

## /КОМАНДА

- . Штекер
- . Демон
- . Корпус
- . Коннект
- . Лисица

### / ДРУГИЕ

- . Яд
- . Кию
- . Белизна
- . Свитч
- . Медведь
- . Озеро
- . Нуль
- . Журавль
- . Взломщик
- . Кувалда
- . Ось
- . Кабель
- . Колесо
- . Баннер
- . Триггер
- . Курьер
- . Цепь
- . Ходок

### / МЕСТА

- . Вышка
- . Нижний перекрёсток
- . Развалины
- . Центральный узел
- . Парк Эхо
- . Коммутатор
- . Ночной карнавал
- . Магистраль
- . Меловой мост
- . Штырь-и-стакан
- . Улица свеч
- . Площадь трагедий
- . Шесть рук
- . Кузница
- . Чёрный круг
- . Храмовая гора
- . Фабрика
- . Беллтаун

## / ДУХИ-МСТИТЕЛИ

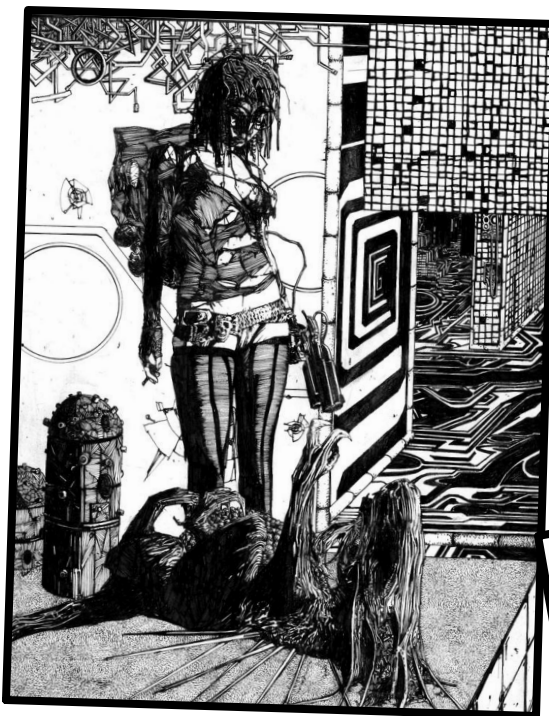
- . Псы
  - . Гадюки
  - . Ястребы
  - . Пауки
- ## / ХАБАР
- . Камни
  - . Бумага
  - . Железо



**/автор** .джон харпер **//вдохновение** .винсент бейкер .клайв баркер .дэвид кроненберг .джосс уидон /оригинальные иллюстрации .дж вандейк .п.страуб .razer /иллюстрации .зак смит .google.

**/внимание** .эта игра не завершена .вам нужно самостоятельно заполнить её пробелы и недосказанности.

**/перевод** .александр мосягин **//редактор** .анастасия гастева **//вёрстка оригинальной игры** .герман тихомиров .александр ермаков **/сайт** .www.studio101.ru **//верстка текущей версии и доп.правила** .борис федюкин



**// ЕСЛИ РИСК ВСЁ ЕЩЁ АКТУАЛЕН**, запишите его На карточку и положите перед собой. При любом следующем броске, вы или ведущий можете использовать его как дополнительный риск (вместо риска, который вы должны были бы добавить к цели такого рода).

## / ЦЕЛИ + РИСКИ

Цели и риски всегда определяются характером выполняемого действия. Цель выбираете вы. Ниже будут даны некоторые примеры целей.

+ Каждое действие сопровождается хотя бы одним риском.

+ Ведущий может ввести один дополнительный риск.

+ Вы можете ввести один дополнительный риск и бросить дополнительный кубик.



## / ВЫ БРОСАЕТЕ КУБИК, КОГДА:

.Действуете вопреки опасности.

.Проникаете куда-то или что-то воруете.

.Вам наносят ущерб.

.Вы прибегаете к насилию.

.Вы уговариваете кого-то или сопротивляетесь уговорам.

.Вы контактируете с Миром призраков.

.Вы слушаете Эхо.

.Вы ищете кого-то на улицах реального мира.

**// КАК БРОСАТЬ КУБИК.** Бросайте по одному кубику за каждую цель и риск, а затем решайте, как распределить результаты, чтобы узнать, что происходит.

+ Когда вы особенно хорошо подготовлены именно к этому действию, бросьте дополнительный кубик.

## / РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА: ЦЕЛЬ

.1-2 Цель не достигнута и возможность упущена (пока не изменятся обстоятельства).

.3-4 Цель частично достигнута и есть возможность продолжить попытки.

.5-6 Цель достигнута.

## / РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА: РИСК

.1-2 Риск реализуется.

.3-4 Риск частично реализуется и всё ещё актуален.

.5-6 Риск не реализуется.



**// КОГДА ВЫ ДЕЙСТВУЕТЕ ВОПРЕКИ ОПАСНОСТИ**, вашей целью может стать: сделать простое действие, хотя вы ранены, или вам угрожают; пройти опасный участок; помочь кому-то, находящемуся под угрозой.

+ Риск: **вам наносят ущерб.**

**// КОГДА ВЫ ПРОНИКАЕТЕ КУДА-ТО ИЛИ ЧТО-ТО ВОРУЕТЕ**, вашей целью может стать: остаться незамеченным; подложить кому-либо предмет; устроить засаду; обойти охранную систему.

+ Риск: **вас ловят на этом действии.**

**// КОГДА ВАМ НАНОСЯТ УЩЕРБ**, вашей целью может стать: не допустить серьёзного увечья; не потерять сознания от боли; впечатлить окружающих своей несокрушимостью.

+ Риск: **вы выходите из строя.**

**// КОГДА ВЫ ПРИБЕГАЕТЕ К НАСИЛИЮ**, вашей Целью может стать: нанести урон в битве; запугать жестокостью; убить; разрушить что-либо.

+ Риск: **вы наносите сlishком большой урон.**

**// КОГДА ВЫ УГОВАРИВАЕТЕ КОГО-ТО ИЛИ СОПРОТИВЛЯЕТЕСЬ УГОВОРАМ**, вашей целью может стать: ввести кого-то в заблуждение; произвести сильное впечатление; отстоять свою точку зрения; добиться обещания; вынудить открыть вам правду; договориться о выгодной сделке.

+ Риск: **вы попадаете в невыгодное положение.**

**// КОГДА ВЫ КОНТАКТИРУЕТЕ С МИРОМ ПРИЗРАКОВ**, вашей Целью может стать: использовать сверхъестественную способность; войти в Мир призраков или покинуть его; общаться с Духами-мстителями.

+ Риск: **сверхъестественный ответный удар.**

**// КОГДА ВЫ СЛУШАЕТЕ ЭХО**, вашей целью может быть: стать свидетелем события из прошлого; ощутить события, происходящие вдалеке; прочесть местный поток данных.

+ Риск: **вы привлекаете внимание одного или нескольких Духов-мстителей.**

**// КОГДА ВЫ ИЩЕТЕ КОГО-ТО НА УЛИЦАХ РЕАЛЬНОГО МИРА**, вашей целью может быть: назначить встречу с нужным человеком; выйти на банду, тайное общество или корпорацию; получить помощь от своих соратников.

+ Риск: **вас непременно втянут в чужие проблемы.**

**/ ВАША ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ** с того, что, пока вы собирали хабар в Черном круге в Мире приказов, вашу команду предала «бизнес-партнер» - Свич. Выстрелив из обрез в своего напарника Кило и сильно ранив его, она скрылась в неизвестном направлении с большей частью награбленного. Сейчас вы движетесь по Магистрале на Ghostfucker'e, облюбованном черном маслкаре Кило, в надежде спастись от мстительных Ястребов, которые почуяли кровь раненого Кило и уже начали взводить свои бензопилы в грозовых облаках безразличного серого неба.

## / ВОПРОСЫ, ОТВЕТЫ НА КОТОРЫЕ ВЫ УЗНАЕТЕ

.Зачем вашей команде хабар? .Каковы способности и в чём сила каждого из членов вашей команды? .Что из себя представляет Мир призраков? .Что из себя представляет реальный мир? .Чем является Эхо? .Чем являются Духи-мстители?