяснить это у него самого.

- Простите, - произнёс я, подойдя к нему и заглянув в то же самое окно, от которого он не отрывал взгляд, - вы что-то видите там?

Незнакомец отдёрнулся, явно не заметив, как я подкрался к нему.

- А, что? Нет..., нет. Эти окна все в саже, сквозь них ничего не видно.

- Тогда, зачем вы туда смотрите? - удивился я.

- Я... просто пытаюсь понять, что там произошло, когда случился пожар.

- Там был кто-то из ваших близких?

- Да, а как вы поняли?

Для этого не нужно обладать сверхъестественными способностями. Мужчина продолжил говорить:

- Там погиб мой сын, он был владельцем этого заведения. Меня зовут Том Джемерсон, - представился незнакомец. - Знаете, о Ред Руйн ходит множество легенд. Люди говорят, что изнутри время от времени до сих пор слышны голоса, будто там внутри кто-то находится, но это невозможно. Двери кофейни закрыты и никто не может в неё попасть.

- Вы думаете, там живут привидения?

- Нет, что вы... - замялся Том. - Я не из тех, кто верит во всякую чепуху. Но всё же странно, откуда берутся эти слухи? Ещё я слышал, что иногда через окна можно увидеть внутри странные человеческие фигуры, а кто-то даже видел лица людей, прижимающиеся к стеклам с обратной стороны.

- Жутко всё это. И часто вы приходите сюда?

- Ну..., - Том задумался. Не желая выдавать себя за ненормального, он ответил: - Сегодня ведь выходной, а завтра у моего сына должно было быть день рождения. Я подумал, он будет рад меня видеть, если бы... Извините, мне пора уходить.

Том развернулся и спешно зашагал прочь в направлении Крэш Род.

- Кто это? - прозвучал рядом со мной голос Стронга. Он вышел из-за деревца, растущего подле здания Ред Руйн. - Он как-то подозрительно себя ведёт. Я не слышал, что он говорил тебе?

- Он рассказывал про призраков, - ответил я. - Сказал, что их не существует.

- Нужно догнать его и выяснить, что он скрывает. Этот тип явно общался с одним из призраков.

Стронг был готов рвануть с места вслед за подозрительным человеком. Он зашагал быстрым темпом в ту же сторону, в которую ушёл Том. Я поспешил проследить, чтобы этот чокнутый охотник за сверхъестественным не выкинул какой-нибудь шутки.

- Эй! - крикнул Стронг в спину прохожему, уже догоняя на пересечении Фаер Стрит и Крэш Род.

- Мистер Джемерсон, - поправил я, - можно вас ещё на одну минутку.

Том остановился и подождал.

- Что вам известно о заведении Ред Руйн? - с нажимом спросил Стронг.

- Я уже рассказал всё вашему другу, - Том бросил на меня взгляд.

- Вы соврали ему. Теперь расскажите мне правду.

- Извините, но я вас даже не знаю. Мне нечего вам сказать.

Не желая больше тратить время на Стронга, Том направился к автомобилю, припаркованному на углу. Я пошёл за ним, желая загладить осадок от неприятного разговора.

- Мистер Джемерсон, - обратился я, - примите мои соболезнования. Мне сложно представить, насколько это тяжело - потерять собственного сына.

Том посмотрел на меня полными печали глазами и ответил:

- Дэйв был отличным парнем с большими амбициями. Уверен, он много бы добился в жизни.

Дэйв. Как тот парень, который подходил ко мне днём.

- Мистер...

- Слэв, - подсказал я.

- Слэв, если вам нужно куда-то ехать, то я могу вас подвезти.

◯ **Согласиться и сесть в машину**, ✎✕«Инфракрасник» — (**113**)

◯ **Остаться на Фаер Стрит** — (**77**)

84

Я спросил у Дэйва о возможности позвонить из Ред Руйн и получил ответ:

- Телефонный аппарат не работает, можешь даже не пытаться им воспользоваться. Лучше попробуй с таксофона на улице, но боюсь, там та же проблема. В этом районе города кабельщики сэкономили на защите для телефонных проводов, когда проводили коммуникации, и крысы давно всё перегрызли.

Я вышел наружу и снова мой взгляд остановился на том же штендере с рекламным лозунгом. **Вкусный Горячий Кофе** - сейчас эта фраза уже не казалась мне подозрительной.

Продвигаясь через поток людей, я добрался до ближайшего таксофона на другой стороне и улицы и приготовил свою записную книжку с номерами осведомителей, которые моут быть полезны.

К сожалению, Дэйв оказался прав. Сам телефон работает, из трубки слышны гудки, но дозвон с него не проходит. Я перепробовал несколько номеров - всё тщетно. Остаётся поймать такси на дороге и самому поехать по известным адресам.

Я прошёлся по Фаер Стрит до её пересечения с проезжей Крэш Род. На дороге не было ни одной машины. Я ждал довольно долго, в надежде, что сейчас подъедет такси, ну или мне подвернётся попутка, но никакого транспорта на дороге та и не появилось.

Я начал спрашивать у случайных прохожих, как мне попасть в район парка Застрельщиков, или в Лон. Мне никто не смог толком ничего разъяснить. Я почувствовал себя иностранным туристом, которого никто не может понять. Все, кого я спрашивал о самых известных местах города - не понимали, о чём я говорю.

Странный выдался денёк. Я решил идти по Крэш Род пешком, пока не доберусь до более оживлённой дороги. Я свернул с Фаер Стрит и шёл прямо, пока... снова не вышел на эту же улицу. Так повторялось каждый раз, когда я сворачивал с Фаер Стрит на одну из пересекающих её улиц.

Что за чёрт. Сознание играло со мной злую шутку. Раньше топографический кретинизм у меня не проявлялся в такой выраженной форме.

Похоже, самый верный способ сесть на общественный транспорт - вернуться в Ред Руйн и узнать у Дэйва, как мне выйти на автобусную остановку.

И ещё мне всё же нужно кое-о-чём поговорить с Брэдли. Это он мне мозги запудрил. Нужно выяснить, чем занимается этот хмырь.

◯ **Вернуться в Ред Руйн** — (**96**)

85

- Мика, за тобой пришли! - позвал я её.

Она подошла к Виктору, помахала мне и Джени на прощание рукой. Мы наблюдали, как Виктор отводит Мику к своей машине, они садятся и уезжают.

Почему в тот момент я поступил именно так? Потому что не видел для себя другого выбора. Я не хотел ничего менять в совей жизни. Жалею ли я, что взял деньги? Нет. Мне вполне хватило бы полученной суммы на то, чтобы обеспечить себя до конца своих дней, но я не бросил работу.

Я всё так же принимаю заказы и помогаю людям, которые мне за это платят, и расследую самые необычные происшествия, надеясь на то, что это поможет мне понять, зачем я здесь, и какой в этом смысл.

Нет, я не должен на это соглашаться. Мне нужно расторгнуть сделку с Виктором и принять иное, единственно правильное решение.

◯ **Назад** — (243)

86

Они всё же заметили, что это я стрелял в лидера партии Хэрби. Независимо от того, убил я его или нет - мой исход был уже предрешён. О чём я только думал, выстрелив в Гроса из толпы, собравшейся перед ним?

Считайте, что меня пристрелили на месте или посадили на электрический стул в этот же день.

◯ **Провал!** — (12)

87

- Что вы себе..., - его вырубило быстрее, ем он успел договорить.

◯ **Назад** — (218)

◯ **В подземный этаж** — (160)

88

Есть, у меня получилось. Теперь я мог оценить расположение клеток с животными и видел передвигающиеся по маршрутам патрули охраны зоопарка.

Неприятное обстоятельство: террариум находится на другой стороне парка, и мне предстояло преодолеть огромную территорию и не обнаружить себя.

Сложность 12;

Модификаторы: Дознание, Меткость.

◯ Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Оценить обстановку (Уши нетопыря)**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +12, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

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

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (226)

◯ **Спуститься на внутреннюю территорию** — (145)

89

Мне ничего не оставалось, кроме как спасаться бегством. Я понятия не имею, чем там занимался доктор Левинсон в своём террариуме, но мне кажется, что лучше этого и не знать.

Мне крупно повезло, что здоровенный крокодил не кинулся за мной. Только благодаря лени этого существа я остался жив.

◯ **Выбрать другое задание**, ✎ ✕«Сумка Алики» — (42)

90

Мы осмотрели развалины Ред Руйн снаружи со всех сторон и не заметили ничего необычного. Я заглянул в каждое окно - но сквозь закопчённые изнутри стёкла ничего не было видно.

- Нужно организовать постоянное наблюдение за этим местом, - произнёс Стронг. - Тебе придётся остаться здесь и смотреть, если вдруг начнёт происходить что-то странное.

- Странное что?

Стронг достал из своей сумки оптический прибор и дал его мне.

- Вот, возьми это. Если увидишь, что кто-то выходит из здания Руд Рейн... Надеюсь, у тебя есть патроны с серебряной пулей?

Если отмечено «Предметы/Инфракрасник»: **Взять инфракрасник**

Я посмотрел через прибор на кофейню и по сторонам - всё выглядело чёрно-белым, почти как и невооружённым глазом.

- Это прибор ночного видения, - объяснил Стронг. - Он позволяет видеть в темноте, и благодаря ему можно увидеть некоторые вещи, которые не видно даже при свете дня. Например призраков. Ты наблюдай за выходом из Ред Руйн, а я буду на пересечении с Крэш Род - они могут быть там.

◯ `Если отсутствует «Предметы/Инфракрасник»`**: Взять инфракрасник**, ✎ ✓`«Инфракрасник»`

◯ `Если отмечено «Предметы/Инфракрасник»`**: Хорошо** — (**83**)

91

Комнату тут же наполнил мигающий красный свет и нестерпимо громкий звук сигнала тревоги. Я обернулся - позади меня стояли два огромных скалящихся пса и уже собирались кинуться на меня.

◯ `Если отсутствуют 2 «Револьвер/Револьверный патрон», 2 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: У меня даже патронов на них с собой нет** — (**95**)

◯ `Если в наличии 2 «Револьвер/Револьверный патрон»`**: Остаётся только пристрелить собак**, ✎ `«Револьверный патрон» −2` — (**41**)

◯ `Если в наличии 2 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: Остаётся только пристрелить собак (серебряные пули)**, ✎ `«Патрон с серебряной пулей» −2` — (**41**)

92

- Не двигаться! - крикнул патрульный.

Чёрт, похоже, он уже поднял тревогу. Это провал, мне ничего больше не остаётся, кроме как сдаться.

◯ **Провал!**, ✎ ✕`«Сумка Алики»` — (**42**)

93

- Мне нравится твой подход, - улыбнулся Джон. – Грос Уоллес – лидер партии зелёных, ездит по разным местам и даёт свои представления, собирающие большое количество зевак, с просьбой отдать за него свой голос. Завтра Грос будет выступать на площади Угодников. Мне нужно, чтобы кто-то устроил ему в Карнивэре радушный приём.

- Делов-то, - усмехнулся я, - всего то нужно подложить взрывчатку в нужное место и ждать.

На лице Джона отразилось отвращение от моей идеи.

- Так не пойдёт, - заявил он. – Подложить взрывчатку в машину может и школьник. Стал бы я нанимать ради такого профессионала? С Гросом нужно разобраться так, чтобы это увидели все зрители новостных каналов.

Джон понаблюдал за моей реакцией и продолжил:

- Завтра в полдень он встанет за трибуну, которую специально для этого установят на Угодников, и начнёт говорить. Грос позаботился о том, чтобы его речь транслировали в прямом эфире как можно большее количество телеканалов. Он начнёт со слов приветствия, чтобы привлечь внимание аудитории и дать репортёрам возможность настроить вещание. Это займёт ровно три минуты, после чего Грос перейдёт к основной части выступления. В этот момент он и должен получить пулю. Бах! – Джон раскинул руки в сторону и заулыбался во весь рот, воображая себе, какой эффект произведёт исполнение его замысла. Прям как ребёнок. - Запомни, а лучше запиши себе где нибудь: три минуты после начала выступления!

◯ **- Как мне это сделать и самому не попасть на камеры?** — (141)

94

Не стоит тратить на него время. Я сдавил выродку горло со всей силы. Он так и умер с омерзительной улыбкой на лице.

Я осмотрел тело. Мне приглянулся кастет на его руке. Симпатичная вещица, если не думать о том, скольких людей он забил им до смерти.

Уже светает, и я так и не смог найти нормального заказчика, который предложит нормальное дело. Пора наведаться к Джени. Она поможет мне хорошо отдохнуть, а заодно подскажет, кому ещё требуются услуги наёмника.

Вы можете взять один из предметов экипировки и перенести его в инвентарь

◯ **Отправиться к Дженифер** — (139)

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Кастет (+1 Сила)», «Шкаф/+ Перчатки (+1 Скрытность)»`**: Взять Кастет (+1 Сила)**, ✓`«+ Кастет (+1 Сила)»`

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Кастет (+1 Сила)», «Шкаф/+ Перчатки (+1 Скрытность)»`**: Взять Перчатки (+1 Скрытность)**, ✓`«+ Перчатки (+1 Скрытность)»`

95

Эти собаки меня здорово потрепали. Джени не сильно обрадуется, когда я приду к ней, весь истекая кровью.

Распределить заработанные очки умений и поговорить с Дженифер о других заданиях.

◯ **Провал!** — (12)

96

- Брэдли... должно быть он отшёл ненадолго, - сообщил Дэйв, глянув на его место.

Брэдли оставил на кресле какие-то предметы, что говорило о том, что он скоро вернётся. Слишком легкомысленно оставлять свои вещи без присмотра.

- Мне не приходится далеко ходить, - продолжил Дэйв между прочим, - поэтому я не смогу помочь тебе сориентироваться на улице.

Нужно дождаться Брэдли и поговорить с ним, но я не уверен, что он захочет мне рассказать всё, если только я не заставлю его это сделать. Я подошёл к его столику, тут лежала необычная с виду ткань и расписная шкатулка размером с портсигар.

Кража

Сложность 13;

Модификаторы: Дознание, Скрытность.

В случае успеха вы сможете украсть один из двух предметов

Если отмечено «Шкаф/+ Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»: Вы получили предмет: Экипировка рук "Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)"

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Украсть вещи Брэдли**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +13, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»`

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

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Шкаф/+ Призрачная шаль (+5 Дознание)», «Шкаф/+ Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»`**: Призрачная шаль (+5 Дознание)**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«+ Призрачная шаль (+5 Дознание)»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Шкаф/+ Призрачная шаль (+5 Дознание)», «Шкаф/+ Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»`**: Шкатулка**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«+ Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»`

◯ **Отправиться за Брэдли**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (208)

97

Я напряг слух и осмотрелся по сторонам.

Сложность 4;

Модификаторы: Меткость, Скрытность.

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Бросить кубики**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +4, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Провал!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**101**)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**37**)

98

Я попытался представить, как всё это будет выглядеть при свете дня: куча журналистов, телевизионщиков, толпа зевак. И самое главное - огромное количество охраны. Удастся ли мне скрыться в толпе сразу же, как только раздастся выстрел? Глупо на это надеяться, но ведь выстрел может и не прозвучать.

Стоит спрятаться поблизости от места установки трибуны, чтобы утром оказаться сразу внутри района оцепления.

Ещё есть время посмотреть другие места.

◯ **Остаться до утра**, `«Свободные очки умений» +1` — (**129**)

◯ **Посмотреть другие места** — (**225**)

99



Подойдя к забору через задний двор, я огляделся по сторонам и убедился, что поблизости никого нет и на меня никто не смотрит. Только сейчас я заметил надпись на контейнере: *Амбулаторные отходы*. Надеюсь, он был пустой. Открыл крышку и сказал Мике, чтобы она оттуда вылезала.

- Ну и мерзость, - поделилась она впечатлениями от поездки. - Что там лежит? Мясо из столовой?

- Пойдём, - я подсади Мику, чтобы она смогла перелезть через забор, и сам последовал за ней.

Мы ехали по Карнивэру - городу, таившему в себе множество жутких и таинственных историй. Я поглядывал в зеркало на Мику на заднем сиденье. Она не отводила взгляд от окна и с любопытством рассматривала всё, что попадалось ей на глаза.

- В первый раз на машине? - спросил я.

- Чтобы с окнами - впервые. Я очень давно была на улице. Меня никогда не выпускали просто так. Куда мы едем?

- Я передам тебя Виктору.

Я заметил, что жизненный блеск в её глазах пропал и она тут же расстроилась.

- Лэйла говорит, что если меня передадут Виктору - для меня ничего не поменяется. Он увезёт меня в другое место. Такое же, как больница, в которой меня держали, только на другом конце света.

- Кто такая Лэйла?

- Моя подруга. Она знает очень много разных вещей, и мы с ней часто общаемся. Она живёт у меня в голове.

- Это из-за неё тебя никуда не выпускают? - я высказал предположение.

- Нет. Это из-за Хели. Они боятся её, но ей ни до кого дела нет. Она появляется очень редко - не любит показывать себя.

Хели... Хеленда, кажется я слышал это имя от кого-то из сектантов.

- Сбежать из больницы тебе она помогала?

- Она сама это сделала. Я тут ни при чём, - пояснила Мика. - Она приходит, когда мне что-то угрожает, или когда я чего-то очень сильно боюсь.

Я сказал Мике, что знаю людей, которые считают Хеленду могущественным существом и очень надеются на её помощь. Мне показалось, что я увидел насмешку на лице Мики. Она ответила:

- Хеленда не станет помогать никому в этом мире. Она даже человеческого языка не

понимает. Всё, что имеет для неё здесь значение - это дверь, через которую она может связываться с другими, более привлекательными мирами. Вроде того, в котором живёт Лэйла. Поэтому Хели всегда старается защитить эту дверь.

- Что за дверь?

- Дверь..., - Мика задумалась на миг, как лучше выразиться, - ...это я.

Мы ехали в лавку к Дженифер, и я надеялся, что остаток пути мы преодолеем без приключений, чтобы мне не пришлось стать свидетелем ужасных метаморфоз.

◯ **Далее** — (243)

100



- Алика хочет получить сумку из натуральной кожи крокодила. Персонал в клубе Лон часто слышит её разговор с Кейл на эту тему.

Понимаю, тебе не хочется заниматься подобной ерундой, но во-первых, всё серьёзней, чем кажется на первый взгляд.

Во-вторых, я тоже хочу такую сумку.

Рекомендации:

Иметь: 1 револьверный патрон

Может пригодиться: Глушитель, Нож, Плащ, Уши нетопыря

Навыки: Меткость 8

Можно получить: Очков улучшений 6

Экипировка: 1 из: Улучшение оружия "Слюна мутанта" (+5 Меткость), Улучшение оружия "Стеклобойный ДТК" (+2 Меткость +3 Сила), Экипировка рук "Инъектор" (+5 Скрытность), Кожа крокодила.

Ключевое слово группы «Мика» 2/3, Патроны группы «Револьвер» 1-4

◯ **Узнаю, о чём они говорят** — (213)

◯ **Займусь этим позже** — (103)

101

Уверен, что поблизости никого нет, но нельзя долго оставаться на улице. Нужно поскорее пробраться в дом.

Снять решётку с окна и залезть через форточку.

Сложность 6;

Модификаторы: Сила, Скрытность.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (112)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (201)

102



Но это ещё не всё... Как раз в эту секунду стекло, за которым находился аквариум с мутантом, закончило опускаться. Теперь между мной и огромной тварью не было никаких препятствий. Я не стал гадать, сколько времени потребуется монстру, чтобы наброситься на меня так же, как это сделала ящерица, в которую превратился Левинсон. Нужно пристрелить его, или делать ноги.

Сложность 10 (8 для серебряная пуля);

Модификаторы: Меткость.

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1

«Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрелить в мутанта! (Револьверный патрон)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрелить в мутанта! (Серебряная пуля)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» −1

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Промах! (Перезарядить)**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +2 — (130)

◯ Если отсутствуют 1 «Револьвер/Револьверный патрон», 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»: **Делать ноги!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (89)

103

В каждом побочном квесте зарыта подсказка, как найти Мику (ключевое слово группы "Мика"). Соберите достаточное количество подсказок (4), чтобы открыть ветку основного сюжета.

Красные задания сложнее, но в них можно найти сразу несколько подсказок и более ценный лут.

Выберите задание, чтобы посмотреть его описание. Вы сможете приступить к его выполнению или отложить на потом, вернувшись на данный параграф. Пройти квест повторно нельзя - он исчезнет из списка.

После выполнения задания вы сможете распределить полученные очки умений (если заработаете) и вернётесь на данный параграф.

◯ **Экипировка** — (36)

◯ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Заказное убийство** — (223)

◯ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Салем»: **Обчистить дом барыги** — (56)

◯ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **Найти убийцу** — (10)

◯ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Кейл»: **Сумка из крокодиловой кожи** — (100)

◯ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Ред Руйн»: **Охота на призрака** — (4)

◯ Если в наличии 4 «Счётчик параметров/Мика»: **Найти Мику** — (178)

◯ Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Салем», в наличии 1 «Счётчик параметров/Грос», в наличии 1 «Счётчик параметров/Нетопырь», в наличии 1

«Счётчик параметров/Кейл», в наличии 1 «Счётчик параметров/Ред Руйн»: **Переиграть (Сброс результатов)**, 🖉 сбросить все параметры до начальных значений — (202)

◯ Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Салем», в наличии 1 «Счётчик параметров/Нетопырь», в наличии 1 «Счётчик параметров/Кейл», в наличии 1 «Счётчик параметров/Ред Руйн», отмечено «Грос/Крыша»: **Медаль за посещение всех локаций**, 🖉 получено достижение «Знаток города», ✕«Крыша»

104

Не тот код!

◯ **Назад** — (126)

105



Сейф оказался пуст. Ну, почти, если не считать на его дне небольшого письма:

Милая тётушка,

наконец-то мой приговор подтвердился. Сделай, пожалуйста, что я просил, если мне насчитают пожизненный срок. Передай все деньги, хранящиеся в моём сейфе, в психиатрическую лечебницу, в которой проходила лечение та девочка со множеством имён. Жаль, что ей так и не смоли помочь. Надеюсь, её всё же отыщут, пока не стало поздно.

С любовью, Карлос.

◯ Если в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Салем»: **Положить письмо на место, закрыть сейф** — (180)

◯ Если в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Салем»: **Положить письмо на место, закрыть сейф** — (180)

◯ Если в наличии ровно 2 «Счётчик параметров/Салем»: **Положить письмо на место, закрыть сейф** — (91)

◯ Если в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Салем»: **Положить письмо на**

место, закрыть сейф — (241)

106

Я ответил ему самым неожиданным для себя образом:

- Мистер Боровских, вам лучше уйти.

Не могу объяснить, почему я сказал именно это. Наверное, в тот момент я понял, чего мне не хватает. Но меня удивило, как спокойно отреагировал на мои слова Виктор. Он ответил:

- Уверен, вы знаете, что делаете.

Я спросил у него:

- Это всё? Вы так просто теперь уйдёте и даже не попытаетесь ничего сделать?

- Слэв, - ответил Боровских, - это не только ваш выбор. Я не смогу удерживать её под контролем и использовать так, как нужно мне, если буду делать это насильно.

Боровских так и не узнал, что он ошибся. На самом деле я понятия не имел, что теперь делать. Я подошёл к девочкам, они всё так же перебирали украшения и примеряли их друг на друга. У них разница в возрасте семнадцать лет, но со стороны кажется, что они близкие подруги. Джени видела, что Виктор ушёл, но ни о чём меня не спрашивала.

- Тебе не интересно?

- А я и так знала, что ты ему скажешь, - ответила она.

С тех пор моя жизнь... наша жизнь сильно изменилась. Я продал свою квартиру в одном из самых криминальных районов, в которой почти никогда не появлялся, и нам пришлось переехать в тихое, наиболее безопасное место. Свою лавку Джени закрыла, чтобы избавиться от старых связей. Нам удалось сделать Мике документы, и вместе с ними она получила ещё одно имя.

Я не перестал заниматься своим делом, а деже наоборот - работы у меня прибавилось, но теперь это только легальные заказы. Не скажу, что я остался в проигрыше. Несмотря на то, что заказчики предлагают за них меньшие гонорары, зато чаще остаются в живых к тому моменту, когда заказ выполнен.

Жалею ли я о том, что не взял тогда у Виктора деньги? Да я зубы повыбиваю тому, кто скажет, что я поступил неправильно.

107

- Что вы себе позволяете!? - возмутился он.

То, что я сделал - не имело никакого смысла.

◯ **Назад** — (30)

◯ **В подземный этаж** — (160)

108

В начале игры вам необходимо выбрать **2** начальных параметра вашего персонажа. Со временем вы сможете прокачать героя и открыть другие навыки, или добавить очки умений к уже имеющимся. Описание параметров найдёте по выбору действий.

◯ `Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений», но отсутствует 1 «Параметры/Дознание»`: **знаю, как вытягивать информацию.** — (29)

◯ `Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений», но отсутствует 1 «Параметры/Меткость»`: **неплохо стреляю.** — (231)

◯ `Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений», но отсутствует 1 «Параметры/Сила»`: **хорошо дерусь.** — (144)

◯ `Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений», но отсутствует 1 «Параметры/Скрытность»`: **умею сливаться с местностью.** — (18)

◯ `Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные очки умений»`: **Уже выбрано** — (133)

109

Хмырь в худи оказался не очень расторопным, но как только я догнал его и попытался схватить за одежду - он развернулся и приготовился оказать сопротивление.

Драка!

Сложность 0;

Модификаторы: Сила.

К значению красного кубика добавляется сложность

К значению зелёного кубика добавляются модификаторы

Успех - если по итогу значение зелёного кубика больше или равно красному

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Бросить кубики**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Провал!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (182)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (8)

110



- Левые собираются занять место в парламенте и провести ряд своих поправок. Сборище уродов, выступающих за строительство новых тюрем и увеличение количества приводимых в исполнение смертных приговоров. Они готовы засадить за решётку каждого второго жителя Карнивэра. Эти олухи мешают всему подпольному бизнесу и ограничивают работу заводов с большим выбросом вредных веществ, даже не осознавая, скольких людей лишают заработка своими действиями.

Самое ужасное, что партии Хэрби отлично удаётся собирать подписи для выдвижения своего представителя в сенат.

◯ **Ближе к делу** — (**93**)

111

Вы прошли 1-ый акт и получили за это 2 очка умений. Распределите их вместе с теми, которые смогли заработать в ходе прохождения акта по умениям персонажа. Будьте внимательны, отменить действие не получится.

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

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

Положительный итоговый результат - Успех!

Отрицательный итоговый результат - Провал!

Разные умения требуются для решения разных задач:

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

Меткость - от этого параметра зависит не только, насколько хорошо персонаж

справляется с огнестрельным оружием, но и сможет ли он вовремя заметить затаившегося противника. Развитие этого умения помогает сэкономить патроны и сберечь силы.

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

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

◯ `Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений»`: **+1 Дознание**, `«Дознание» +1, «Свободные очки умений» −1`

◯ `Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений»`: **+1 Меткость**, `«Меткость» +1, «Свободные очки умений» −1`

◯ `Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений»`: **+1 Сила**, `«Сила» +1, «Свободные очки умений» −1`

◯ `Если в наличии 1 «Параметры/Свободные очки умений»`: **+1 Скрытность**, `«Скрытность» +1, «Свободные очки умений» −1`

◯ `Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные очки умений»`: **Вернуться** — (**80**)

112

Звук бьющегося стекла. Чёрт, я случайно разбил окно! Ничего не получилось. Мне не пролезть через решётку.

Старушечий крик на весь участок:

- Кто здесь? Я спускаю собак!

Не то чтобы я боялся собак, просто я растерялся, услышав пожилой женский голос. Совсем не ожидал такого. Я затаился на месте, но собачье чутьё не обмануть, спрятавшись в кустах.

Понятия не имею, откуда они взялись, но на меня из темноты бежали две лошади. ...нет, не лошади. Два огромных ротвейлера. Каждый размером с лошадь!

◯ `Если отсутствуют 2 «Револьвер/Револьверный патрон», 2 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`: **У меня даже патронов на них с собой нет** — (**95**)

◯ `Если в наличии 2 «Револьвер/Револьверный патрон»`: **Остаётся только пристрелить собак**, `«Револьверный патрон» −2` — (**41**)

◯ `Если в наличии 2 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`: **Остаётся только пристрелить собак (серебряные пули)**, `«Патрон с серебряной пулей» −2` — (**41**)

113

- Мне нужно к клубу Лон, - попросил я, когда машина завелась.

Мы выехали с места парковки на пустую дорогу, и Том сразу вдавил педаль газа. Автомобиль разогнался до полного хода за несколько секунд, и в этот момент я успел заметить впереди, прямо посреди дороги, Дэйва. Того парня, что приглашал меня посетить кофейню Ред Руйн.

Том выжал тормоза и вывернул руль в сторону тротуара. Он бы никак не успел остановиться. Машина на полной скорости влетела в фонарный столб, превратившись в груду металлолома.

В салоне никто не выжил.

◯ **Провал!** — (42)

114

Я сразу сумел сориентироваться, в какую сторону мне теперь идти. Делать всё нужно было быстро, пока я ни у кого не вызвал подозрения.

На первом этаже только административные кабинеты и фармакология.

На этажах выше - рабочие залы.

Под землёй - закрытые помещения секретных лабораторий и палат пациентов, куда мне и нужно.

◯ **Фармакология** — (127)

◯ **Рабочие залы** — (45)

◯ **Подземный этаж** — (126)

115

Я осторожно ступал по дощатому полу, прислушиваясь к любому шороху, любому звуку, который мог донестись до моих ушей, и непрестанно вглядываясь в темноту, в которую уводила лестница наверх.

Пройдя мимо всех дверей и оказавшись рядом с последней, в самом конце коридора первого этажа, я услышал слабый стон. Стон боли? Возможно, но больше это было похоже на...

◯ **Приоткрыть дверь** — (183)

◯ **Подняться на второй этаж** — (20)

116

У меня получилось. Стронг заткнулся, теперь он стоял молча и наблюдал, как дверь отворяется, доставая что-то из своей сумки.

- Давай, ты первый, - распорядился он, чтобы я зашёл внутрь.

Пожар был такой сильный, что выгорело всё, остались только стены, и почему-то стёкла на окнах, хотя должны были полопаться от температуры. Окна сильно закоптило, так что дневной свет не проникал внутрь и нельзя было рассмотреть, что происходит на улице. Пришлось светить фонариками, чтобы изучить это место более тщательно.

Ничего не уцелело. Кругом обломки недотлевших балок, пепел, обгорелые остатки деревянной мебели, прожжённые до костей людские тела, разрушенные предметы интерьера.

На одной из стен висела фотография. По какой-то причине огонь её не тронул. Это был портрет.

- Вот оно! - обрадовался Стронг, смотря туда же, куда и я, и наблюдая за показаниями какого-то прибора, который был у него в руке. - Где-то здесь есть проход в иной мир.

Я попросил объяснить мне, что это значит.

- В этом месте пересекаются разные миры, составляющие общий мультиверсум, - ответил он, не отвлекаясь от прибора.

Я подошёл к фотографии, чтобы рассмотреть её...

◯ **Портрет на стене**, ✎ ✓«Мультиверсум», «Мика» +1, «Свободные очки умений» +3 — (**11**)

117

- Левинсон проводит опыты над крокодилом по кличке Макс, который содержится в аквариуме из бронированного стекла, - начала вводить меня в курс дела Алика. - Кто-то должен остановить издевательство над животным и покончить с незаконными экспериментами.

Я расскажу тебе, как добраться до террариума, он находится на территории зоопарка, и дам предмет, который ты должен пронести внутрь и оставить возле стенки аквариума. Это всё, что от тебя требуется.

Узнать, что в сумке.

Сложность 4;

Модификаторы: Дознание.

◯ Если отмечено «Предметы/Сумка Алики», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +4, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**224**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик

`+ Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Успех!**, ✎ `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (191)

◯ `Если отмечено «Предметы/Сумка Алики»`: **Я даже не спрашиваю, что в ней лежит**, ✎ `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (224)

◯ `Если отсутствует «Предметы/Сумка Алики»`: **Взять сумку Алики**, ✎ ✓`«Сумка Алики», «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0`

118

- Что ещё? – спросил я.

- Это всё.

И впрямь сомнительное дельце. Непонятный тип разыскивает малолетнюю девчонку, которой непонятно кем приходится. Теперь я знаю, почему никто не берётся выполнять это задание. Неизвестно абсолютно ничего: ни кто она такая, ни где её искать, ни какие-либо другие обстоятельства.

- Я не занимаюсь похищением детей, - ответил я.

- Она не ребёнок. Она очень сильно больна.

Незнакомец произнёс это с появившейся в его интонации заботой. Если он хотел меня тронуть – то у него получилось, но пора уже открыть ему глаза на правду:

- Если двенадцатилетняя нездоровая девочка теряется на улицах Карнивэра и не появляется несколько дней – то уже бесполезно её искать.

Увы, таковы суровые реалии этого города, но мужчина мне не поверил, то ли не захотел отнестись к моим словам всерьёз.

- Я заплачу любые деньги за любую информацию о ней, - сказал он.

Я встал из-за стола и направился к выходу, бросив ему на прощание:

- Оставь виски себе.

- Сообщи мне, если узнаешь хоть что-нибудь, - проорал он вдогонку, когда я выходил из зала.

◯ **Выйти на улицу** — (207)

119

Отлично! Он прошёл мимо и не заметил меня. Теперь нужно немного подождать, чтобы фанатик отошёл подальше, и подумать, как пробраться в здание, не подняв шум.

Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»:

> **Стеклобойный ДТК**
>
> Если двери охраняются, то лучше попробовать пробраться в здание через окно, не столкнувшись ни с кем из охраны.

◯ **Главный вход** — (157)

◯ **Задний вход** — (235)

◯ Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»: **Окно** — (158)

120

- Ладно, слушай сюда, малый, - согласился Джон. - Вначале тебе нужно обследовать местность рядом с площадью Угодников. Продумай, где сможешь находиться незамеченным в тот момент, когда все камеры телерепортёров будут направлены на трибуну. Затем - продумай путь своего отступления. Весь район, скорее всего, сразу же оцепят легавые.

Если возникнут сложности и ты не сможешь придумать, как с ними справиться - сообщи об этом мне. Подумаем вместе, как эффектно избавиться от лидера Хэрби.

◯ **Стоит прислушаться к его словам** — (225)

121

Я отправил обоих ротвейлеров туда, откуда они, похоже, взялись - в самое пекло ада. Я смог покинуть дом Карлоса и вернуться к Дженифер в эту же ночь целым и невредимым. Это можно считать успехом, хотя я так и не получил то, ради чего затеял эту игру.

◯ **Успех!**, «Свободные очки умений» +2 — (12)

122

- Стронг, что вы об этом думаете? – спросил я охотника за приведениями. Мне казалось, он должен быть заинтересован возможностью встретиться с коллегой по интересам. - Может быть нам стоит зайти в Ред Руйн?

- О чём это ты говоришь? - удивился охотник за приведениями. - Ты разве не знаешь, что никто не может попасть в это проклятое место?

- Но этот парень..., - произнёс я в замешательстве, - он только что пригласил нас туда.

- Какой ещё парень? - раздражённо ответил Стронг. - Ты что, пьяный что ли? Мы болтаем тут с тобой уже минут десять, и за это время поблизости не появилось ни одного человека.

Я обернулся в ту сторону, куда уже ушёл Дэйв - там никого не было. Понятия не имею, куда он мог подеваться. Странно, что Стронг вообще его не заметил. Я не собирался ни в чём его убеждать, а решил вместо этого расспросить заказчика о закрытой кофейне.

- Несколько лет назад в Ред Руйн случился страшный пожар, - рассказал Стронг. - Всё здание выгорело до основания. Никто из посетителей, которые находились в этот момент внутри заведения, так и не смог его покинуть. Огромное число людей сгорели заживо или умерли от удушья. Но самое странное, - интонация Стронга изменилась и обрела оттенок таинственности, - двери Ред Руйн до сих пор заперты, а тела погорельцев всё ещё находятся внутри.

- Жуткая история. Больше похоже на вымысел, - заметил я.

- Мы пойдём туда. Я покажу тебе это место, если ты ещё там не был, и ты сам сможешь убедиться, что всё это правда.

Стронг встал со скамейки и повёл меня дальше по улице. Мы прошли буквально пару сотен метров по Фаер Стрит - кафе было совсем рядом.

- Вот мы и на месте, - произнёс Стрнг, показывая на серое здание с облупленными стенами, над входом в которое висели большие перекошенные буквы:

Ред Руйн

- Та самая кофейня, двери которой невозможно открыть, - пояснил он.

Ерунда. Нет такого замка, который невозможно взломать. Я подошёл ближе и начал подбирать отмычку. Придётся повозиться, конечно, но нельзя оставить это дело и не попробовать открыть двери самому. Просто замок при пожаре оплавился.

Взлом

Сложность 12;

Модификаторы: Дознание.

Если отмечено «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)»: Я достал револьвер и прицелился в замок на двери.

- Его нельзя прострелить, - произнёс Стронг. - Ты думаешь, ты первый, кто до этого додумался? Я даже взрывчаткой окна обкладывал, но это ничего не дало.

Не думаю, что кто-то пробовал прострелить замок мулей с впаянной в сердечник слюной мутанта.

Прострелить замок

Сложность 7;

Модификаторы: Дознание.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Взлом**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +12, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», отмечено «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Прострелить замок**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +7, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», «Револьверный патрон» −1

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», отмечено «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Прострелить замок (Серебряная пуля)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +7, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», «Патрон с серебряной пулей» −1

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**90**)

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

«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (116)

123

12:00

Свет прожекторов! Камеры! Микрофоны! Грос начинает произносить вступительную речь.

Легавые усиливают оцепление на главной дороге и в узких закоулочках.

◯ **Выстрелить в Гроса** — (173)

◯ Если отмечено «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»**: Выстрелить в Гроса (Винтовка +20 Меткость)**, «Меткость» +20 — (173)

◯ **Ждать** — (232)

124



◯ **Спросить Дэйва о девочке на фотографии** — (171)

125

Перехитрить охрану на входе оказалось не так сложно, как я думал, но это ещё не значит, что дело почти завершено. Теперь нужно пересечь всю территорию парка, чтобы добраться до террариума.

Сложность 12;

Модификаторы: Дознание, Меткость.

◯ Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)», но отсутствует 1

«Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Оценить обстановку (Уши нетопыря)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +12, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

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

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (226)

◯ **Войти на внутреннюю территорию**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (145)

126

Палата пациентов находилась здесь же, но я не знаю, что собирался делать. Для входа в каждое помещение требуется ввести особый код доступа. Я только время зря потратил, обойдя все закрытые двери.

Нужно как-то попасть в палату пациентов.

Взлом электронного замка

Сложность: 18

Модификатор: Дознание

Если отмечено «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)»:

> **Слюна мутанта**
>
> Капелька этой субстанции, впаянная в сердечник пули, способна творить чудеса.
>
> Прострелить замок
>
> **Сложность: 14**
>
> Модификатор: Меткость

◯ **Первый этаж**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (114)

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Взлом замка**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +18, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если отмечено «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)», в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Прострелить замок**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +14, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1

◯ Если отмечено «Экипировка/Слюна мутанта (+5 Меткость)», в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик +

Сложность»: **Прострелить замок (Серебряная пуля)**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +14, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» −1

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

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Войти в палату**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**162**)

◯ Если отмечено «Предметы/1234»: **Ввести код 1234**, ✎ ✕«1234» — (**104**)

◯ Если отмечено «Предметы/qwerty»: **Ввести код qwerty**, ✎ ✕«qwerty», «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**162**)

127

- Что вам здесь нужно? - спросил меня один из сотрудников, как только я вошёл туда.

Он находился за стойкой выдачи медикаментов сразу возле дверей. На стойке лежали различные кпаковки с касими-то лекарствами. Жаль, что я совсем в них не разбираюсь.

- Инсулин, - пришло мен в голову. - Срочно, у меня мало времени.

- Препараты выдаются только по выписке. Я не получал других особых распоряжений.

- Распоряжение придёт позже, - потребовал я. - А лекарство мне нужно сейчас!

- Я не могу выдавать препараты не по форме, - упорствовал сотрудник, но я продолжал настаивать на своём, отвлекая его внимание от своих действий.

Кража препарата со стойки выдачи медикаментов

Сложность: 10

Модификатор: Скрытность

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Кража**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»

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

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Предметы/Успокоительное», «Предметы/Слабительное»: **Украсть Успокоительное**, ✎ ✓«Успокоительное»

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Предметы/Успокоительное», «Предметы/Слабительное»: **Украсть Слабительное**, ✎ ✓«Слабительное»

◯ **Покинуть фармакологию**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**114**)

128



- Кучка фанатиков, вероятно похитивших его, поклоняются непонятному демону.

Если Виктора в последний раз видели рядом с занимаемой ими базой - скорее всего он именно там и находится.

В любом случае, если хочешь найти эту девочку - тебе сначала придётся освободить Виктора. Другого выбора у тебя нет, но я всё равно подготовила карточку задания:

Рекомендации:

Навыки: 8 все характеристики

Можно получить: Очков улучшений 4

Экипировка: 1 из: Улучшение оружия "Лазерный прицел" (+4 Меткость), Экипировка рук "Кастет с шипами" (+4 Сила), Одежда "Нательный бронежилет" (+2 Меткость +2 Сила).

◯ **Освободить Виктора**, ✎ «Грос» = 0 — (**165**)

129

8:00

Патрули начинают активно перемещаться по площади Угодников в поисках подозрительных личностей. На дорогах и в узких закоулках между домами появляются ряды оцепления. Рабочие начинают возводить трибуну.

11:30

Перед возведённой трибуной собираются репортёры, журналисты и избиратели, желающие отдать свой голос в пользу партии Хэрби. Я иду в самую гущу событий. Вначале чувствую себя не ловко, но со временем привыкаю к столпотворению, частью которого я стал.

11:59

Грос выходит к трибуне. Сейчас он начнёт свою речь.

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон»`**: Выстрелить в него**, ✎ `«Револьверный патрон» −1` — (**2**)

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: Выстрелить в него (серебряная пуля)**, ✎ `«Патрон с серебряной пулей» −1` — (**2**)

◯ **Подойти ближе** — (**17**)

130

Мне пришлось сосредоточиться, чтобы сделать это! Чудовище повалилось на пол и отправилось вслед за огромной ящерицей. Мне оставалось только обыскать здесь всё и взять то, что может пригодиться.

Из глаз мутанта всё ещё катились огромные слёзы размером с кулак, когда я приступил к изъятию полезных частей его тела.

А теперь нужно уходить.

Вы можете выбрать один из двух предметов экипировки и перенести его в свой инвентарь.

✎ `«Удача» = 4`

◯ `Если отсутствует «Шкаф/+ Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)»`**: Успех!**, ✎ `«Удача» = 6` — (**42**)

◯ `Если отмечено «Шкаф/+ Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)»`**: Успех!**, ✎ `«Удача» = 6` — (**205**)

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Слюна мутанта (+5 Меткость)», «Шкаф/+ Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)»`**: Слюна мутанта (+5 Меткость)**, ✎ ✓`«+ Слюна мутанта (+5 Меткость)»`

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)», «Шкаф/+ Слюна мутанта (+5 Меткость)»`**: Крокодиловая кожа**, ✎ ✓`«+ Крокодиловые перчатки (+5 Сила +2 Скрытность)»`

◯ `Если в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Удача»`**: Патроны**, ✎ `добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Удача», «Удача» = 6`

131

Скрыться.

Сложность 2;

Модификаторы: Скрытность.

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Бросить кубики**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +2, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Провал!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**70**)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**44**)

◯ `Если отмечено «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»`: **Оставить винтовку**, ✕`«Винтовка (+20 Меткость)», «Меткость» −20`

132

Дженифер приподняла голову и оперлась на локти, рассматривая лицо на фотографии. Похоже, что её сознание куда-то провалилось.

- Джен, - окликнул я.

- Ах, прости. Просто я всё ещё сплю.

- Тебе не кажется её взгляд каким-то странным... пугающим, что ли?

- Что-ты? У неё очень милое личико, - ответила Джени, потирая глаза. - У меня есть ещё одна её фотография.

- Что? Откуда? - удивился я.

- Заходил один человек. Просил сообщить ему, если я, или кто-то из посетителей лавки, что-либо знает о ней.

Ну почему она такая спокойная?

- Джен, ты должна показать мне эту фотографию прямо сейчас.

- Хорошо, хорошо.

Дженифер встала с кровати и пошла в торговый отдел своего дома, совсем не беспокоясь о том, что на ней ничего нет. Я направился следом.

- Вот, смотри. Ведь это она же?

◯ **Сравнить фотокарточки** — (**170**)

133

Что я несу? Видимо, я совсем перебрал, раз начал разговаривать с собственной тенью.

Пустая бутылка из-под пива вылетела из моей руки и со звоном рассыпалась на осколки, ударившись об асфальт. Я почувствовал себя гораздо лучше, словно только что отдохнул. Весьма кстати, а то не хочется срывать встречу с потенциальными заказчиками.

Да, именно с заказчиками. На сегодня я планирую получить сразу два задания от разных личностей. Проблема в том, что встреча с ними должна состояться в разных местах.

Джени (мой информатор, но это не важно) сообщила о том, что в клубе Лон стал ошиваться какой-то странный тип и предлагать кому попало работёнку, за которую никто не хочет браться. Интересно, что ему нужно, что даже среди завсегдатаев такого злачного места нет желающих ему помочь?

Клуб Лон находится в соседнем квартале. Чтобы добраться туда – мне нужно лишь свернуть за угол и пройти несколько сотен метров.

Второй – довольно мутный мужик, сам попросил Джери передать мне его слова, когда она торговала мелочёвкой в своей лавке. Он хочет встретиться со мной в парке Застрельщиков. Будет ждать возле скульптуры охотника. Время встречи не определено – так что в обоих случаях торопиться нет нужды. Ох, ненавижу таких людей, которые знают обо мне больше, чем я о них.

Парк Застрельщиков находится прямо по дороге примерно на таком же удалении, что и Лон.

◯ **Клуб Лон** — (246)

◯ **Парк Застрельщиков** — (217)

134

В этот момент мне было совсем не до изощрений. Нужно было кончать его как угодно прямо сейчас.

Пристрелить

Сложность: 6

Модификатор: Меткость

Драка

Сложность: 6

Модификатор: Сила

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»:` **Пристрелить !**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1`

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»:` **Пристрелить! (Серебряная пуля)**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» −1`

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Драка!**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (32)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (151)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 2 «Счётчик параметров/Грос»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (74)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Грос»: **Успех! Главный вход**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (151)

135

К счастью, у меня был припасён на такой случай пропуск. Не подавая виду о своих намерениях, я подошёл к ним вплотную, чтобы лучше расслышать, что они пытаются мне сказать. И только в самый последний момент вытянул нож...

Сложность 15;

Модификаторы: Сила, Скрытность.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +15, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (28)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (125)

136

"Большие шкафы громко падают" - как раз про этого парня, которого мне удалось вырубить. Но у него оказалось достаточно много здоровья, чтобы пережить такой удар. Он даже сознание не потерял, а только в нокдаун ушёл, так что я мог даже спросить у него что-нибудь:

- Что ты за дерьмо? И какого дьявола делаешь тут?

- Я - глава религиозного объединения..., - просипел он. - Ты пожалеешь, что вломился сюда.

Я пнул его под дых - не люблю клише, и, пока он корчился от боли - занялся делом.

Пытать

Сложность: 15

Модификаторы: Дознание, Сила.

Вы можете подобрать и переместить в инвентарь один из найденных предметов экипировки.

Если отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)» или отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»:

> **Коготь нетопыря, Стеклобойный ДТК**
>
> Я с силой прижал эту штуку к его голове, давая понять, что лишние слова доставляют боль
>
> **Сложность: 12**
>
> Модификаторы: Дознание, Сила.

✎ «Грос» = 8

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Допросить голыми руками**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +15, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

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

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Грос» = 0 — (**49**)

◯ Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)» или отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Применить орудие дознания**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +12, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ **Закончить разговор**, ✎ «Грос» = 0 — (**20**)

◯ Если в наличии ровно 8 «Счётчик параметров/Грос»: **Взять патроны**, ✎ добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Грос», «Грос» = 0

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)», «Шкаф/+ Кастет с шипами (+4 Сила)», «Шкаф/+ Лазерный прицел (+4 Меткость)»: **Лазерный прицел (+4 Меткость)**, ✎ ✓«+ Лазерный прицел (+4 Меткость)»

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)»,

«Шкаф/+ Кастет с шипами (+4 Сила)», «Шкаф/+ Лазерный прицел (+4 Меткость)»: **Кастет с шипами (+4 Сила)**, ✎✓«+ Кастет с шипами (+4 Сила)»

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)», «Шкаф/+ Кастет с шипами (+4 Сила)», «Шкаф/+ Лазерный прицел (+4 Меткость)»: **Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)**, ✎✓«+ Нательный бронежилет (+2 Меткость +2 Сила)»

137

Домоправительница прошла мимо, так и не заметив ни меня, не двух дохлых псов, валяющихся у неё под ногами.

- Рэксик, Стафик! - продолжала она их звать.

Как только старушка отошла от меня подальше - я прокрался в ту сторону, с которой она пришла.

Здесь, за домом, был ещё один проход внутрь. Вероятно им и пользовалась домоправительница - дверь оказалась не заперта.

◯ **Войти внутрь** — (201)

138



- Наверное тяжело иметь подругу, подозревающую тебя во всяких непристойных занятиях, - начал я разговор с девушкой, оставшейся за столиком.

- Очень, - подтвердила она. - Алика пытается привлечь к себе внимание - вот и городит, что ей на ум приходит. Да, я не отрицаю, что Левинсон проводит важные эксперименты над животными, но это не значит, что он злодей. Ни один крокодил ещё не пострадал от его рук. Но эта ненормальная может сделать что угодно, лишь бы выставить себя зоозащитницей, о которой захочет написать пресса. Я даже готова заплатить тому, кто сумеет отговорить Алику следить за мной.

◯ **Поговорить с Аликой** — (153)

◯ **Принять заказ Кейл и обсудить подробности**, ✎ «Кейл» +1 — (236)

139

Джени ещё спала, когда я пришёл к ней в лавку. Всё время забываю, что она рано ложится и поздно встаёт. Карнивэр так и не смог одержать над ней власть и не приучил к своему режиму. Я тихонько прикрыл за собой дверь, разулся, чтобы босиком пройти в спальню.

- Слэв, - простонала Джени сквозь сон, - сколько раз я просила тебя вести себя потише, если приходишь ко мне так поздно.

- В чём дело? – поддразнил я её. – Кошечка не рада видеть своего котика?

- Слэв, дай поспать, пока есть время. Мне скоро лавку открывать.

Она спала без одежды и лежала на животе, зарывшись лицом в подушку и укрывшись одеялом по пояс. Длинные каштановые волосы Дженифер расстилались по кровати. Я погладил её по голове и провёл рукой по коже на обнажённой спине.

- Тебе даже не интересно, как всё прошло?

- Если ты не истекаешь кровью – стоит полагать, что всё прошло безупречно, - пробормотала Джени.

Женщины. Они вечно потешаются над нами, относясь ко всему, чем занимаются их мужчины, как игре.

◯ Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Лон», но отсутствует 1 «Счётчик параметров/Парк»: **- Помнишь, ты говорила про того мужика из клуба Лон?** — (240)

◯ Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Парк», но отсутствует 1 «Счётчик параметров/Лон»: **- Что насчёт того типа, который меня разыскивал? Я разговаривал с ним.** — (240)

◯ Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Лон», в наличии 1 «Счётчик параметров/Парк»: **- Я переговорил сегодня с двумя заказчиками. Очень странно.** — (245)

140

Похоже, что из всех комнат на первом этаже, только в самой дальней кто-то есть. Прямо возле лестницы.

◯ **Идти вперёд** — (115)

141



Джон посмотрел на меня с недоумением:

- Я плачу тебе деньги - ты решаешь, как всё провернуть.

- Постой, постой, - запротестовал я. - Я выполняю заказ, а не чужие прихоти.

Я постарался убедить Хищного Джона раскрыть мне подробности дела.

Сложность 3;

Модификаторы: Дознание.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +2, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (225)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (120)

142

Старый металлический сейф, какие можно найти во многих квартирах зажиточных людей. Не слишком надёжная штуковина, чтобы хранить в нём что-то по-настоящему ценное.

Сложность 2;

Модификаторы: Дознание, Скрытность.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +2, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы»

количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Салем», но отсутствует «Счётчик параметров/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, 🖉 «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (180)

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 2 «Счётчик параметров/Салем», но отсутствует «Счётчик параметров/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, 🖉 «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (91)

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Салем», но отсутствует «Счётчик параметров/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, 🖉 «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (180)

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Салем», но отсутствует «Счётчик параметров/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, 🖉 «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (241)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, 🖉 «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«Госпиталь», «Мика» +1, «Свободные очки умений» +1 — (105)

143



- Ну и чего ты от меня хочешь? Ты даже не пытался это сделать. Я так и знал, что не стоит доверять подобное дело типу вроде тебя.

◯ **Вернуться к Дженифер** — (225)

144

На самом деле от силы персонажа зависит не только его умение драться. Проблема в том, что этот навык достаточно груб, а значит не поможет при решении специальных задач. Конечно, никто не полезет с кулаками на сильного персонажа, но со времён изобретения огнестрельного оружия вообще мало кто любит марать руки.

◯ **Вернуться** — (108)

◯ Если отсутствует 1 «Параметры/Сила»: **+1 сила**, «Сила» +1, «Свободные очки умений» −1

145

Я выбрал самый безопасный, как не казалось путь, но это не избавило меня от встречи с одним из патрульных. Пройдя мимо клетки с носорогом, я вовремя сумел его заметить.

Вооружённый штурмовой винтовкой, он шёл в мою сторону, осматриваясь по сторонам. Он вот-вот заметит меня...

Сложность: Зависит от выбора действия и экипировки;

Модификаторы: Зависят от выбора действия.

◯ Если отмечено «Экипировка/Нож (+1 Дознание +1 Сила)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Тихое убийство (Нож)/ Сила Скрытность 10**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»

◯ Если отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Тихое убийство (Револьверный патрон, Глушитель)/ Меткость Скрытность 10**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1

◯ Если отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Тихое убийство (Серебряная пуля, Глушитель)/ Меткость Скрытность 10**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» −1

◯ Если отмечено «Экипировка/Плащ (+2 Скрытность)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Спрятаться (Плащ)/ Скрытность 4**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +4, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Спрятаться/**

Скрытность 6, ✎ `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Провал!**, ✎ `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**92**)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Успех!**, ✎ `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**71**)

146

Возможно, так оно и лучше. Подошедшие охранники вежливо попросили меня отойти подальше от сцены и не мешать съёмке.

Теперь мне ни за что нельзя попадаться на глаза Хищному Джону.

◯ **Провал!** — (**12**)

147



- Это крокодил, разве вы не видите? Его зовут Макс, но сейчас он пребывает не в лучшей своей форме. Прошу, не стучите по стеклу и не используйте вспышку от фотокамеры - его это раздражает.

◯ **Другой вопрос** — (**62**)

148



- Болван! - плевался Джон. - Мало того, что ты выстрелил в самый неподходящий момент, так ещё и промазал! Чем ты слушал, когда я говорил, что Грос должен быть убит ровно через три минуты после начала своего выступления? Или нервишки шалят?

Убирайся к чёрту и больше никогда не попадайся мне на глаза!

◯ **Полный провал!** — (12)

149



Боб, мой приятель, подрабатывающий охранником в клубе Лон, как будто ждал, что я приду сюда, хотя на самом деле мне не нравится бывать в этом месте. Он сразу показал мне одним лишь взглядом, не делая лишних движений, к кому мне стоит присмотреться.

Но я и без этого понял, о ком говорила Джени. Две девушки привлекали к себе внимание не только экстравагантной внешностью, но и истеричной манерой общения друг с другом. Я подсел к ним поближе за соседний столик и, как бы задумавшись о своём, развесил уши.

-... Кейл, если слухи о том, чем вы занимаетесь с доктором Левинсоном в террариуме подтвердятся - я с тебя самой шкуру сдеру.

- Послушай, Алика. Ты лезешь не в своё дело. Так что просто забудь о том, что ты когда-то услышала.

- Я тебя предупредила, Кейл.

Алика встала из-за стола с демонстративным невежеством и пошла в другую часть зала. У меня появилась возможность поговорить с каждой из девушек по отдельности.

◯ **Поговорить с Аликой** — (153)

◯ **Поговорить с Кейл** — (138)

150

Вытащив одну из карт из колоды, я получил подсказку касательно того, где мне нужно искать то, ради чего я сюда пришёл. На карте была изображена клетка, подвешенная над головами людей.

Я не могу рационально объяснить, каким образом я расшифровал этот знак. Понимание пришло ко мне само собой: Виктор находится на втором этаже коттеджа.

◯ **Идти вперёд** — (115)

151

Я посмотрел на лежащий рядом с входом труп. Везение? Да у него даже шанса не была спасти свою шкуру. Теперь стоит поспешить, а то вдруг я наделал шума.

Дверь главного входа заперта на надёжный замок, но это ведь не значит, что я не смогу через неё войти.

Взлом

Сложность: 10

Модификатор: Дознание

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Взлом**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Грос», но отсутствует «Счётчик параметров/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Задний вход**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (235)

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Грос», но отсутствует «Счётчик параметров/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Задний вход**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (74)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (172)

152

Я пристрелил эту тварь! Огромная мышь рухнула на землю, издав свой последний крик. Её лапы ещё содрогались в конвульсиях, когда я приступил к изъятию полезных частей тела монстра.

Вы можете выбрать один из двух предметов экипировки и перенести его в свой инвентарь.

✎ «Удача» = 4

◯ **Покинуть рощу** — (154)

◯ Если в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **Пойти к реке** — (155)

◯ Если в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Нетопырь» или в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **Обыскать местность** — (39)

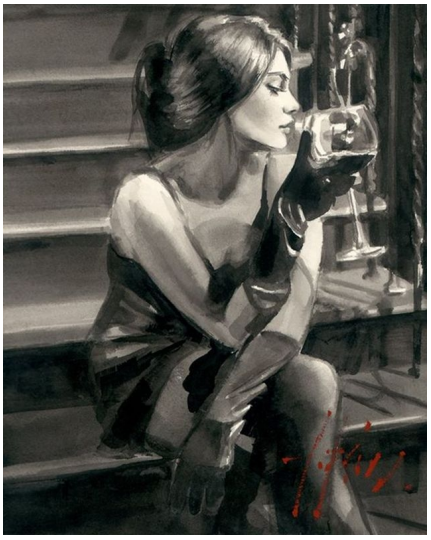
◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Коготь нетопыря (+2 Сила)», «Шкаф/+ Уши нетопыря (+2 Дознание)»: **Взять Коготь нетопыря (+2 Сила)**, ✎✓«+ Коготь нетопыря (+2 Сила)»

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Коготь нетопыря (+2 Сила)», «Шкаф/+ Уши нетопыря (+2 Дознание)»: **Взять Уши нетопыря (+2 Дознание)**, ✎✓«+ Уши нетопыря (+2 Дознание)»

◯ Если в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Нетопырь», в наличии ровно 4

«Счётчик параметров/Удача»: **Обыскать Роба**, ✎ добавить к «Патрон с серебряной пулей» случайное число от 1 до «Удача», «Удача» = 6

153



- Не слишком жестоко собираешься обойтись со своей подругой? - спросил я обиженную девушку, когда подошёл к ней.

- Она мне не подруга, - ответила Алика. - Кейл заслуживает гораздо большего, чем я ей наобещала. Она устроилась лаборанткой в террариум доктора Левинсона, выращивающего крокодилов ради научных экспериментов. Несчастные животные содержатся в неволе и подвергаются постоянным пыткам. Я готова заплатить любому за предоставление доказательств, подтверждающих полученную мной информацию.

◯ **Поговорить с Кейл** — (138)

◯ **Принять заказ Алики и обсудить подробности**, ✎ «Кейл» +2 — (177)

154

Пора сваливать отсюда, пока не выяснилось, что в Солнечной обитает целое семейство гигантских летучих мышей.

◯ **Успех!**, ✎ «Свободные очки умений» +2 — (12)

155

С берега реки видны огни спального района на другой её стороне. Завораживающее зрелище: можно наблюдать сразу за всеми квартирами, в которых горит свет, а на многих окнах даже нет занавесок. Наблюдает ли сейчас кто-то за мной? Мне кажется, что да, хотя не думаю, что моя фигура должна вызвать чей-то интерес...

- Стоять! – крикнул кто-то из темноты и медленно подошёл, направляя на меня ствол. – Что ты здесь делаешь?

- Ищу одного подонка, превращающего людей в нечто, не попадающее под описание человеческого тела, - спокойно ответил я, держа руки на виду.

- Меня зовут Роб, - зачем-то представился тип, продолжая держать свой пистолет направленным в мою сторону. – Ты не находил здесь женщину?

- Женщину!?

- Да. Линда – моя супруга. Она ушла в кустики и не вернулась. Это произошло ещё до наступления сумерек, и я никак не могу её найти. Я сильно переживаю за неё после того, что видел собственными глазами пару дне назад: одна маленькая девочка лет двенадцати, примерно в это же время, шла по пустующей улице одна. Я хотел убедиться, что она не заблудилась, и что ей не нужна помощь, но как только я подошёл к девчонке на расстояние нескольких метров – малявка в считанные секунды превратилась в жуткое существо и убежала прочь с невероятной скоростью. Я боюсь, как бы Линда не встретилась с чем-то подобным.

Я могу убедить Роба остаться на более-менее открытом месте и не шастать по зарослям, где к нему может незаметно подкрасться здешний убийца, а доверить мне заняться поиском его жены.

Сложность 4;

Модификаторы: Дознание.

Или у меня есть, что ему сказать?

✎ ✓«Превращение», «Мика» +1

◯ Если в наличии ровно 2 «Счётчик параметров/Нетопырь», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Убеждение**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +4, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Нетопырь» +1 — (**227**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Нетопырь» +2 — (**159**)

◯ Если в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Нетопырь»: **- У меня для тебя плохие новости.** — (**237**)

156



- Кейл - моя пациентка. Я нашёл способ, как излечить её от смертельного недуга и продлить её молодость.

- Пациентка? - удивился я. - Я слышал, она помогает вам в ваших исследованиях.

- Частично вы правы, - согласился Левинсон, - я испытываю на ней одно из своих лекарств, и испытание проходит весьма успешно, если не считать некоторых побочных эффектов, которые мне в скором времени удастся устранить.

◯ **Другой вопрос** — (62)

157

Я пробирался к главному входу, словно тень. Меня невозможно было заметить на расстоянии в десяток метров, но подходить к противнику слишком близко - всегда рискованно.

Чутьё меня не обманывало, да и не только чутьё. Главный вход действительно охранялся. Я вовремя заметил одного из фанатиков, занявшего позицию возле дверей. Раньше, чем он меня. И если я не ошибался - перед ним был выставлен пулемёт на маленьких сошках. Такое охранение уже внушает... доверие, но если честно - я уже был готов удивить пулемётчика внезапным журчанием. Хотя если бы я вовсе сдрейфил и отложил свой замысел освободить Виктора - мой позор оказался бы сильнее, чем если бы я обмочился.

Можно разобраться с охранником сейчас, или же поискать другой путь.

Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»:

> **Стеклобойный ДТК**
>
> Всегда можно попробовать пробраться в дом через окно - эффектно и неожиданно.

✎ «Грос» = 0

◯ Если отсутствует 2 «Счётчик параметров/Грос»: **Задний вход** — (235)

◯ Если в наличии 2 «Счётчик параметров/Грос»: **Задний вход** — (74)

◯ Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»: **Окно** — (158)

◯ **Хватит метаться. Нужно действовать**, ✎ «Грос» +1 — (134)

158

С одной стороны я был прав - боковые стены коттеджа действительно никем не контролировались, так что я смог спокойно подойти к одному из окон. Что ещё стало для меня приятной неожиданностью - так это отсутствие на окнах решёток.

Задо я столкнулся с проблемой, которую не смог предвидеть: пуленепробиваемое стекло. Мне придётся поднапрячься, чтобы разбить его.

Разбить стекло

Сложность: 10

Навык: Сила

✎ «Грос» = 0

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Слишком сложно. Иду на главный вход**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (157)

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Задний вход**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (235)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (172)

159

- Да, ты прав, - согласился Роб. - Мне не стоит рисковать. Вот, возьми это, только найди мою жену и приведи её ко мне.

Я пообещал, что сделаю это, и направился вглубь рощи. Там, как мне казалось, следует искать если не Линду, то хотя бы зацепки, позволяющие понять, куда она могла деться.

Я аккуратно шёл по мягкой земле, не всегда видя, куда наступаю. Время от времени, делая очередной шаг, я утопал в грязи по щиколотку, но если принять во внимание запахи, наполнявшие воздух, то можно подумать, что это не совсем грязь.

Когда шум реки уже почти не был слышен, мне пришлось замереть на месте.

✎ «Удача» = 4

◯ **Пронзительный писк разрезал тишину**, ✎ «Удача» = 6 — (204)

◯ Если в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Удача»: **Взять патроны**, ✎ «Удача» = 6, добавить к «Патрон с серебряной пулей» случайное число от 1 до «Удача»

160

Я и до первого этажа не успел спуститься, как на всей территории центра подняли тревогу. Что за чёрт!? Мне нельзя здесь больше оставаться. Нужно покинуть это место и попробовать ещё раз, когда всё успокоится.

◯ **Покинуть здание центра**, ✎ ✕«Слабительное», ✕«Успокоительное», ✕«1234», ✕«qwerty» — (**66**)

161



- Слэв, со мной связался один человек, готовый тебе помочь. Его зовут **Виктор Боровских** и он говорит, что знает, где нужно искать Мику.

Вот только есть одна проблема: некоторые факты из его досье противоречат друг другу. И ещё не совсем ясно, где он сам находится в настоящее время.

Уверена, ты сумеешь во всём разобраться. Вот, сам смотри:

◯ **Досье** — (**229**)

162

Я сумел попасть в палату пациентов почти в соответствии с разработанным Виктором планом.

Палата, обустроенная под детскую комнату, и в ней находилась Мика. Она испуганно смотрела на меня, не понимая, зачем я сюда пришёл, но ничего хорошего она явно не ждала.

- Вы... собираетесь отвести меня на процедуры? - спросила она, пока я соображал, как мне объяснить своё появление.

- Я хочу вывести тебя из этого места.

Она меня поняла и заволновалась ещё больше.

- А это не опасно? Если нас поймают - то случится беда.

Я дал ей понять, что времени у нас в обрез и действовать нужно быстро, без лишних слов. Мике потребовалось меньше минуты, чтобы достать из шкафчика рюкзак и закинуть в него самые необходимые вещи.

Теперь, как мне незаметно провести ребёнка через весь административный этаж? Контейнер на колёсиках, который стоял возле грузового лифта, давал единственную такую возможность.

- Мика, ты ведь хочешь выбраться из центра? - она молча кивнула. - Тогда - залезай, - указал я на контейнер и приподнял его крышку.

Она послушно сделал то, что я попросил. Я закатил её в лифт и поднялся на первый этаж, провёз её по всему коридору до самого выхода, не привлекая ничьего внимания, но уже у самых дверей меня окликнул один из сотрудников:

- Эй, постойте! Одну минуточку, пожалуйста...

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

...- Будьте так любезны, - он подошёл ко мне и приоткрыл крышку контейнера. Я уже готов был сделать с ним что угодно, даже револьвер приготовился достать, но сотрудник не стал заглядывать внутрь, а только закинул туда пакет с мусором. - Бумага - тоже органика, - виновато улыбнулся он, растерявшись от того, с каким напряжением я за ним наблюдал.

✎ «Грос» = 0

◯ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Грос»**:** **Остановиться**, ✎ «Грос» +1

◯ **Продолжить катить контейнер на улицу** — (99)

163

С другой стороны разбитой машины кто-то произнёс:

- Чёрт возьми, я ведь предупреждал Дэйва, что встреча с отцом не приведёт ни к чему хорошему.

Я обошёл и увидел какого-то старика. Но откуда он мог взяться на этой пустынной улице?

Щелчок затвора.

Стронг направлял в неизвестного заряженный пистолет.

- Кто ты такой? - задал он ему вопрос.

Старик поднял руки и ответил:

- Меня зовут Брэдли. А что вы здесь делаете?

- Ты один из них! - твёрд заявил Стронг.

Я видел, что он готов пристрелить несчастного старика, приняв того за приведение, или чёрт знает за что ещё.

- Убери оружие! - скомандовал я стронгу, направляя в него свой револьвер.

- Сначала я уберу его! - Стронг не выполнил моего требования и продолжал целиться в перепуганного пожилого прохожего.

Выстрелить в Стронга

Сложность 8;

Модификаторы: Меткость.

Обезоружить его

Сложность 8;

Модификаторы: Сила.

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел!**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел! (Серебряная пуля)**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» −1

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Драка!**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**169**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**188**)

164

Я повернул голову в сторону и спешно зашагал к дверям. Налетел на всей скорости на несчастного так, что он на землю повалился.

"Ой, извините, ради бога. Я вас не заметил. Давайте помогу вам подняться" - пустячное дело. Он так и не заподозрил, что я специально схватил его за ворот пиджака, чтобы обчистить внутренний карман.

Теперь захожу в корпус центра без всяких проблем, предъявив свежевыкраденную пластиковую карточку.

◯ **Войти** — (114)

165

Найти штаб сектантов не составило труда - это одна из заброшенных баз отдыха, на которой когда-то отдыхали обычные люди, а сейчас фанатики держат пленных и совершают свои сумасшедшие ритуалы.

Периметр базы огорожен колючей проволокой, как и полагается, но это не помешало мне проникнуть на территорию. Однако стоит приглядеться ко всему повнимательней, прежде чем двинуться к самому коттеджу. Я ведь даже не знаю, кем и как охраняется база.

Увы, я не могу осмотреть всю территорию невооружённым взглядом.

Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)»:

> **Уши нетопыря**
>
> Я напряг Уши нетопыря, разумеется, выражаясь чисто фигурально. Мой капюшон, сшитый из этой части тела монстра, помог мне сконцентрироваться и понять, чего мне стоит ожидать на базе.
>
> Просканировать местность
>
> **Сложность 15;**
>
> Модификаторы: Дознание, Меткость.

Если отмечено «Экипировка/Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)»:

> **Инфракрасный прицел**
>
> Через прицел ночного видения мне удалось рассмотреть вокруг себя значительно больше деталей, чем невооружённым взглядом.
>
> Просканировать местность
>
> **Сложность 15;**
>
> Модификаторы: Дознание, Меткость.

Если отмечено «Экипировка/Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»:

> **Колода спиритолога**
>
> Гадальная колода карт. Глупо? Не глупее, чем история о том, как она попала в мои руки.
>
> Гадание
>
> **Сложность 15;**
>
> Модификаторы: Дознание, Меткость.

◯ **Придётся быть предельно осторожным**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (254)

◯ Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)» или отмечено «Экипировка/Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)» или отмечено «Экипировка/Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Просканировать местность**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +15, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (254)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (81)

166



- Бросаешь всё, как только сталкиваешься с трудностями? - Хищный Джон ухмыльнулся.

Пришлось объяснить ему, почему именно его заказ неосуществим:

- Я не смогу пристрелить Гроса, когда его будет окружать толпа журналистов. Меня схватят при первой же попытке это сделать. Попасть в него с крыши здания районной администрации нереально - слишком большое расстояние.

Джон внимательно слушал, что я ему говорю. Казалось, он смотрел на меня с презрением. Когда я закончил с объяснениями, Джон сделал резкий выдох.

- Знаешь, - признался он, - а ведь я и не рассчитывал, что в Карнивэре ещё остались настоящие наёмные убийцы. Но и психов, хватающихся за любую работу, уже не нати, ...либо эти психи стали умнее.

Хищный Джон встал из-за своего стола и пошёл к шкафу в углу кабинета. Я внимательно смотрел за тем, что он сейчас будет делать.

- Вот, возьми. Это избавит тебя от проблем.

◯ **Пойти на крышу** — (34)

◯ Если отсутствует «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»: **Принять подарок**, ✎ ✓«Винтовка (+20 Меткость)»

167

Пока они пытались понять, откуда у меня мог взяться билет в неработающий зоопарк, я полез во внутренний карман за подтверждением своих слов...

Сложность 15;

Модификаторы: Дознание, Меткость.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +15, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (28)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (125)

168



12:00

Свет прожекторов! Камеры! Микрофоны! Грос произносит вступительные реплики:

- Рад, что у меня получилось приехать в этот славный город...

12:01

-... и в этот день хочу поблагодарить всех, кто пришёл сюда и тех, кто смотрит моё выступление в прямом эфире...

Я подхожу ещё ближе. Между мной и Гросом теперь только несколько рядов репортёров.

12:02

- ...партия Хэрби - целеустремлённая, независимая...

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон»`**: Выстрелить в него**, `«Револьверный патрон» -1` — (2)

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: Выстрелить в него (серебряная пуля)**, `«Патрон с серебряной пулей» -1` — (2)

◯ **Подойти ближе** — (219)

169

Я оплошался, и Стронг незамедлительно отправил меня на тот свет.

◯ **Провал!** — (42)

170



Имя: **Мика**

Возраст: **12 лет**

◯ **Следующая** — (189)

171

- Это ведь просто картина, - ответил он. - Откуда мне знать, кто на ней изображён? Должно быть какая-то модель. Я уже не помню, откуда она взялась здесь. Должно быть, когда-то я увидел картину в каком-нибудь магазине и мне она очень понравилась, что я решил украсить ей интерьер.

Одним словом, Дэйв понятия не имел, кто изображён на фотографии. Сейчас его мысли были заняты совсем другим.

Мне нужно было скорее возвращаться назад в холодный жестокий мир, в котором меня дожидалась целая масса ещё не решённых дел.

◯ **Успех!**, 🖉 «Свободные очки умений» +3 — (42)

172

Я стоял в самом начале длинного коридора, по обе стороны которого было огромное количество дверей. В самом его конце я видел лестницу на второй этаж.

Как мне найти здесь Виктора? Я не могу заглядывать в каждую дверь. Неизвестно, на что можно нарваться, когда без приглашения вот так врываешься в штаб-квартиру преступной религиозной группировки.

Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)»:

> **Уши нетопыря**
>
> Я прислушался и понадеялся на собственную интуицию
>
> **Сложность: 10**
>
> Модификатор: Меткость

Если отмечено «Экипировка/Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)»:

> **Колода спиритолога**
>
> Возможно, карты подскажут мне правильное направление
>
> Гадание
>
> **Сложность: 10**
>
> Модификатор: Дознание

✎ «Грос» = 0

◯ Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Интуиция**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**115**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**140**)

◯ Если отмечено «Экипировка/Колода спиритолога (+4 Дознание +3 Сила)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Гадание**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», «Грос» +1

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Грос» = 0 — (**150**)

◯ **Идти вперёд**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**115**)

173

Милая, не подведи.

Сложность 20;

Модификаторы: Меткость.

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Револьверный патрон**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +20, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Патрон с серебряной пулей**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +20, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» −1

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (131)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Грос» +2, «Свободные очки умений» +1 — (131)

◯ Если отсутствуют 1 «Револьвер/Револьверный патрон», 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»: **Нет патронов** — (131)

174

- Напоминаю, что вы находитесь здесь незаконно и задаёте слишком много вопросов, - произнёс доктор.

Он потянулся за пистолетом в кобуру на своём поясе, но я уже был готов выстрелить в него первым...

Сложность 8 (6 для серебряная пуля);

Модификаторы: Меткость.

...или врезать...

Сложность 8;

Модификаторы: Сила.

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Пристрелить Левинсона (револьверный патрон)**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Пристрелить Левинсона (серебряная пуля)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» −1

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Врезать ему**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**31**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +2 — (**242**)

175

- Что-то происходит! - нервно проговорил Стронг.

Воздух в комнате наполнился непонятным гулом, стены и пол задрожали. Я с трудом устоял на ногах, словно находился на палубе корабля во время шторма. Вся комната стала покачиваться, разбросанный в ней хлам начал перемещаться из одного места в другое.

- Уходим! - закричал охотник во всё горло, но я с трудом мог расслышать его слова , как будто между нами возникла невидимая звукоизолирующая преграда. - Быстрее! Здесь опасно оставаться.

Я направился за ним к выходу, неуклюже перебирая ногами. Один неловкий шаг - и дальше пришлось бы ползти на четвереньках, но мы оба смогли покинуть здание Ред Руйн и оказаться на улице. Дверь за нами захлопнулась, и видимо чтобы открыть её снова - придётся опять попотеть.

Я выдохнул с облегчением.

◯ **Фух** — (**90**)

176



- Послушай, - произнёс я, - такая девушка, вроде тебя, не должна так сильно переживать.

- Что ты имеешь в виду? - удивилась Кейл.

- У тебя очень привлекательная внешность, чтобы думать об убийстве.

- Правда так считаешь?

Кейл немного оживилась, и мне нужно было поддержать её.

Сложность 2;

Модификаторы: Дознание.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Сделать комплимент**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +2, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**60**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**27**)

177

- Я смогу помочь, - согласился я, как только речь зашла об оплате услуг. Конечно же, на самом деле меня интересовали не только деньги. Мне хотелось знать больше об опытах над животными и добиться правды.

- Тогда нам нужно поговорить в другом месте, - ответила Алика, - у меня есть план, как всё устроить, но я не могу говорить об этом в людном месте. Так что давай встретимся у меня в номере. Я не хочу, чтобы кто-то видел, как я ухожу из клуба с кем-то неизвестным.

Я был не против. Выждав немного времени после ухода Алики, я направился в отель, адрес которого был указан на визитке. Той, что я получил от заказчицы. Это было недалеко, и вскоре мы встретились с Алико снова, как и договаривались.

- Я так понимаю, что дело очень серьёзное, раз нам пришлось прятаться от посторонних глаз так далеко.

- Ты даже представить себе не можешь, чем они там занимаются, - ответила Кейл.

- Тогда просвети меня.

Сложность 6;

Модификаторы: Дознание.

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Бросить кубики**, ✎ `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Провал!**, ✎ `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**117**)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Успех!**, ✎ `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Мика» +1,` ✓`«Научный эксперимент», «Свободные очки умений» +2` — (**47**)

◯ **Поговорим сразу о деле**, ✎ `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**117**)

178

Вы нашли достаточно подсказок, по которым можно выстроить версии о местонахождении Мики.

Приступив к её поиску, вы уже не сможете вернуться к выполнению побочных заданий. Смерть персонажа будет конечной, а провал миссии приведёт к проигрышу в игре.

◯ **Приступить** — (**161**)

◯ **Нужно больше информации** — (**103**)

179

Незнакомец сдался и ответил мне:

- Хорошо, я расскажу больше, чем тебе следует знать. Она только внешне похожа на ребёнка. Умная - не по годам.

- Пси-мутант? - предположил я.

Заказчик, похоже расстроился, что его слова заставили думать меня именно так. Он продолжил:

- Нет, у неё нет никаких патологий. Хотя она на самом деле больна. Только это болезнь другого рода. В ней таится сила, способная даровать человечеству исцеление от всех недугов.

После этих слов я наконец понял, с кем имею дело. Всё это сильно похоже на бред религиозного фанатика. Не хочу знать, какие ритуалы практикуют сектанты, но мне приходилось слышать и о человеческих жертвоприношениях. Вероучение этого психа мне не поможет отыскать в огромном городе ребёнка. Я попросил его:

◯ **- Давай только без этих твоих религиозных штучек.** — (65)

180



Я услышал позади чьё-то дыхание. Совсем близко. Я инстинктивно приглушил фонарик и обернулся - в комнате слишком темно, чтобы что-то разглядеть дальше собственного носа, но тут зажёгся свет - и я увидел перед собой старушечье лицо.

- Сопляк, - грозно крикнула старуха, - думал, что бабушка тебя не заметит? Ты знаешь, что бывает с теми, кто заходит в чужой дом без приглашения?

Она направила в мою сторону пистолет с глушителем и приготовилась выстрелить в меня.

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон»`**: Выстрелить в неё первым**, 🖉 `«Револьверный патрон» -1` — (57)

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: Выстрелить в неё первым (серебряная пуля)**, 🖉 `«Патрон с серебряной пулей» -1` — (57)

◯ **Врезать ей** — (78)

181

- Ты говорила, у тебя есть какой-то план, - напомнил я.

- Да, само собой разумеется, - спохватилась Кейл. Я ведь уже говорила, что она очень опасна и способна на что угодно. Есть только один способ избавиться от неё.

Кейл озвучила свой недвусмысленный замысел таким непринуждённым тоном, словно просила выкинуть мусор.

- В клубе ты говорила совсем другое.

- Прости, если изначально я выразилась не достаточно понятно, - Кейл закатила глаза: - Ну да, ну да - ты ведь благородный наёмный убийца, который не принимает заказы на женщин. Но только Алика не будет такой же принципиальной, когда ей подвернётся случай устроить настоящий теракт в лаборатории.

Мне показалось, что здесь она перебарщивала. Я взял Кейл за руку и произнёс как можно убедительней:

- Она не сделает тебе ничего плохого.

Но я заметил, как сильно она волновалась. Её ладонь оказалась такой холодной, а сама она погрузилась в свои мысли и пропустила мои слова мимо ушей. Я видел, что Кейл всё ещё была на взводе и могла совершить какую-нибудь глупость.

◯ **Покинуть номер отеля** — (211)

◯ **Успокоить Кейл** — (176)

182

Этому ублюдку удалось сбежать. У меня не получилось с ним справиться.

Я вернулся к телу женщины и рассмотрел повнимательней: молодая и симпатичная, какие обычно и становятся жертвами насильников, но только никаких признаков сексуального домогательства я не обнаружил. Маньяк не пытался снять с неё одежду. Он просто забил её до смерти.

Что ж, я тут уже ничего не смогу сделать. Теперь этим будет заниматься полиция.

Уже светает, и я так и не смог нати нормального заказчика, который предложит нормальное дело. Пора наведаться к Джени. Она поможет мне хорошо отдохнуть, а заодно подскажет, кому ещё требуются услуги наёмника.

◯ **Отправиться к Дженифер** — (139)

183

...его лицо было скривлено в напряжении, а в глазах было столько звериной жестокости, что на короткое мгновение меня даже парализовало. Он смотрел прямо перед собой и видел меня. В его взгляде вспыхнула молния ненависти.

Я застал одного из фанатичных участников группировки за силовой тренировкой. Он держал над головой штангу, по габаритам сравнимую с мостом легкового автомобиля, и туту же бросил её с высоты поднятых вверх рук, чтобы принять меня так, как полагается принимать непрошенных гостей. Я среагировал сразу же.

Выстрел

Сложность: 8

Модификатор: Меткость.

Драка

Сложность: 10

Модификатор: Сила.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Драка!**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел!**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел! (Серебряная пуля)**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Патрон с серебряной пулей» −1

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**3**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +2 — (**136**)

184

- У меня есть фотография одной девочки, - сказала Джени.

- Что? Откуда? - удивился я.

- Заходил человек. Просил сообщить ему, если я, или кто-то из посетителей лавки что-либо знает о ней.

Ну почему она такая спокойная?

- Джен, ты должна показать мне эту фотографию прямо сейчас.

- Хорошо, хорошо.

Дженифер встала с кровати и пошла в торговый отдел своего дома, совсем не беспокоясь о том, что на ней ничего нет. Я направился следом.

- Вот, смотри. Ведь это она же? - Джен показала мне фотографию разыскиваемого ребёнка. - Если вдруг что-то выяснится - я сразу дам тебе знать.

- И никому больше, - я приложил указательный палец к губам Дженифер.

◯ **Оставить фотокарточку Мики Дженифер** — (46)

185

Мне попался оставленный кем-то плащ, который хоть как-то мог защитить от непогоды, а рядом лежал нож. Смешно надеяться на прохудившийся плащ, но всё же это лучше, чем ничего. Я завернулся в него и стал ждать...

Вы можете взять один из предметов экипировки и переместить его в свой инвентарь.

◯ **Ждать** — (203)

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Плащ (+2 Скрытность)», «Шкаф/+ Нож (+1 Дознание +1 Сила)»:` **Плащ (+2 Скрытность)**, ✎✓`«+ Плащ (+2 Скрытность)»`

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Нож (+1 Дознание +1 Сила)», «Шкаф/+ Плащ (+2 Скрытность)»:` **Нож (+1 Дознание +1 Сила)**, ✎✓`«+ Нож (+1 Дознание +1 Сила)»`

186

Я кинулся на вооружённого часового и повалил его с ног быстрее, чем он успел понять, что я рядом. Я прижал эту острую штуку к его лицу.

Я рисковал, но мне повезло - часовой оказался достаточно умён, чтобы не открывать свой рот, пока я не попрошу его это сделать, и не совершать никаких необдуманных действий.

- Сколько вас? - еле слышно прошептал я.

- По стрелку у каждой двери, - его подбородок дрожал, да и глаз дёргался, но ему некуда было деваться. Придавленный к земле охранник говорил шёпотом, так же как и я, не меньше меня боясь, что его может услышать кто-то ещё.

- Внутри? - я на всякий случай надавил на него чуть сильнее, хоть и не похоже было, что мой осведомитель собирается юлить.

- Там только шеф. Его комната на первом этаже. И ещё этот... пленник. Его держат на втором.

Я поблагодарил охранника. ...перед тем как его грохнуть. Я сделал это быстро и без лишней жестокости, так что он не пожалел о том, что сдал мне систему охраны штаба своей шайки.

Мне нужно придумать, как попасть в здание и не поднять шум. Придётся что-то решать с вооружёнными бандерлогами на дверях.

Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»: Можно попробовать пробраться в здание и через окно, не столкнувшись ни с кем из охраны.

◯ **Главный вход** — (157)

◯ **Задний вход** — (235)

◯ `Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»:` **Окно** — (158)

187



Имя: **Лэйла**

Возраст: **12 лет**

◯ **Выйти из парка** — (207)

188

Я обезвредил этого психопата. Он лежал неподвижно. Похоже, я перестарался, но меня это даже не беспокоило.

Где этот старик, ...Брэдли? Он куда-то пропал также внезапно, как и появился, а я остался один посреди пустынной улицы с револьвером в руке, около разбитой вдрызг машиной, а рядом ещё лежал труп Стронга.

Теперь нужно валить отсюда скорее, не забыв обыскать Стронга.

Вы можете взять один из двух предметов экипировки и переместить его в свой инвентарь.

✎ «Удача» = 4

◯ Если в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Удача»: **Взять патроны**, ✎ добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Удача», «Удача» = 6

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Кожаная куртка (2 Меткость 3 Сила)», «Шкаф/+ Инфракрасный прицел (3 Меткость 2 Скрытность)»: **Кожаная куртка (+2 Меткость +3 Сила)**, ✎ ✓«+ Кожаная куртка (2 Меткость 3 Сила)»

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Кожаная куртка (2 Меткость 3 Сила)», «Шкаф/+ Инфракрасный прицел (3 Меткость 2 Скрытность)»: **Инфракрасный прицел (+3 Меткость +2 Скрытность)**, ✎ ✓«+ Инфракрасный прицел (3 Меткость 2 Скрытность)»

◯ **Идти через Ред Руйн**, ✎ «Удача» = 6, ✓«Иной мир», «Мика» +1 — (249)

189



Имя: **Лэйла**

Возраст: **12 лет**

◯ **Понятно** — (64)

◯ **Предыдущая** — (170)

190

Кейл закрыла глаза на долю секунды, когда я тронул её между ног. И даже здесь я не ощутил такого тепла, какое должно быть, но от этого мне стало даже приятней её гладить.

Она подалась мне на встречу и ответила:

- Мне не до мужчин, у меня слишком много работы.

Запах кожи Кейл и аромат вина из её рта вскружили мне голову. Её дыхание овеяло меня свежестью. Я не хотел, чтобы следующий выдох прошёл мимо меня и коснулся её тонких губ своими.

Она дерзко прикусила меня, отчего у меня мурашки по коже пробежали. Я приобнял её и прижал к себе.

Сложность 3;

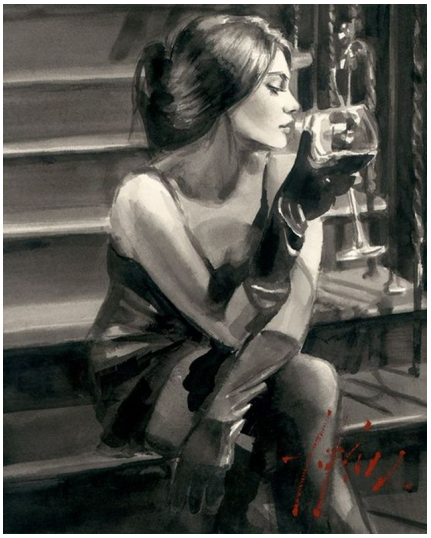
Модификаторы: Сила.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Прижать Кейл к себе**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +2, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (60)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (14)

191



- Я приготовила взрывной механизм. Сила взрыва сможет разрушить стекло аквариума и Макс окажется на свободе. Ты ведь понимаешь, что когда это произойдёт - тебя уже не должно быть поблизости.

Мне этот план показался странным, я не понимал его цели.

- Что произойдёт с твоим крокодилом потом? Он переселится в ближайшую канаву и будет жить в одном из людных районов?

- После того как разделается со всеми работниками террариума? - уточнила Алика. - Нет, он не сможет выти из зоопарка, но этот инцидент привлечёт внимание городских властей и общественности к проблеме незаконных опытов над животными.

◯ **Тогда понятно** — (224)

192



- Фактически это тюрьма для научных сотрудников. Чем они там занимаются - я тебе сказать не смогу, но думаю, что это должно быть связано с секретными исследованиями.

◯ **Религиозная группировка** — (128)

193

Я предупредил Салема, что не люблю, когда меня разыгрывают.

Сложность 2;

Модификаторы: Дознание.

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Бросить кубики**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +2, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Провал!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (212)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (75)

194

Мне легко удалось состроить самую обыденную мину. Эти парни даже не подумали о том, что такой тип, вроде меня, способен совершить покушение на политического деятеля, поэтому пропустили меня без лишних вопросов. Вероятно они ждали кого-то, кто подойдёт к ним с винтовкой наперевес.

Самое время вернуться к Хищному Джону и рассказать о том, как всё прошло.

◯ `Если в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Грос»`: **Пойти к Хищному Джону** — (148)

◯ `Если в наличии ровно 2 «Счётчик параметров/Грос»`: **Пойти к Хищному Джону** — (19)

◯ `Если в наличии ровно 3 «Счётчик параметров/Грос»`: **Пойти к Хищному Джону** — (221)

◯ `Если в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Грос»`: **Пойти к Хищному Джону**, `«Удача» = 3` — (55)

195

Он истерически заржал, как только увидел детское лицо на фотографии. Я даже спросить ничего не успел. Пришлось врезать ему, чтобы он успокоился.

- Что смешного я тебе показываю?

- Я просто радуюсь, что не смогу с ней встретиться, потому что ты меня сейчас застрелишь.

Я сдавил ему горло свободной рукой.

- Что ты о ней знаешь?

Сложность 1;

Модификаторы: Дознание, Сила.

К значению красного кубика добавляется сложность

К значению зелёного кубика добавляются модификаторы

Успех - если по итогу значение зелёного кубика больше или равно красному

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +1, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**94**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«Легион», «Мика» +1, «Свободные очки умений» +1 — (**233**)

196

Стоило мне выйти из лаборатории, я даже террариум покинуть не успел, как за моей спиной раздался взрыв. У меня уши заложило - какое-то время я слышал только звон. Звон бьющегося стекла и ничего больше.

Взрывная волна накрыла меня жаром и повалила с ног. Если Алика планировала освободить Макса, взорвав его аквариум, то со взрывчаткой она явно переборщила.

Я несколько минут приходил в себя. За всё это время не произошло ничего, что должно было соответствовать её плану. Тишина и только. Мутировавший крокодил оставался в лаборатории. Я осторожно пошёл назад. Для мен было важно знать, стоит ли возвращаться к заказчице и о каких результатах ей сообщать.

Аквариум был взорван, осколки стекла разлетелись по всему полу. А вместе с тем пострадал и монстр, находившийся в нём. Я видел его останки. Они уже не походили на то, каким он был до взрыва. Его тело разорвало на куски и теперь в аквариуме лежала изуродованная его часть.

Наполовину рептилия - наполовину... Кейл, а вовсе не какой не Макс. Монстр с её лицом был мёртв.

У меня сразу появилось много вопросов, но я не хотел знать на них ответа. Мне пора уходить, и не стоит пытаться объяснять что-то Алике.

◯ **Успех!**, ✎ «Свободные очки умений» +2 — (**42**)

197

Из-за глушителя звук выстрела не был слышен. Большинство присутствующих даже не поняли, что только что произошло. Мне было достаточно сделать пару шагов назад, чтобы раствориться в толпе, но в мою сторону с разных сторон уже ломились охранники мероприятия.

Раствориться в толпе.

Сложность 2;

Модификаторы: Скрытность.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +2, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**86**)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**68**)

198

12:00

Свет прожекторов! Камеры! Микрофоны! Грос начинает произносить вступительную речь.

Легавые усиливают оцепление на главной дороге и в узких закоулочках.

12:01

Грос размахивает с трибуны руками, делая широкие жесты. Избиратели продолжают собираться перед ним.

12:02

Я слышу дружный топот поднимающихся по внутренней лестнице легавых. Сейчас они выйдут на крышу через дверь, ведущую сюда с чердака.

12:03

До меня отчётливо доносятся голоса с другой стороны двери: "Там кто-то есть", "Я точно его видел".

◯ **Выстрелить в Гроса**, ✎ «Грос» +1, «Свободные очки умений» +1 — (173)

◯ Если отмечено «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»: **Выстрелить в Гроса (Винтовка +20 меткость)**, ✎ «Грос» +1, «Меткость» +20, «Свободные очки умений» +1 — (173)

◯ **Ждать** — (54)

199

Маньяк был так увлечён издевательством над телом своей жертвы, что заметил меня в последний момент. Он тут же рванул прочь. Мне пришлось его догонять.

Сложность 0;

Модификаторы: Сила.

К значению красного кубика добавляется сложность

К значению зелёного кубика добавляются модификаторы

Успех - если по итогу значение зелёного кубика больше или равно красному

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (182)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (109)

200

Я задал несколько вопросов, ну и конечно напомнил, что бывает с теми, кто втягивает детей в противозаконную деятельность.

Сложность 1;

Модификаторы: Дознание.

К значению красного кубика добавляется сложность

К значению зелёного кубика добавляются модификаторы

Успех - если по итогу значение зелёного кубика больше или равно красному

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +1, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (118)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (72)

201

Внутри дом Карлоса оказался не таким роскошным, как снаружи. Я обошёл весь первый этаж и подвал, освещая комнаты тусклым светом фонаря, и не нашёл ничего интересного или странного. Судя по слою пыли на полах и мебели – сюда давно никто не заходил. Оставалось ещё осмотреть второй этаж.

Деревянная лестница со сгнившими ступеньками, казалось, развалится, как только я начну по ней подниматься. Я старался ступать как можно осторожней, но каждая досточка под ногами издавала скрип.

Большинство комнат - абсолютно пусты, как будто в них никто никогда не жил. Только в одной спальне было немного мебели: кровать, кресло, стол, табурет и сейф.

Сейф!

✎ «Свободные очки умений» +1

◯ **Взломать** — (142)

202

Я перепробовал всё, но не смог найти достаточного количества зацепок, по которым можно было бы отыскать Мику. Мне только остаётся надеяться, что с ней не произошло ничего дурного, но чтобы убедиться в этом, придётся начать всё с начала.

Получите 6 свободных очков умений и предмет экипировки рук Кастет (+1 Сила)

◯ **Обновить задания**, *Все ваши достижения обнулены. Начните прохождение миссий заново, получив 6 свободных очков умений и предмет экипировки рук Кастет (+1 Сила)*, «Свободные очки умений» +4, ✓«+ Кастет (+1 Сила)» — (12)

203

8:00

Патрули начинают активно перемещаться по площади Угодников в поисках подозрительных личностей. На дорогах и в узких закоулках между домами появляются ряды оцепления. Рабочие начинают возводить трибуну.

11:30

Перед возведённой трибуной собираются репортёры, журналисты и избиратели, желающие отдать свой голос в пользу партии Хэрби. Я тихонько жду и продолжаю наблюдать за всем с высоты.

11:59

В здание районной администрации вбегает несколько легавых. Они явно засуетились. Проклятье! Похоже, они заметили меня!

Грос выходит к трибуне. Сейчас он начнёт свою речь.

◯ **Выстрелить в Гроса** — (173)

◯ Если отмечено «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»**: Выстрелить в Гроса (Винтовка +20 Меткость)**, «Меткость» +20 — (173)

◯ **Ждать** — (123)

204



Я подумал, чт вижу перед собой человека в плаще, полы одежды которого покачиваются над землёй, но когда эта тварь взмыла в воздух - я смог понять, что имею дело с огромной летучей мышью. Летучая мышь размером с человека. Она заметила меня и уже собиралась наброситься на свою новую жертву, но у меня был припасён для неё сюрприз.

Я направил в нетопыря свой револьвер...

Сложность 20 (3 - если выстрелить серебряной пулей)

Модификаторы: Меткость.

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Выстрел**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +20, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Револьверный патрон» −1

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

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +1 — (152)

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», отмечено «Экипировка/Плащ (+2 Скрытность)», но отсутствует «Экипировка/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (16)

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствуют «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Экипировка/Плащ (+2 Скрытность)»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (228)

◯ Если отсутствуют 1 «Револьвер/Револьверный патрон», 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»: **Нет патронов!** — (228)

205



- О, боже, Слэв! Поверить в это не могу! Я тут прибиралась у себя в комнате и случайно обнаружила это. Я даже не представляю, каким образом тебе удалось добыть настоящую крокодиловую кожу!

Да, я понимаю, ты старался ради меня - и это самое важное, но кожа, которую ты принёс... материал не подходит, чтобы шить из него сумку.

Кстати, у меня для тебя сюрприз. Загляни в ящик со своей экипировкой на полку с одеждой, чтобы найти то, что я для тебя приготовила!

◯ **Здорово!** — (42)

206



Такой странный креатив вызывал сомнительное желание попасть внутрь, как будто завлекая в неизвестность.

◯ **Войти в Ред Руйн** — (247)

207

Из глубин подворотен доносился женский возглас. Глухой и далёкий, но переполненный ужаса.

- На помощь! - звучало где-то далеко, едва различимо. И этот панический крик удалялся.

Я не смог сообразить, куда именно нужно поспешить, только сумел понять направление, откуда доносится вопль - к востоку отсюда, со стороны вокзала.

Похоже, там происходит что-то по-настоящему ужасное. Стоит ли рисковать и бежать на крик о помощи прямо сейчас? Или сначала мне нужно завершить свои дела?

◯ **Бежать на крик** — (253)

◯ `Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Лон»`**: Идти в клуб Лон** — (246)

◯ `Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Парк»`**: Идти в парк Застрельщиков** — (217)

Мне повезло, в туалете кроме нас с ним в эту минуту никого не оказалось.

- Слэв? - удивился он моему появлению, когда закончил мыть руки и отвернулся от умывальника.

- Что за шуточку ты рассказал мне за столом?

- Анекдот про байкера, который по ошибке зашёл в кофейню? Это очень смешно, - постарался съюлить Брэдли, но тут же поплатился за своё чувство юмора ударом в пузо.

- Я не помню, чтобы ты рассказывал этот анекдот.

- Видимо, ты стал жертвой эффекта Манделы, проявившим себя таким своеобразным образом, - по деловому заговорил Брэдли. - Иногда мир меняется, эти изменения затрагивают не только настоящее, но и прошлое. При этом отдельные фрагменты стираются из памяти людей, или же заменяются подложными.

По-моему, это называется "шизофренией", но я продолжал допытывать старика:

- Ты сказал, что видишь людей насквозь. Что ты знаешь об отце Дэйва?

- У Дэйва нет отца..., - ещё один пропущенный удар в живот. - ...Это не твоё дело.

Ну я сам привык решать, что моё дело, а что - нет, и я умею заставлять людей говорить, особенно когда никто на это не смотрит. Я достал пистолет и направил в туловище перед собой. Он заулыбался широченной улыбкой, решив, что угроза пистолетом - дешёвый блеф.

Выбить из Брэдли всё, что он знает о Томе Джемерсоне.

Сложность 18;

Модификаторы: Дознание, Сила.

Если отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)»: Свободной рукой я достал из ножен за спиной коготь нетопыря и упёр его острый кончик в ляшку Брэда. Даже не знаю, что больнее: когда в тебя впивается эта штук, или когда кто-то вытягивает её обратно вместе с застрявшими на зазубринах кусочками мяса.

Сложность 12;

Модификаторы: Дознание, Сила.

Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»: Я ткнул ему в грудь острыми выступами дульной насадки на пистолете. Уверен, ему не понравилось, а сморщившееся лицо неразговорчивого собеседника подтвердило мои представления об ощущении, которое он должен испытать.

Слушающий услышит молчащего, если ткнёт в него стеклобоем.

Сложность 12;

Модификаторы: Дознание, Сила.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»**: Спросить Брэдли ещё раз (Сложность 18)**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +18, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

◯ Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)» или отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»**: Применить дополнительную стимуляцию (Сложность 12)**, ✎ добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +12, добавить к «Зелёный кубик +

Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила»

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

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, ✎ «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (**239**)

209

Обыскав труп пожилой женщины, я нашёл у неё только пистолет с глушителем и несколько патронов. Здесь же, за домом, был ещё один проход внутрь. Вероятно им и пользовалась домоправительница - дверь оказалась не заперта.

Вы можете взять один из предметов экипировки и переместить его в свой инвентарь.

✎ «Удача» −1

◯ **Войти в дом**, ✎ «Удача» = 6 — (**201**)

◯ Если в наличии ровно 5 «Счётчик параметров/Удача»: **Взять патроны**, ✎ «Удача» = 6, добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Удача»

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)», «Шкаф/+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)»: **Взять прицел (+2 Меткость)**, ✎ ✓«+ Прицел (+2 Меткость)»

◯ Если отсутствуют «Шкаф/+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)», «Шкаф/+ Прицел (+2 Меткость)»: **Взять глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)**, ✎ ✓«+ Глушитель (+1 Меткость +1 Сила)»

210

Мне удалось проникнуть в сам террариум, но действовать нужно быстро, пока никто не заподозрил, что на территории парка находятся посторонние.

Я прокрался по узким коридорам и оказался в огромной комнате, напоминающей лабораторию.

Человек в докторском халате склонился над столом, производя какие-то записи, и даже не заметил меня.

Одна из стен была отгорожена стеклом, за которым я видел огромного крокодила. ...только это не совсем крокодил. Не такой, каким его привыкли все видеть. Настоящее гуманоидное чудовище вертелось в бассейне и плюхало хвостом по воде, стараясь привлечь к себе внимание.

-Доктор Левинсон? - окликнул я человека в халате, засунув руку за пазуху.

- Да. А кто вы? - ответил мне доктор, вовсе не удивившись моему появлению.

- Я хочу задать вам несколько вопросов...

Вызвать на откровенный разговор.

Сложность 7,

Модификаторы: Дознание.

◯ `Если отмечено «Предметы/Сумка Алики»`**: - Чем вы здесь занимаетесь?**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**174**)

◯ `Если отсутствует «Предметы/Сумка Алики»`**: - Чем вы здесь занимаетесь?**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**58**)

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Несколько вопросов общего содержания**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +7, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»`

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

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**62**)

211

Я решил, что не смотря на абсурдный заказ Кейл, мне не стоит бросать это дело полностью. Нужно хотя бы для себя выяснить, что происходит в террариуме доктора Левинсона, и какие опыты он ставит на животных.

Кроме того, мне всё ещё нужно во что бы то ни стало раздобыть где-то сумку, о которой говорила Джени.

Адрес террариума я отыскал, обратившись в справочную службу. Он находится на территории зоопарка. Стоит посетит это место, чтобы хотя бы просто посмотреть на зверей.

Нужно только выбрать время, когда там не будет других посетителей.

◯ **Отправиться в зоопарк** — (23)

212

В следующий раз я встретился с Салемом в тот же вечер, как мы с ним и договорились. Он повёз меня в район элитных частных построек, когда уже стемнело, чтобы лишний раз не попасться никому на глаза. Дом Карлоса пустует, но это не значит, что в соседних домах не живут люди. Приходилось действовать осторожно.

В прокуренном салоне так пахло травкой, что у меня перед глазами всё позеленело, пока мы доехали до места. И как только Салем умудряется вести машину под кайфом и его не тошнит? Он припарковался возле одного из клубов в районе, чтобы не светить машину возле дома Карлоса. Дальше – пешком.

Огромный двор окружён забором из металлических прутьев. В светлое время подойти к дому через стриженный газон незамеченным было бы невозможно. Слишком мало мест на участке внутри периметра, где можно укрыться, если нас засекут. Только вдоль стен двухэтажного здания растут кусты с человеческий рост.

Салем показал мне пролаз в заборе, через который мы оба попали на участок. Наши фигуры быстро переметнулись по открытому месту к кустам, стоя рядом с которыми можно быть уверенным в том, что нашего присутствия никто с улицы не заметит. Двигаясь аккуратно вдоль стены, мы подошли на угол здания, образованный фасадной и боковой стенами.

- Я останусь на шухере, пока ты ковыряешь замок, - прошептал Салем.

Я проскочил к двери дома.

◯ **Взломать замок** — (5)

213



- Слэв, прежде ты снова куда-то уйдёшь, я хочу с тобой поговорить...

По тону, с которым произнесла это Дженифер, я почувствовал, что пахнет жареным. На всякий случай сразу напомнил ей, что всё что я делаю - только ради неё, и что не представляю, чем бы я занимался, если бы не она.

◯ **- Давай в другой раз.** — (149)

◯ **- Ладно.** — (234)

214



- О, боже, Слэв...

Больше Дженифер не нашлась, что ещё сказать, когда я привёл к ней в лавку человека, едва перебирающего ногами. Пришлось объясняться:

- Солнце, ты ведь знаешь, что у меня дома он не будет в такой же безопасности, как здесь. Ему нужно немного отдохнуть.

Джени узнала Виктора по фотокарточке, которая у неё была.

- Это тот человек, который должен объяснить тебе, как найти Мику!? - она помогла мне довести его до кресла и усадить. - Виктор. Я приготовлю примочки, от которых ему должно полегчать. Дай мне время, и он сможет всё рассказать.

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

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

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

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

◯ `Если отсутствует 1 «Параметры/Свободные очки умений»`: **Продолжить**, ✎✓`«3-ий акт»` — (**59**)

215

Я отправил обоих ротвейлеров туда, откуда они, похоже, взялись - в самое пекло ада. Теперь нужно не наткнуться на старушку, натравившую на меня псов.

Я осторожно обогнул дом с другой стороны. Надеюсь, что она осталась там же, откуда услышала меня...

- Рэксик, Стафик! Где вы есть? - позвала она своих собак.

Она уже совсем рядом и идёт в мою сторону. Она вот-вот меня заметит. Нужно спрятаться.

Сложность: 1

Модификаторы: Скрытность

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»` **: Бросить кубики**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +1, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»` **: Провал!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (13)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»` **: Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (137)

216

Джени предупредила меня, что Хищный Джон не любит принимать гостей на ночь глядя, так что я собирался прийти на встречу с ним днём. Погода выдалась отвратительная: весь день хлестало, как из ведра, поэтому я немного отложил свои планы и прибыл в район, в котором стоило искать Джона, уже поздно вечером.

Оказавшись внутри заведения под названием **777** - именно этот адрес мне подсказала Джени, я прошёл мимо рядов игровых автоматов и картёжных столов. Некоторые посетители казино - невероятно состоятельные люди, привыкшие расставаться с крупными суммами денег так же легко, как легко эти деньги приходят им в руки. Но вместе с тем, я видел кругом огромное количество пролов – представителей рабочего класса.

Когда я подошёл к охране, находящейся воле прохода в служебные помещения, и сказал, что я здесь по поводу работы – парни решили сами проводить меня к кабинету владельца заведения. Я вошёл внутрь.

Передо мной сидел человек, по виду которого можно было понять, что за его спиной - не один десяток криминальных преступлений. На плечах владельца «Трёх семёрок» держится огромная сеть борделей и игорных заведений.

Хищный Джон – настоящая акула теневого бизнеса, в своё время сожравший всех «мелких рыбёшек». Он осмотрел меня с недоверием, а когда я сказал о цели визита – недоверия в его глазах стало ещё больше.

- Значит, ты из тех, кого не устраивает, что партия Хэрби занимается сбором голосов? - спросил меня Джон.

◯ **Не интересуюсь политикой** — (93)

◯ **Хочу знать больше** — (110)

217

Мне нравится гулять по этому месту. Особенно ночью. Особенно, когда тусклый свет фонарей рассеивается в тумане, освещая белые каменные скульптуры. Вот, в самом конце центральной аллеи старого заброшенного парка стоит в темноте та самая скульптура охотника. Её трудно разглядеть, но сам силуэт человека с ружьём в руках узнаваем даже в отсутствии искусственного освещения. Фонари в этой части парка разбиты вандалами. Скульптура охотника побита и разрисована ими же. Остаётся только догадываться, какими убеждениями руководствовались изверги, пытавшиеся изуродовать образ охотника на оборотней.

Я заметил ещё один неподвижный силуэт человека в плаще. Это...

- Какое у вас ко мне дело? - спросил у него.

- Я ищу здесь кое-кого. Ребёнка, - раздалось в ответ.

- Ночью?

- Ты – Слэв? – спросили у меня.

Я не был удивлён такой проницательностью. Тот, кто позвал меня сюда, вряд ли рассчитывал встретить здесь кого-то другого.

- Ты можешь мне помочь? – спрашивал человек в плаще.

- Что за ребёнок? Мне нужно знать.

- У меня есть её фотография.

Незнакомец протянул в мою сторону руку. Я приблизился к нему, чтобы взять то, что он хочет мне дать.

- Как она пропала? – поинтересовался я.

- Просто найди её или дай мне знать, если раздобудешь хоть какие-то сведения о ней. Я заплачу за любую информацию.

✎ `«Парк» +1, «Свободные очки умений» +1`

◯ **Вытянуть из заказчика больше информации** — (7)

◯ `Если отсутствует «Предметы/Фотокарточка Лэйлы»` **: Взять фотокарточку**, ✎ ✓`«Фотокарточка Лэйлы»`

218

Я оттащил его тело в одну из комнат для хранения уборочного инвентаря. Надеюсь, что его не найдут здесь пока он не проснётся. А проснётся он теперь не скоро.

◯ **В подземный этаж** — (126)

219



12:00

Свет прожекторов! Камеры! Микрофоны! Грос произносит вступительные реплики:

- Рад, что у меня получилось приехать в этот славный город...

12:01

-... и в этот день хочу поблагодарить всех, кто пришёл сюда и тех, кто смотрит моё выступление в прямом эфире...

Я подхожу ещё ближе. Между мной и Гросом теперь только несколько рядов репортёров.

12:02

- ...партия Хэрби - целеустремлённая, независимая...

Я проталкиваюсь в первые ряды. Вот он - мне не хватает совсем немного, чтобы я мог дотянуться до него рукой.

12:03

- ... мы сделаем этот город чище! Никто не сможет нам противостоять! ...

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон»`**: Выстрелить в него**, `«Револьверный патрон» -1, «Грос» +1, «Свободные очки умений» +1` — (2)

◯ `Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей»`**: Выстрелить в него (серебряная пуля)**, `«Патрон с серебряной пулей» -1, «Грос» +1, «Свободные очки умений» +1` — (2)

◯ **Ждать** — (53)

220

Не знаю, сколько времени я провозился, но я понял, что не смогу открыть этот замок. Нужно пойти сказать Салему, что стоит поискать другой способ проникнуть в дом.

Я вернулся к тому месту, где оставался Салем. Завернул за угол и увидел, что Салем мёртв! Он лежал на земле с простреленным затылком. Кажется, я даже случайно наступил в темноте в лужу крови, вытекшей из его головы, или это была горстка мозгов под моими ногами.

Дьявол, он ведь говорил, что здесь никого нет, а на деле здесь кто-то орудует глушителем. Я бросил взгляд на хорошо просматриваемую лужайку по периметру участка. Любой другой бы решил, что нужно завязывать с этим делом и валить отсюда со всех ног. Но мне и в голову такое не пришло.

◯ **Кто мог застрелить Салема?** — (97)

221



- Болван! - плевался Джон. - Ты выстрелил в него в самый неподходящий момент! Чем ты слушал, когда я говорил, что Грос должен быть убит ровно через три минуты после начала своего выступления, а не когда ты сам решишь это сделать. У тебя что, нервы не выдержали?

Убирайся к чёрту и больше никогда не попадайся мне на глаза!

◯ **Провал!** — (12)

222



- Компания Зу-Хьюмани выкупила зоопарк и всех содержащихся в нём животных для собственных целей. Они наняли меня, чтобы я мог проводить свои исследования на благо компании. На данный момент я специализируюсь на изучении рептилий, но это не единственный класс животных, который может принести пользу всему человечеству. К сожалению, предыдущие попытки компании разработать универсальную вакцину привели к печальным последствиям, которые сказались на психическом состоянии подопытных. Сейчас же все лекарства проверяются сначала на животных.

◯ **Другой вопрос** — (62)

223



Хищный Джон готов заплатить умеренную плату за выполнение одного заказа. Нужно будет оказаться в нужное время в нужном месте - не самом подходящем для совершения дела, но у Джона есть свои убеждения по этому поводу.

На такие условия заказчика согласится только либо очень опытный наёмник, либо настоящий псих. Без обид, Слэв, но опыта у тебя маловато.

От исполнителя требуется высокая пунктуальность, так что подумай ещё раз, стоит ли тебе за такое браться.

Подробности сделки можешь узнать по адресу.

Рекомендации:

Иметь: 1 револьверный патрон, Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)

Навыки: Сила 4

Можно получить: Очков улучшений 4, Одежда «Плащ» (+2 Скрытность)или Экипировка рук "Нож" (+1 Дознание +1 Сила), Ключевое слово группы «Мика» 1, Патроны группы «Револьвер» 1-3

◯ **Узнать подробности**, ✎ «Грос» +1 — (216)

◯ **Займусь этим позже** — (103)

224

Звучит всё просто. Я смогу заработать неплохие деньги, потратившись только на билет в зоопарк. Нужно выбрать время, когда там не будет других посетителей, иначе всё может плохо закончиться.

◯ **Отправится в зоопарк** — (23)

225

Мне нужно подготовиться и найти подходящее место, откуда я смогу вести стрельбу. Времени на то, чтобы исследовать весь район осталось не так много, как может показаться. Вся ночь и ещё всё утро, но занять свою позицию мне нужно заранее.

Я отправился к площади Угодников. Здесь слишком мало мест, откуда просматривается место, на котором будет установлена трибуна.

Мне не хотелось много гулять под фонарями - так я могу привлечь к себе внимание, если кто-то меня заметит.

◯ **Подойти к месту готовящегося выступления**, ✓«Площадь» — (**98**)

◯ **Здание напротив будущей трибуны** — (**6**)

◯ Если отсутствуют «Грос/Крыша» или «Грос/Площадь»**: Отказаться от задания** — (**143**)

◯ Если отмечено «Грос/Крыша», отмечено «Грос/Площадь»**: Отказаться от задания** — (**166**)

226

С этой штуковиной я просканировал всю территорию, как локатор. Всего три наряда постоянно патрулируют внутреннюю территорию, перемещаясь по всей площади парка. Они ходят по одному, но нужно иметь ввиду, что каждый из них вооружён, и если заметит меня - то уже не будет выставлять за ворота, а разберётся со мной на месте.

Я сумел продумать свой путь так, чтобы ни с кем из них не повстречаться.

◯ **Пойти к террариуму** — (**210**)

227

- Ну уж нет! - запротестовал Роб. - Мы будем искать её вместе - так у нас будет больше шансов. Ты пойдёшь впереди, а я - следом за тобой. И не вздумай теряться из виду - я умею целиться на слух по шороху листвы.

- Хорошо, хорошо, - постарался я дать ему понять, что ему не стоит распылять на меня своё внимание. - Тогда держи уши востро и не забывай поглядывать назад.

Я аккуратно шёл по мягкой земле, не всегда видя, куда наступаю. Время от времени, делая очередной шаг, я утопал в грязи по щиколотку, но если принять во внимание запахи, наполнявшие воздух, то можно подумать, что это не совсем грязь.

Роб следовал за мной и не отставал. Я слышал его шаги за спиной и тяжёлое сопение, пока...

Он то ли затаил дыхание, то ли отстал. Я обернулся - его нет. Я посветил фонариком и увидел, что Роб лежит в нескольких метрах позади меня и не шевелится. Его лицо... всё его тело изменилось. Он стал похож на пересушенный финик. Залить его кипятком и подождать три минуты - к нему, может быть, вернётся прежний вид, но вернуть обезвоженное тело к жизни

уже не получится...

◯ **По ушам резанул пронзительный писк.** — (204)

228

Зверь накинулся на меня и придавил своей тушей, распластав по земле крылья. Его острые зубы вонзились в мою шею... Понадобились считанные секунды, чтобы во мне не осталось ни капли крови.

◯ **Провал!** — (12)

229



Имя: **Виктор**

Фамилия: **Боровских**

Род деятельности: Психотерапевт-гипнолог.

Увлечения: Теоретическая физика, оккультные науки, сторонник развития генной инженерии.

Состоит в штате закрытой лаборатории научно-исследовательского центра.

Последний раз был замечен в районе загородной штаб-квартиры религиозной группировки.

Если отмечено «Мика/Вакцинация»: Одно время работал на компанию Зу-Хьюмани. Занимая должность - неизвестно.

Если отмечено «Мика/Эффект Манделы»: Так же был замечен в проведении экспериментов по изменению коллективной памяти.

◯ **Религиозная группировка** — (128)

◯ **Закрытая лаборатория** — (192)

230

- Стронг, что вы об этом думаете? – спросил я охотника за приведениями. Мне казалось, он должен быть заинтересован возможностью встретиться с коллегой по интересам.

Стронг сидел практически неподвижно, устремив свой взгляд куда-то вдаль. Кажется, он ушёл в свои мысли и прослушал мой вопрос, как и весь разговор с Дэйвом. Я окликнул его ещё раз – снова никакой реакции. Что за странный человек? Кажется, ему действительно нужна помощь, но только не моя.

Дэйв уже удалялся от нас, и оставаться один на один с охотником за привидениями, которого словно инсульт поразил, мне не хотелось. Да я и не видел в этом для себя никакой пользы. Я поспешил догнать энергичного парня, чтобы воспользоваться приглашением насладиться чашечкой кофе и при случае узнать, почему про Фаер Стрит складываются целые легенды. Я смог догнать его, только когда он остановился.

- Почти на месте, - произнёс Дэйв, показывая на здание кафе, выделяющееся пёстрым фасадом, над входом в которое сияло его название:

Ред Руйн

И ещё моё внимание привлекла странная зазывающая надпись на штендере рядом с входом.

◯ **Надпись на штендере** — (206)

◯ **Войти в Ред Руйн** — (247)

231

Развитие навыка меткости поможет избежать многих проблем, но только в том случае, если у вас есть патроны. Несмотря на то, что Карнивэр - многочисленный преступный город - патроны в нём в дефиците.

◯ **Вернуться** — (108)

◯ `Если отсутствует 1 «Параметры/Меткость»`**: +1 меткость**, `«Меткость» +1, «Свободные очки умений» -1`

232

12:00

Свет прожекторов! Камеры! Микрофоны! Грос начинает произносить вступительную речь.

Легавые усиливают оцепление на главной дороге и в узких закоулочках.

12:01

Грос размахивает с трибуны руками, делая широкие жесты. Избиратели продолжают собираться перед ним.

12:02

Я слышу дружный топот поднимающихся по внутренней лестнице легавых. Сейчас они

выйдут на крышу через дверь, ведущую сюда с чердака.

◯ **Выстрелить в Гроса** — (**173**)

◯ `Если отмечено «Предметы/Винтовка (+20 Меткость)»`**: Выстрелить в Гроса (Винтовка +20 Меткость)**, ✎ `«Меткость» +20` — (**173**)

◯ **Ждать** — (**198**)

233

Лицо психопата изменилось. Он задыхался, и вместе с тем его взгляд наполнился ужасом.

- Одержима... - сдавленно прохрипел он. – Её глаза... в них нельзя долго смотреть. Она... Легион.

◯ **Мне надоело слушать этот бред** — (**94**)

234

- Слэв, ты вс время где-то пропадаешь. Я тебя целыми днями не вижу, - начала Джейн.

- У меня много дел, я сильно занят...

- Каких дел, Слэв? Можно подумать, что ты ворочаешь миллионами, только я почему-то ничего этого не вижу.

Ну зачем она так сразу по больному месту.

- Милая, у меня сейчас временные трудности...

- Слэв, я не осуждаю твоё положение, и говорю сейчас не о деньгах. Но ведь ты мог бы прийти ко мне хоть раз с букетом каких-нибудь сраных пионов.

Как это всё по детски. Какой смысл в цветах.

- Кошечка, сейчас не сезон для пионов.

- Вот об этом я и говорю, Слэв!!!

Дженифер надула щёки и ушла в комнату, так и не объяснив, из-за чего на меня обижается. Не стоило развивать эту тему и нужно было сразу сливаться, как только она сказала, что хочет поговорить.

◯ **Пойти в клуб Лон.** — (**149**)

235

Чё-орт... Я чудом заметил фанатика со снайперской винтовкой в руках. Не знаю, насколько хорошо он стреляет в темноте, и мне бы не хотелось это проверять, но я могу с уверенностью сказать, что мне крупно повезло, потому что он меня до сих пор не заметил. Стоит ли пробовать подходить к нему ближе? Или у меня есть другой вариант?

🖉 «Грос» = 0

◯ Если отсутствует 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Главный вход** — (157)

◯ Если в наличии 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Главный вход** — (151)

◯ Если отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»: **Окно** — (158)

◯ **Хватит метаться. Нужно действовать**, 🖉 «Грос» +2 — (134)

236

- Я смогу помочь, - согласился я, как только речь зашла об оплате услуг. Конечно же, на самом деле меня интересовали не только деньги. Мне хотелось знать больше об опытах над животными и добиться правды.

- Отлично, - обрадовалась Кейл, - у меня как раз есть план, как всё устроить, но я не могу говорить об этом в людном месте. Пожалуйста, давай найдём местечко поукромней, где мы сможем обсудить детали.

Я был не против. Мы отправились в ближайший мотель. Там Кейл снимала дешёвый номер, и очень скоро мы оказались у неё.

- Я так понимаю, что дело очень серьёзное, раз нам пришлось прятаться от посторонних глаз так далеко.

- Серьёзней, чем ты полагаешь. Только тебе всего знать не нужно, - ответила Кейл.

Разве? Я постарался выведать у неё всё, что связано с работой на доктора Левинсона.

Сложность 6;

Модификаторы: Дознание.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бросить кубики**, 🖉 добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, 🖉 «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (181)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, 🖉 «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Мика» +1, ✓«Генетика», «Свободные очки умений» +2 — (238)

◯ **Сразу поговорить о деле**, 🖉 «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (181)

237

Я рассказал Робу, что нашёл Линду... и что мне удалось пристрелить гигантскую мышь, которая высосала из неё всю кровь.

- Проклятье! - взревел Роб. - Я так и думал, что с ней произошло какое-то несчастье.

Он стиснул зубы и выдавил:

- Спасибо, что убил огромную тварь. Возьми это. Нам лучше больше не задерживаться в роще.

✎ `«Удача» = 4`

◯ **Покинуть рощу**, ✎ `«Удача» = 6` — (154)

◯ `Если в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Удача»`**: Взять патроны**, ✎ `«Удача» = 6, добавить к «Патрон с серебряной пулей» случайное число от 1 до «Удача»`

238



- Что именно ты хочешь знать? Левинсон занимается разработкой лекарства, способного исцелить людей от многих болезней. Кроме того его исследования направлены на усовершенствование человеческого тела. Доктор использует для этого ген животных и испытывает свои методы на добровольцах.

Научное сообщество не одобряет исследования Левинсона, поэтому ему приходится всё держать в секрете. И уж тем более такие люди, как Алика, не должны ничего об этом знать.

◯ **Ближе к делу** — (181)

- Хочешь сказать, что с Дэйвом произошло то же самое? Тот же эффект? - я надавил на Брэдли ещё сильнее.

- Даже если я скажу - ты забудешь всё, как только выйдешь из этой комнаты. Так устроено наше сознание: мы не можем помнить то, что не должны знать.

- А я буду очень внимательно слушать и всё запоминать, - заверил я старика.

Концентрация

Сложность 15;

Модификаторы: Дознание, Меткость.

Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)»: Я накинул на голову капюшон, на деле являющийся парой сшитых между собой ушей нетопыря. Так я лучше слышу то, что мне говорят.

Сложность 10;

Модификаторы: Дознание, Меткость.

◯ Если отсутствуют 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)»: **Сконцентрировать внимание**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +15, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если отмечено «Экипировка/Уши нетопыря (+2 Дознание)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Сконцентрировать внимание (Уши нетопыря)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +10, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

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

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, «Свободные очки умений» +3 — (**35**)

240

- Что тебя беспокоит? – согласилась выслушать Джени.

- Он разыскивает одну маленькую девочку. Готов заплатить хорошие деньги за любую информацию о ней.

- Ну, так поспрашивай кого-нибудь в городе. Может кто-то её и видел.

- Джен, ты не понимаешь? Она в опасности. Заказчик даже не сказал, зачем он её ищет?

- Просто ребёнок сбежал из дома и живёт у кого-то из своих друзей.

Удивляюсь, как только Джени может быть такой наивной?

- Джен, послушай, в городе орудует огромное количество педофилов, чёрных трансплантологов, сектантов и чёрт знает кого ещё. Я должен отыскать эту девочку раньше, чем её найдёт какой-нибудь охотник до лёгких денег.

- Слэв, ты хоть знаешь, как она выглядит?

◯ `Если отмечено «Предметы/Фотокарточка Мики» или отмечено «Предметы/Фотокарточка Лэйлы»`**: Показать Дженифер фотокарточку** — (132)

◯ `Если отсутствуют «Предметы/Фотокарточка Мики», «Предметы/Фотокарточка Лэйлы»`**: Проклятье!** — (184)

241

Я так и не смог отыскать ту сумму денег, о которой говорил Салем, но зато сумел покинуть дом Карлоса и вернуться к Дженифер в эту же ночь целым и невредимым. С учётом всех обстоятельств - это уже можно считать успехом.

◯ **Успех!** — (12)

242

Доктор повалился на пол, а крокодил, наблюдая за тем, что произошло, заметался в своём аквариуме ещё сильнее и начал биться всем телом о стекло.

"Ну, подожди, сейчас выйдешь наружу" - проговорил я себе под нос и оставил сумку Алики в нужном месте. Теперь нужно быстро сматываться и не забыть обыскать труп Левинсона.

Вы можете выбрать один из предметов экипировки для перемещения в свой инвентарь.

✎ `«Удача» = 4`

◯ **Покинуть лабораторию**, ✎✕`«Сумка Алики», «Удача» = 6` — (196)

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)», «Шкаф/+ Инъектор (+5 Скрытность)»`**: Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)**, ✎✓`«+ Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»`

◯ `Если отсутствуют «Шкаф/+ Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)», «Шкаф/+ Инъектор (+5 Скрытность)»`**: Инъектор (+5 Скрытность)**, ✎✓`«+ Инъектор (+5`

Скрытность)»

◯ Если в наличии ровно 4 «Счётчик параметров/Удача»: **Патроны**, добавить к случайному параметру «Револьвер» случайное число от 1 до «Удача», «Удача» = 6

243



- Наконец-то! - встретила меня Джени. - Всё в порядке?

- Да, где Виктор? - полюбопытствовал я.

- Он поправился и не стал оставаться. Сказал, что придёт, как только ты приведёшь сюда Мику. Нужно сообщить ему, что вы здесь. Как думаешь, может ей предложить пообедать?

Я бы и сам пообедал, но сейчас было совсем не до этого.

- Он что-нибудь говорил?

- Говорил насчёт денег, но я не помню, называл ли конкретную сумму.

- Джени, - попросил я, - пойдём-ка в комнату, - я бросил взгляд на Мику, имея при этом ввиду, что лучше поговорить наедине.

Я рассказал ей обо всём, что мне самому удалось узнать о Мике: и почему за ней все охотятся, и почему её всегда стараются удержать в изоляции...

- ...внутри неё опасное и могущественное существо...

Но я не закончил мысль. В лавке что-то забрякало и внимание Джени переключилось в том направлении.

- Что там происходит? Слэв, мы оставили её одну!

Мика полезла по витринным шкафам и уронила одну из полочек с бижутерией. Когда мы вернулись - она сидела, склонившись над рассыпанными украшениями и внимательно разглядывала их.

- Джени, прости, - раскаялась Мика, - я просто хотела посмотреть. Они такие красивые.

- Не переживай, милая. Можешь взять что-нибудь из этого себе, - звякнул дверной колокольчик. - Слэв, это Виктор. Поговори с ним, пока мы тут всё соберём.

Я встретил его в дверном проёме, и он сходу протянул мне спортивную сумку:

- Мистер...

- Слэв, - поправил я.

- Слэв, вы проделали хорошую работу. А сейчас - у меня совсем нет времени.

Что я должен был ему ответить?

◯ **Взять сумку с деньгами**, 🖉 `получено достижение «Деньги»` — (**85**)

◯ **Получить что-то большее**, 🖉 `получено достижение «Освобождение»` — (**106**)

244

Я никогда раньше не бывал на Фаер Стрит. Меня удивило, что на этой улице нет борделей и игорных заведений. Наверное, поэтому она казалась такой пустынной даже днём.

Усаженная с обеих сторон молодыми деревьями аллея относилась к парко-прогулочной части района, но кому захочется гулять по улице просто так, тем более будним пасмурным днём... Мне не встретилось ни одного прохожего. Скамейки вдоль бордюров пустовали. Все, кроме одной.

На ней сидел тот самый человек, с которым мы договаривались о встрече.

- Стронг? – уточнил я, когда подошёл к нему.

- Да, к вашим услугам профессиональный охотник за приведениями, - ответил он мне. – А вы, я так понимаю, охотник за вознаграждением?

Передо мной сидел сурового вида мужчина средних лет с густой бородой и в чёрной куртке. Я заметил, что на поясе у него висит кобура, а рядом с собой он держал вполне вместительный кейс с плечевым ремнём.

- Я помогаю людям. В этом заключается моя работа, - объяснил я Стронгу цель моей встречи с ним. – Но мне не совсем ясно, какая помощь нужна вам?

- Привидение, - коротко ответил собеседник. – Я изучаю паранормальные явления, и мне нужно, чтобы кто-то особо наблюдательный помог зафиксировать необычные явления на этой улице.

- Разве поиском привидений не должны заниматься священники?

Стронг с непониманием посмотрел на меня и спросил:

- Какая в этом связь?

- Я не верю в существование ни тех – ни других.

Мои слова заставили Стронга ехидно улыбнуться. Он положил руку на свой кейс и сказал:

- Это не имеет значения. Посмотрите на мою сумку - в ней находится оборудование, при помощи которого можно зафиксировать любую аномальную активность. Очень скоро вы сами в этом убедитесь и поверите во всё, о чём мы свами разговариваем. ...но я не имею ввиду священников.

- Призраки? - я услышал за спиной смешок и обернулся. Молодой парень подошёл к нам и решил включиться в разговор: – Занятно. В Ред Руйн часто заглядывает посетитель, который может рассказать о них значительно больше.

Я переспросил о странном словосочетании. Парень удивился моему невежеству, но разъяснил кратко:

- Заведение посреди Фаер Стрит. Вы не пропустите его, если пройдёте немного вперёд, и поймёте, что речь именно о нём. Ред Руйн - кофейня, расположенная в отдельном здании, которое сильно отличается от всех прочих. Меня зовут Дэйв, - парень протянул руку для пожатия, - я буду рад видеть вас там.

◯ **Вернуться к разговору со Стронгом** — (122)

◯ **Пожать руку Дэйву** — (230)

245

- Что тебя беспокоит? – согласилась выслушать Джени.

- Они оба разыскивают одну маленькую девочку, и оба готовы заплатить хорошие деньги за любую информацию о ней.

- Одну и ту же?

Я задумался...

- Нет, не думаю.

- Ну, так поспрашивай кого-нибудь в городе. Может кто-то их и видел.

- Джен, ты не понимаешь? Они в опасности. Никто из заказчиков даже не сказал, зачем разыскивает в этом городе ребёнка?

- Просто дети сбегают из дома и живут у кого-то из своих друзей.

Удивляюсь, как только Джени может быть такой наивной?

- Джен, послушай, в городе орудует огромное количество педофилов, чёрных трансплантологов, сектантов и чёрт знает кого ещё. Я должен отыскать этих девочек раньше, чем её найдёт какой-нибудь охотник до лёгких денег.

- Слэв, ты хоть знаешь, как они выглядят?

◯ `Если отмечено «Предметы/Фотокарточка Мики», но отсутствует «Предметы/Фотокарточка Лэйлы»`: **Показать Дженифер фотокарточку Мики** — (132)

◯ `Если отмечено «Предметы/Фотокарточка Лэйлы», но отсутствует «Предметы/Фотокарточка Мики»`: **Показать Дженифер фотокарточку Лэйлы** — (132)

◯ `Если отмечено «Предметы/Фотокарточка Мики», отмечено «Предметы/Фотокарточка Лэйлы»`: **Показать Дженифер фотокарточки** — (170)

◯ `Если отсутствуют «Предметы/Фотокарточка Мики», «Предметы/Фотокарточка Лэйлы»`: **Проклятье!** — (184)

246

Кого только не встретишь в этом гадюшнике. Нормальный человек и близко не станет подходить к заведению, на пороге которого постоянно кучкуются упитые вусмерть маргиналы. Но обитателей ночного Карнивэра это место притягивает, как свет мотыльков.

Боб – мой приятель, подрабатывает здешним охранником. Увидев меня, он сразу понял, для чего я пришёл. Ещё бы. Я никогда не суюсь сюда ради праздного любопытства. Он сразу указал мне человека, к которому стоит подойти.

Солидного вида джентльмен сидел один за столиком в углу заведения. Я подошёл к нему сзади и сел за соседний стол так, чтобы оказаться рядом с ним спина к спине. Смотря перед собой, я проговорил:

- Бутылка виски – и я выслушаю проблему.

- Разыскиваю девчонку, - ответил незнакомец.

Я почувствовал, как он вкладывает мне в руку какую-то записку, или это...

🖉 `«Лон» +1, «Свободные очки умений» +1`

◯ **Посмотреть фотокарточку** — (79)

247

Я оказался в уютном месте, заполненном людьми. Здесь царила своя атмосфера дружеского общения и приятных встреч. Я заметил Дэйву, что он не обманул меня, когда описал Ред Руйн как место, отличающееся в лучшую сторону от всех прочих заведений.

- Так было не всегда, - ответил Дэйв. - Мне поначалу никак не удавалось привлечь посетителей, но несколько лет назад из-за несчастного случая кофейня Ред Руйн оказалась почти полностью разрушена. Пришлось потратить много сил и времени на её восстановление, но в итоге мне удалось сделать одну из лучших кофеен в городе.

- Несчастный случай? - переспросил я, чтобы Дэйв рассказал о нём подробней.

- Я имею ввиду пожар. Огонь сжёг здание до основания. Повезло, что тогда никто из посетителей не пострадал. Да я и сам чуть не погиб. После того пожара я стал смотреть на мир вокруг себя совершенно по-другому. Во мне что-то изменилось...

Мне оставалось надеяться, что душещипательная речь не затянется надолго, но Дэйв и не собирался говорить больше. Он указал мне на крепкого старика, который сидел один и не отрывал взгляда от окна.

- Это тот посетитель, про которого я говорил, - объяснил Дэйв. - Он много знает про то, что ты ищешь, но не всегда считает своим долгом кому-то что-то объяснять. Попробуешь с ним поговорить?

Я подошёл к незнакомцу. Он не казался странным, но что-то отталкивающее в нём было.

- Слэв, - представился я. - Дэйв сказал мне, что вы можете рассказать о призраках на Фаер Стрит.

- И ты веришь в то, что все эти роскозни являются правдой? - в его интонации прозвучала усмешка.

- Я собираю уличный фольклор.

Слово-за-слово - мне удалось разговорить старика и узнать его имя. Брэдли на самом деле оказался тем ещё любителем поболтать на всевозможные несуразные темы, но я так и не услышал от него ничего, что застуживает внимание.

...- Я могу узнать о человеке всё, посмотрев ему в глаза, - сказал Брэдли и как-то странно уставился на меня.

- Серьёзно? И что вы сейчас видите?

Сложность 8;

Модификаторы: Дознание.

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Получить ответ на вопрос**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +8, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Провал!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (**250**)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`**: Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0, ✓«Эффект Манделы», «Мика» +1` — (**67**)

248

Слишком темно. Мне сложно прицелиться.

Сложность 3;

Модификаторы: Меткость.

К значению красного кубика добавляется сложность

К значению зелёного кубика добавляются модификаторы

Успех - если по итогу значение зелёного кубика больше или равно красному

◯ `Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Бросить кубики**, `добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +3, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»`

◯ `Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Провал!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (199)

◯ `Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»`: **Успех!**, `«Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0` — (8)

249

Не знаю, что повело меня именно в этом направлении. Должно быть, я хотел убедиться, что то, что только что произошло на пересечении Фаер Стрит и Крэш Род никак не связано со всеми бреднями, которые мне довелось сегодня услышать.

Серое здание с облупленными стенами, над входом в которое висели большие перекошенные буквы:

Ред Руйн

Я подошёл ближе и прислушался. Что я хотел услышать? Заглянул в одно из окон. В то, возле которого стоял Том...

Я увидел внутри кофейни его самого и ещё парня, по имени Дэйв. Они сидели за одним столом друг напротив друга и о чём-то разговаривали. Том обернулся и посмотрел на меня. Он помахал мне рукой, а вслед за ним этот же жест повторил и Дэйв.

Я зашагал прочь. Клянусь всем, что у сеня есть, я больше никогда не буду приближаться к этому месту.

◯ **Успех!**, `«Свободные очки умений» +3` — (42)

250

-... семьдесят градусов? Да это же не чай, а чистый самогон! - Брэдли засмеялся, а кто-то из посетителей его поддержал:

- Отличная шутка, Брэд. Я никак не мог понять, чем всё закончится.

Я оглянулся - несколько человек рядом стали случайными слушателями нашего разговора. Им было весело, словно Брэдли и впрямь всё это время травил анекдоты, и только я воспринял его слова всерьёз. Шутка про градусы напомнила мне о том, что пора бы чего-нибудь выпить, и я отправился к бару, где меня снова настиг хозяин заведения.

- Ты говорил, что занимаешься частным сыском? - поинтересовался Дэйв. - Я уже давно ищу одного человека...

- Если говорить начистоту, то поиск людей - это только часть моей работы. Если нужно, чтобы он рассчитался с долгами или перестал мешать ведению какого-то дела - могу предложить расширенный перечень своих услуг.

- Я ищу своего отца, - оборвал меня Дэйв. - Своё дело я открыл только благодаря ему, но он пропал несколько лет назад.

Мы взяли по кружке тёмного и уселись за удобное местечко, чтобы обсудить это подробнее. Дэйв говорил, я слушал.

- Он воспитывал меня, когда выпадала такая возможность, и мы с ним часто гуляли по Фаер Стрит. Я помню, как он водил меня за руку по этой самой аллее, когда я был ещё ребёнком, и затем - много позже. Большую часть времени отец посвящал работе - он был известной личностью в определённых кругах. Его имя - Том Джемерсон, теперь уже никому ни о чём не говорит.

Когда у отца появлялись свободные часы - он тратил их на меня. И ещё он каждый год непременно устраивал мне праздник на день рождения, даже когда я стал взрослым. Я хочу пригласить его в своё кафе, но не могу этого сделать, потому что он бесследно исчез в один из дней.

- Если когда-то твой отец был авторитетным человеком в криминальных кругах - то найти его не составит труда даже по прошествии такого времени.

- Я очень на это надеюсь, - произнёс Дэйв, - но даже если ты просто узнаешь, что с ним случилось - мне станет легче. Я часто представляю отца рядом с собой, словно ощущаю его присутствие. Иногда мне кажется, что он стоит за окном и смотрит на меня, не решаясь войти внутрь. Я не могу оставить кофейню надолго, чтобы самому заняться его поиском, поэтому буду благодарен за любую помощь.

Я пообещал Дэйву, что сделаю всё, что в моих силах.

- Когда будет твой следующий день рождения? - поинтересовался я.

- Времени осталось не так много - я уже начал всё подготавливать, и завтра в Ред Руйн состоится шикарная вечеринка.

Дэйв сказал это без особого энтузиазма. Праздник скоро, и с подарком придётся поспешить. У меня есть всего один день, чтобы найти человека по имени **Том Джемерсон**, или собрать о нём как можно больше сведений, но нужно подумать, с чего начать поиск.

Раз Брэдли так хорошо общается с Дэйвом, может для начала стоит поговорить о Томе с ним? Может Брэдли знает о нём что-то, что поможет мне найти Тома Джемерсона?

Или же проверить собственные контакты? Кто-то из моих знакомых наверняка слышал это имя.

◯ **Поговорить с Брэдли** — (**96**)

◯ **Сделать несколько звонков** — (**84**)

251

Я повернул голову в сторону и спешно зашагал к дверям. Налетел на всей скорости на несчастного так, что он на землю повалился.

"Ой, извините, ради бога. Я вас не заметил. Давайте помогу вам подняться" - я взял его за ворот пиджака, во внутреннем кармане которого лежал спец-пропуск.

- Что вы делаете? - возмутился сотрудник. - Я сообщу...

Договорить я ему не дал. Мощный удар в челюсть отключил бедолагу. Эту картину спалил один из охраны, выскочив наружу.

- Что тут происходит? - поинтересовался он, удивлённо вытаращившись на то, как я склонился над только что вышедшим из здания центра сотрудником, теперь уже лежащим передо мной без сознания.

- Инфаркт, - констатировал я. - Срочно! Нужна помощь.

В такой ситуации не до разбирательств. Я прошмыгнул мимо охраны. Все они были уверены, что я побежал за... Даже не знаю, о чём они думали. Им сейчас не до меня было.

◯ **Войти в здание** — (**114**)

252

Я смог покинуть дом Карлоса и вернуться к Дженифер в эту же ночь целым и невредимым. Это можно считать успехом, хотя я так и не получил то, ради чего затеял эту игру.

◯ **Успех!**, 🖉 «Свободные очки умений» +2 — (**12**)

253

Быстрее! Я должен успеть, пока не произошло самое ужасное. Я пробежал несколько улиц. Крик всё это время не прекращался. Теперь я понимал, что женщина зовёт на помощь совсем рядом. Здесь, за поворотом в подворотню. А потом она замолчала.

Проклятье. Я понял, что не успел совсем немного. Я забежал за угол, где она должна была находиться. Мне удалось разглядеть в полумраке жутчайшую картину: мужчина в мешковатой одежде с капюшоном на голове с невероятным ожесточением избивал лежащую перед ним женщину. Скорее всего, ей уже не удастся помочь. Бездыханное тело жертвы обезумевшего маньяка лежало неподвижно. Она уже была мертва.

◯ **Выстрелить**, 🖉 «Револьверный патрон» −1 — (**248**)

◯ **Подбежать** — (**199**)

254

Я услышал шорох шагов совсем близко, а уже спустя долю секунды увидел идущего в мою сторону человека. Времени на раздумья у меня не оставалось. Нужно срочно решать, что предпринять в такой ситуации.

Спрятаться

Сложность 6;

Модификаторы: Скрытность.

Если отмечено «Экипировка/Нож (+1 Дознание +1 Сила)» или отмечено «Экипировка/Инъектор (+5 Скрытность)»:

> **Нож, Инъектор**
>
> Ликвидировать его по-тихому
>
> **Сложность 13;**
>
> Модификаторы: Сила, Скрытность.

Если отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)» или отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)»:

> **Коготь нетопыря, Стеклобойный ДТК**
>
> Поговорить с ним. Тихо и осторожно, чтобы нас никто больше не услышал
>
> **Сложность 13;**
>
> Модификаторы: Дознание, Сила.

Если отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)»:

> **Глушитель**
>
> Пристрелить (Глушитель)
>
> **Сложность 6;**
>
> Модификаторы: Меткость.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Спрятаться**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (25)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (119)

◯ Если отмечено «Экипировка/Инъектор (+5 Скрытность)» или отмечено «Экипировка/Нож (+1 Дознание +1 Сила)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Ликвидировать (Нож/ Инъектор)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +13, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Скрытность», «Грос» +1

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик

+ Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии ровно 1 «Счётчик параметров/Грос»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (63)

◯ Если отмечено «Экипировка/Коготь нетопыря (+2 Сила)» или отмечено «Экипировка/Стеклобойный ДТК (+2 Меткость +3 Сила)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Угроза (Коготь нетопыря/ ДТК)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +13, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Дознание», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Сила», «Грос» +2

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 2 «Счётчик параметров/Грос»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (186)

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Револьверный патрон», отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Ликвидировать (Револьверный патрон)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Грос» +1, «Револьверный патрон» −1

◯ Если в наличии 1 «Револьвер/Патрон с серебряной пулей», отмечено «Экипировка/Глушитель (+1 Меткость +1 Скрытность)», но отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Ликвидировать (Серебряная пуля)**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость», «Грос» +1, «Патрон с серебряной пулей» −1

255

Кейл лежала подо мной в одном нижнем белье. Только одно отделяло меня от возможности взять её так, как я того хотел.

Сложность 6;

Модификаторы: Меткость.

◯ Если отсутствует 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Бюсгалтер**, добавить к «Красный кубик + Сложность» случайное число от 1 до «Удача», добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» случайное число от 1 до «Удача», «Красный кубик + Сложность» +6, добавить к «Зелёный кубик + Модификаторы» количество «Меткость»

◯ Если в наличии «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность», но отсутствует «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы» «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Провал!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (60)

◯ Если в наличии «Кубики/Красный кубик + Сложность» «Кубики/Зелёный кубик + Модификаторы», в наличии 1 «Кубики/Красный кубик + Сложность»: **Успех!**, «Красный кубик + Сложность» = 0, «Зелёный кубик + Модификаторы» = 0 — (48)

256

Я получил несколько пулевых ранений в грудь. Можно подумать, что я умер, но нужно продолжить начатое дело.

Джени не сильно обрадуется, когда я приду к ней, весь истекая кровью.

Распределить заработанные очки умений и поговорить с Дженифер о других заданиях.

◯ **Провал!** — (12)