

Зов Ктулху™

# КОШМАРЫ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

ПЯТЬ ЭПИЧЕСКИХ ИСТОРИЙ УЖАСОВ  
В СОВРЕМЕННОСТИ

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Это приложение лучше всего использовать вместе с приключением «Кошмары цифровой эпохи»  
для ролевой игры «Зов Ктулху» (7 редакция).

Petersen's Abominations © copyright 2017–2020 Chaosium Inc. Все права защищены.

*Call of Cthulhu* © copyright 1981–2025 Chaosium Inc. *Pulp Cthulhu* © copyright 2016–2025 Chaosium Inc. Все права защищены.

Chaosium Arcane Symbol (the Star Elder Sign) © copyright 1983 Chaosium Inc. Все права защищены.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc.

Pulp Cthulhu is a trademark of Chaosium Inc. Все права защищены.

Dimensional Shambler art (page 178) © copyright 2015 Édition Sans Détour and Loïc Muzy.

Tsathoggua © copyright 2025 the Estate of Clark Ashton Smith. Используется с разрешения.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещены.

ГЛАВА

1

# АДСКИЙ ОТЕЛЬ

## ДЖАРЕД КЕЛЛИ

Возраст: 33 года

Род занятий:

художник / владелец отеля

СИЛ 40    ВЫН 45    ТЕЛ 60    ЛВК 60    ИНТ 50  
 НАР 75    МОЩ 60    ОБР 60    РАС 60    ПЗ 10  
 БкУ 0    Компл. 0    СКО 8    ПМ 12    Удача 70

### Бой

Ближний бой (драка)    25% (12/5), урон 1d3  
 Уклонение    40% (20/8)

### Навыки

Археология 20% (10/4)  
 Внимание 40% (20/8)  
 Искусство/ремесло (живопись) 60% (30/12)  
 История 30% (15/6)  
 Красноречие 50% (25/10)  
 Лазание 35% (17/7)  
 Метание 35% (17/7)  
 Механика 15% (7/3)  
 Окультизм 30% (15/6)  
 Первая помощь 30% (15/6)  
 Прыжки 20% (10/4)  
 Психология 30% (15/6)  
 Работа в библиотеке 45% (22/9)  
 Скрытность 35% (17/7)  
 Слух 30% (15/6)  
 Средства 40% (20/8)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 35% (17/7)  
 Язык (английский) 60% (30/12)  
 Язык (немецкий) 15% (7/3)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы пошли учиться на художника, встретили милую девушку и вдвоём стали искать себе место в жизни. Да, всё пошло не совсем по плану. Вы продали всего несколько картин, но зато встретили много интересных людей, пока работали баристой.

И тут совершенно неожиданно вам пришло письмо из юридической фирмы, где говорилось, что дядя, которого вы никогда не знали, умер и оставил вам отель в Британской Колумбии. Вы собрали все свои сбережения и приняли решение вместе с Деброй начать новую жизнь и поселиться в отеле. Вы созвали группу друзей и все вместе отправились ремонтировать и готовить к открытию ваше новое предприятие.



- **Описание:** среднего роста, скорее худой, с растрёпанными волосами.
- **Черты:** оптимистичный, доверчивый.
- **Идеалы и принципы:** если жизнь даёт тебе шанс, нужно хвататься за него обеими руками.

### О ваших спутниках

- **Дебра Келли:** жена. Последнее время у вас напряжённые отношения, так как она беспокоится из-за всей этой затеи с отелем.
- **Эльза Леманн:** сестра-близнец Дебры. Вы пытаетесь с ней ладить, но она вас явно недолюбливает. Однако она отличная повараха и станет хорошим добавлением к штату отеля.
- **Роб Харди:** отличный парень и плотник (что особенно полезно при ремонте отеля), который предложил свою помощь.
- **Дэн Харди:** брат Роба. Вы его почти не знаете, но, по словам Роба, он мастер на все руки, что будет очень кстати при ремонте.
- **Кристи Джонсон:** сводная сестра. Вы давно с ней не общались, но она ожидаемо пришла в восторг, когда услышала о вашем плане отремонтировать и открыть отель. Она приехала помочь.

## ДЕБРА КЕЛЛИ

Возраст: 33 года Род занятий: заместительница менеджера магазина / владелица отеля

СИЛ 60 ВЫН 40 ТЕЛ 50 ЛВК 70 ИНТ 70  
 НАР 65 МОЩ 55 ОБР 55 РАС 55 ПЗ 9  
 БкУ 0 Компл. 0 СКО 9 ПМ 11 Удача 55

### Бой

Ближний бой (драка) 35% (17/7), урон 1d3  
 Стрельба (револьвер 32-го калибра) 35% (17/7), урон 1d8  
 Уклонение 35% (17/7)

### Навыки

Бухгалтерское дело 35% (17/7)  
 Внимание 60% (30/12)  
 Вождение автомобиля 40% (20/8)  
 Лазание 20% (10/4)  
 Метание 40% (20/8)  
 Обаяние 40% (20/8)  
 Окультизм 15% (7/3)  
 Ориентирование 25% (12/5)  
 Первая помощь 30% (15/6)  
 Прыжки 20% (10/4)  
 Психология 50% (25/10)  
 Скрытность 35% (17/7)  
 Слух 45% (22/9)  
 Средства 40% (20/8)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 35% (17/7)  
 Убеждение 55% (27/11)  
 Электрика 35% (17/7)  
 Юриспруденция 15% (7/3)  
 Язык (английский) 55% (27/11)  
 Язык (немецкий) 35% (17/7)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Всего пару недель назад вы вели обычную жизнь — работали заместительницей менеджера небольшого магазина одежды и думали о том, чтобы завести ребёнка со своим мужем Джаредом. И вот совершенно неожиданно Джаред унаследовал отель посреди Британской Колумбии. Как гром среди ясного неба.

Каким-то образом он смог убедить вас бросить работу и отремонтировать и открыть отель, чтобы начать новую жизнь. Вы сказали, что дадите этой затее год, и если всё пойдёт ужасно, Джаред продаст отель и вы вернётесь к цивилизации. Ваша сестра-близнец и друзья Джареда



присоединились к вам, чтобы помочь со стройкой. Но действительно ли вы этого хотите?

- **Описание:** среднего роста, с румяными щеками и светлыми волосами до плеч.
- **Черты:** прагматичная, любопытная, сомневающаяся.
- **Идеалы и принципы:** этот отель может пожрать все ваши средства — когда же у вас появится шанс завести ребёнка?!

### О ваших спутниках

- **Джаред Келли:** муж. Он в восторге от идеи с отелем — а вы начинаете уставать от его энтузиазма.
- **Эльза Леманн:** сестра-близнец. Вы её любите, но что бы вы ни делали, для неё всё недостаточно. Она профессиональная повариха, и вы надеетесь, что её отвлечёт работа на кухне отеля.
- **Роб Харди:** кажется славным парнем, да и Джаред говорит, что он превосходный плотник (что будет полезно при ремонте отеля). Но если это так, почему он всё бросил и поехал в Британскую Колумбию? Может быть, его дела шли не так уж хорошо.
- **Дэн Харди:** брат Роба. Вы его не знаете, но Роб говорит, что тот мастер на все руки и будет полезен при ремонте. В ходе перелёта он, кажется, пытался с вами флиртовать.
- **Кристи Джонсон:** какая-то старая знакомая Джареда (а может, бывшая девушка?). Она согласилась помочь наладить дела в отеле. Вы ей не доверяете.

## ЭЛЬЗА ЛЕМАНН

Возраст: 33 года Род занятий: повариха

СИЛ 50 ВЫН 65 ТЕЛ 50 ЛВК 60 ИНТ 60  
 НАР 60 МОЩ 55 ОБР 60 РАС 55 ПЗ 11  
 БКУ 0 Компл. 0 СКО 8 ПМ 11 Удача 55

### Бой

Ближний бой (драка) 45% (22/9), урон 1d3  
 Ближний бой (кухонный нож) 45% (22/9), урон 1d4 + 2  
 Уклонение 30% (15/6)

### Навыки

Бухгалтерское дело 20% (10/4)  
 Внимание 45% (22/9)  
 Естествознание 30% (15/6)  
 Запугивание 35% (17/7)  
 Искусство/ремесло (кулинария) 60% (30/12)  
 Лазание 20% (10/4)  
 Метание 30% (15/6)  
 Механика 25% (12/5)  
 Окультизм 30% (15/6)  
 Ориентирование 30% (15/6)  
 Первая помощь 50% (25/10)  
 Прыжки 20% (10/4)  
 Психология 40% (20/8)  
 Работа в библиотеке 60% (30/12)  
 Скрытность 30% (15/6)  
 Слух 25% (12/5)  
 Средства 40% (20/8)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 35% (17/7)  
 Язык (английский) 60% (30/12)  
 Язык (немецкий) 30% (15/6)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

«Семья — превыше всего», — так вам всегда говорила мама. У вас была хорошая работа в ресторане, когда совершенно внезапно ваша сестра-близнец заявила, что переезжает с мужем в Британскую Колумбию, чтобы вести отель. Что ж, они в вас нуждались, так что вы бросили работу и отправились с ними. Вы займётесь кухней отеля. В конце концов, вашей сестре необходима помощь — она и так уже испортила себе жизнь. Приглядывать за ней — ваш христианский долг.



- **Описание:** среднего роста, бледная, с длинными светлыми волосами.
- **Черты:** опекающая, уверенная в себе и не отступающая от своего мнения.
- **Идеалы и принципы:** вы знаете, как лучше, даже если другие люди сперва этого не понимают.

### О ваших спутниках

- **Дебра Келли:** сестра-близнец. Вы хотите ей только добра. Если вам придётся перевернуть небо и землю, чтобы эта безумная идея с отелем увенчалась успехом, вы это сделаете!
- **Джаред Келли:** ленивый муженёк сестры. Он всегда складно говорит, но пока что ничего не сделал. По идее, он художник, но вы видели только то, как он подаёт кофе.
- **Роб Харди:** Джаред утверждает, что Роб — превосходный плотник (что полезно при ремонте отеля), но если он так хорош, почему всё бросил и поехал в Британскую Колумбию? Джаред спрашивал его рекомендации? Вы сильно в этом сомневаетесь.
- **Дэн Харди:** брат Роба. Роб говорит, что тот мастер на все руки, но пока в ходе всего путешествия он выглядел мрачно. Он оживлялся, только когда флиртовал с вашей сестрой. Вам стоит за ним следить.
- **Кристи Джонсон:** очевидно, одна из бывших девушек Джареда, и никому не понятно, зачем она с вами едет. Дебра считает, что та пытается снова сблизиться с Джаредом — но, может быть, это не так уж и плохо?

## РОБ ХАРДИ

Возраст: 36 лет

Род занятий: плотник

СИЛ 70 ВЫН 65 ТЕЛ 60 ЛВК 70 ИНТ 60  
 НАР 50 МОЩ 45 ОБР 60 РАС 45 ПЗ 12  
 БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 9 ПМ 9 Удача 50

### Бой

Ближний бой (драка) 60% (30/12), урон 1d3 + БкУ  
 Уклонение 35% (17/7)

### Навыки

Взлом 20% (10/4)  
 Внимание 30% (15/6)  
 Вождение автомобиля 30% (15/6)  
 Естествознание 30% (15/6)  
 Искусство/ремесло (плотничество) 60% (30/12)  
 Лазание 30% (15/6)  
 Метание 30% (15/6)  
 Механика 40% (20/8)  
 Обаяние 30% (15/6)  
 Ориентирование 40% (20/8)  
 Первая помощь 30% (15/6)  
 Прыжки 20% (10/4)  
 Психология 20% (10/4)  
 Скрытность 30% (15/6)  
 Слух 30% (15/6)  
 Средства 25% (12/5)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 35% (17/7)  
 Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
 Убеждение 30% (15/6)  
 Чтение следов 40% (20/8)  
 Электрика 30% (15/6)  
 Язык (английский) 60% (30/12)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Ваш друг Джаред недавно унаследовал старый отель в Британской Колумбии и планирует вместе с женой Деброй отремонтировать и открыть его. Последнее время дела у вас идут плохо, так что вы предложили свою помощь со стройкой. Остаётся надеяться, что денег хватит, чтобы снова встать (и поставить брата) на ноги.

Вы взяли с собой своего брата Дэна. Дэн постоянно попадал в неприятности и всю жизнь едва сводил концы с концами. Он только что вышел из тюрьмы, так что это станет для него хорошим шансом заняться честным трудом и поправить положение. Вы сказали Джареду, что Дэн — мастер на все руки. Это ложь, но вы уверены, что всё как-нибудь да обойдётся.



- **Описание:** крепкий, небритый и обросший, в повседневной одежде.
- **Черты:** трудолюбивый и дружелюбный.
- **Идеалы и принципы:** у каждого свой крест.

### О ваших спутниках

- **Дэн Харди:** брат. Взяв его с собой в путешествие, вы сможете приглядывать за ним, чтобы он не вернулся к старым дурным привычкам. Вы надеетесь, что тюрьма послужила ему уроком, который он не захочет повторять. Кажется, он старается быть дружелюбным с Деброй и Эльзой.
- **Дебра Келли:** жена Джареда. Вы не уверены, что она целиком поддерживает план по восстановлению отеля. Между ней и её сестрой Эльзой чувствуется напряжение.
- **Джаред Келли:** кажется хорошим парнем. Он очень воодушевлён своим проектом, но несколько наивен — он ведь никогда и не видел отеля. Кто знает, на что тот будет похож, но вы не можете не уважать смелость Джареда.
- **Эльза Леманн:** сестра-близнец Дебры. Она повара и должна заниматься кухней отеля. Судя по тому, что вы пока видели, это упрямая и деловая женщина — неудивительно, что она, видимо, недолюбливает Джареда.
- **Кристи Джонсон:** одна из старых подруг Джареда. Кажется милой. Судя по всему, она инструктор по занятиям спортом на открытом воздухе. В том, как Дебра и Эльза смотрят на неё, когда она заговаривает с Джаредом, чувствуется неприязнь.

## ДЭН ХАРДИ

Возраст: 34 года      Род занятий: безработный  
(бывший заключённый)

СИЛ 65    ВЫН 60    ТЕЛ 60    ЛВК 80    ИНТ 55  
НАР 55    МОЩ 60    ОБР 40    РАС 60    ПЗ 12  
БкУ +1d4    Компл. 1    СКО 9    ПМ 12    Удача 55

### Бой

Ближний бой (драка)      40% (20/8), урон 1d3 + БкУ  
Стрельба (револьвер  
32-го калибра)      45% (22/9), урон 1d8  
Уклонение      40% (20/8)

### Навыки

Взлом 50% (25/10)	Психология 50% (25/10)
Внимание 30% (15/6)	Скрытность 40% (20/8)
Естествознание 20% (10/4)	Слух 40% (20/8)
Запугивание 50% (25/10)	Средства 10% (5/2)
Искусство/ремесло (актёр- ская игра) 25% (12/5)	Стрельба (винтовка/дробовик) 35% (17/7)
Лазание 20% (10/4)	Стрельба (пистолет) 45% (22/9)
Ловкость рук 40% (20/8)	Управление тяжёлыми машинами 10% (5/2)
Метание 30% (15/6)	Чтение следов 35% (17/7)
Механика 40% (20/8)	Электрика 20% (10/4)
Обаяние 40% (20/8)	Язык (английский) 40% (20/8)
Ориентирование 30% (15/6)	
Первая помощь 30% (15/6)	
Плавание 30% (15/6)	
Прыжки 20% (10/4)	

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Работа в офисе с девяти до семнадцати никогда вас не цепляла. Слишком много интересного пропускаешь — поэтому-то вам и было всегда трудно придерживаться чего-то одного. Уволившись из нескольких мест, вы сводили концы с концами мелкими преступлениями и сбытом краденого, за что и угодили в тюрьму. Сейчас вы вышли, и ваш братец Роб намерен наставить вас на путь истинный. Вот он и тащит вас в какую-то чёртову глухомань чинить какой-то там отель. Ради брата вы должны постараться. Хоть сейчас полиция к вам и не прикопается, временами всё же хочется вернуться к старой жизни, когда всё было проще.

- **Описание:** крепко сбитый, с лохматой бородой и бритой головой, татуированный.
- **Черты:** беспринципный, хитрый, терпеливый.
- **Идеалы и принципы:** кто-то не может переступить черту, но вы никогда не боялись её пересекать.



### О ваших спутниках

- **Роб Харди:** брат. Постоянно твердит, как путешествие будет похоже на старые добрые деньки, когда вы ходили охотиться с отцом, — но вы всегда это ненавидели. Вы надеетесь, что среди дикой природы он расслабится и перестанет дышать вам в затылок.
- **Джаред Келли:** новый владелец отеля. Он болван. Блин, было бы так просто развести его на деньги, но, учитывая, что брат постоянно за вами следит, оно того не стоит. Возможно, шанс обогатиться за его счёт ещё представится.
- **Дебра Келли:** жена Джареда. Похоже, сильно злится на своего дурака-мужа. Её можно понять — судя по всему, ей пришлось бросить вполне неплохую работу из-за этой безумной затеи. Вы попытались сблизиться с ней и её сестрой, слегка выпив и пошутив во время перелёта. Лёгкий флирт может привести к выгодному дельцу — или хотя бы повеселит.
- **Эльза Леманн:** сестра-близнец Дебры и повариха. Хотя выглядит строгой, кажется, вы ей понравились. Она поделилась с вами своими соображениями насчёт этого безумного плана и своим мнением, что Джаред недостаточно хорош для её сестры. Вы улыбались и кивали.
- **Кристи Джонсон:** старая знакомая Джареда. Судя по всему, инструктор по занятиям спортом на открытом воздухе. Смешно смотреть, как сёстры носятся вокруг воображаемого романа Кристи и Джареда, — очевидно, что те общаются больше как брат и сестра, даже если не связаны кровно.

## КРИСТИ ДЖОНСОН

Возраст: 32 года      Род занятий: фитнес-тренер

СИЛ 80    ВЫН 80    ТЕЛ 50    ЛВК 70    ИНТ 55  
 НАР 65    МОЩ 50    ОБР 65    РАС 50    ПЗ 13  
 БкУ +1d4    Компл. 1    СКО 9    ПИМ 10    Удача 50

### Бой

Ближний бой (драка)      70% (35/14), урон 1d3 + БкУ  
 Уклонение                    40% (20/8)

### Навыки

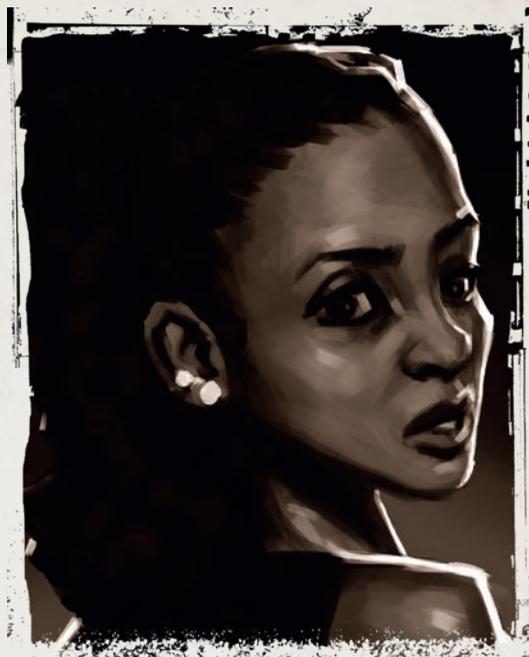
Внимание 25% (12/5)  
 Естествознание 40% (20/8)  
 Запугивание 30% (15/6)  
 Лазание 60% (30/12)  
 Метание 40% (20/8)  
 Обаяние 25% (12/5)  
 Оккультизм 20% (10/4)  
 Ориентирование 35% (17/7)  
 Первая помощь 70% (35/14)  
 Плавание 35% (17/7)  
 Прыжки 40% (20/8)  
 Психология 15% (7/3)  
 Работа в библиотеке 40% (20/8)  
 Скрытность 25% (12/5)  
 Слух 25% (12/5)  
 Средства 35% (17/7)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
 Чтение следов 30% (15/6)  
 Язык (английский) 65% (32/13)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Перемена места — это то, что вам было нужно. Вы давно не виделись со своим сводным братом Джаредом, пока он не позвонил вам с новостью, что унаследовал отель в Британской Колумбии и планирует его отремонтировать. Он пригласил вас помочь ему с женой, сказав, что ему понадобятся знания тренера по занятиям на открытом воздухе. Учитывая ваш недавний разрыв с Самуэлем, вы не прочь начать новую жизнь. Помогать с открытием отеля наверняка будет очень интересно.

- **Описание:** стройная и атлетически сложенная, со вкусом, но просто одетая, волосы собраны в хвост.
- **Черты:** принимающая, независимая, осторожная.
- **Идеалы и принципы:** лучший отдых — это перемены. Жизнь коротка — нужно действовать!



### О ваших спутниках

- **Джаред Келли:** сводный брат, всегда полон оптимизма и готов веселиться. Вы давно не виделись, но он очень вас выручил, предложив эту возможность.
- **Дебра Келли:** жена Джареда. Ей явно не по душе вся затея с отелем, но её гнев почему-то обращён на вас. Кто знает почему — это ведь ваша первая встреча. Может быть, у них какой-то кризис в отношениях.
- **Эльза Леманн:** сестра-близнец Дебры и повариха. В целом приятный человек, ведь проделала весь этот путь, чтобы помочь сестре и Джареду с их новым делом. Только ведёт себя очень холодно, словно вы ей не нравитесь.
- **Роб Харди:** друг Джареда и плотник. Вроде нормальный, но всё время очень серьёзный. Ему не помешало бы развеяться.
- **Дэн Харди:** брат Роба. Славный парень, вы познакомились за время полёта. Вы не удивитесь, если он сидел в тюрьме. Как вам кажется, он постоянно меняет работу и любит лёгкую жизнь.

ГЛАВА

2

# ЗАБРОШЕННЫЙ КОРАБЛЬ



## ДЖЕЙСОН КЕРНИКИ

Возраст: 29 лет      Род занятий: биржевой мак-  
лер / владелец яхты

СИЛ 50	ВЫН 70	ТЕЛ 50	ЛВК 50	ИНТ 80
НАР 40	МОЩ 60	ОБР 60	РАС 60	ПЗ 12
БкУ 0	Компл. 0	СКО 8	ПМ 12	Удача 50

### Бой

Ближний бой (драка)      55% (27/11), урон 1d3  
Уклонение      25% (12/5)

### Навыки

Бухгалтерское дело 50% (25/10)  
Внимание 40% (20/8)  
Запугивание 60% (30/12)  
Лазание 40% (20/8)  
Метание 20% (10/4)  
Механика 20% (10/4)  
Первая помощь 30% (15/6)  
Пилотирование (лодка) 40% (20/8)  
Плавание 40% (20/8)  
Прыжки 20% (10/4)  
Психология 50% (25/10)  
Работа в библиотеке 60% (30/12)  
Скрытность 40% (20/8)  
Слух 40% (20/8)  
Средства 45% (22/9)  
Стрельба (винтовка/дробовик) 45% (22/9)  
Стрельба (пистолет) 40% (20/8)  
Электрика 10% (5/2)  
Юриспруденция 40% (20/8)  
Язык (английский) 60% (30/12)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы владелец роскошной яхты под названием «Далила», отправившийся в последнее путешествие по Атлантическому океану со своими друзьями. К сожалению, экономическая обстановка оказалась неблагоприятной для ваших инвестиций, так что вы вынужденно продали свою яхту покупателю из Англии. Вы постарались выжать всё из этого последнего плавания, пригласив своих друзей присоединиться к вам.



- **Описание:** худой, с острыми чертами лица, светлыми волосами и лукавым взглядом.
- **Черты:** жадный, самовлюблённый.
- **Идеалы и принципы:** неудачнику не стать победителем. Не будь неудачником. Умей себя защищать.
- **Ценное имущество:** золотые часы «Ролекс».

### Ваши друзья

- **Айзек Клейн:** успешный архитектор. Похоже, он вас простил, несмотря на все убытки из-за инвестиций, которые вы ему посоветовали.
- **Сирена:** певица и авторша песен в зените славы. А ещё настоящая тусовщица.
- **Дженис Уайт:** спортсменка, которая упустила золото на последней Олимпиаде. Она теряет спонсоров и надеется, что вы сможете познакомить её с новыми инвесторами.
- **Эрик Хастон:** владелец социальной сети. Вы помогли ему с рядом инвестиций несколько лет назад — да, они не особо окупились, но и катастрофы не произошло. Он легко мог бы помочь вам с финансовыми проблемами, но предпочитает лишний раз на других не тратиться. Временами чудак.
- **Элен Грей:** актриса и звезда того популярного телесериала. Она всегда строго держится перед публикой, но вы знаете, насколько безумной гедонисткой она становится, когда рядом нет камер.

## АЙЗЕК КЛЕЙН

Возраст: 32 года Род занятий: архитектор

СИЛ 40 ВЫН 60 ТЕЛ 50 ЛВК 50 ИНТ 70  
 НАР 60 МОЩ 60 ОБР 80 РАС 60 ПЗ 11  
 БкУ 0 Компл. 0 СКО 8 ПМ 12 Удача 50

### Бой

Ближний бой (драка) 35% (17/7), урон 1d3  
 Уклонение 35% (17/7)

### Навыки

Взлом 20% (10/4)  
 Внимание 50% (25/10)  
 Естествознание 40% (20/8)  
 Искусство/ремесло (архитектура) 60% (30/12)  
 История 40% (20/8)  
 Лазание 20% (10/4)  
 Ловкость рук 20% (10/4)  
 Метание 40% (20/8)  
 Наука (инженерия) 70% (35/14)  
 Первая помощь 30% (15/6)  
 Плавание 20% (10/4)  
 Прыжки 30% (15/6)  
 Психология 20% (10/4)  
 Работа в библиотеке 20% (10/4)  
 Скрытность 40% (20/8)  
 Слух 25% (12/5)  
 Средства 55% (27/11)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
 Убеждение 40% (20/8)  
 Управление тяжёлыми машинами 40% (20/8)  
 Электрика 60% (30/12)  
 Юриспруденция 50% (25/10)  
 Язык (английский) 80% (40/16)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы друг или знакомый Джейсона Керники, биржевого маклера, который по случаю давал вам советы насчёт инвестиций. Упадок экономики сильно по нему ударил, так что он вынужденно продал свою роскошную яхту. Никогда не унывающий, он пригласил вас (и ещё несколько состоятельных друзей) в последнее плавание, прежде чем он предаст ключи от «Далилы» новому владельцу в Англии.



- **Описание:** сдержанный костюм, каштановые волосы, ухоженная щетина.
- **Черты:** осторожный, сохраняющий хладнокровие в случае опасности.
- **Идеалы и принципы:** оцени ситуацию, прежде чем бросаться вперёд.

### Ваши друзья

- **Джейсон Керники:** вы так и не простили его за убийки из-за инвестиций, которые он вам посоветовал. Вы с нетерпением ждёте момента, когда ему придётся отдать яхту (свою гордость и отраду). Что посеешь, то и пожнёшь — вам будет приятно наблюдать за его страданиями.
- **Сирена:** певица и авторша песен в зените славы. А ещё настоящая тусовщица.
- **Дженис Уайт:** спортсменка, которая упустила золото на последней Олимпиаде. Она постоянно пристаёт к вам с просьбами познакомить её с вашими партнёрами — ей нужны новые спонсоры.
- **Эрик Хастон:** владелец социальной сети. Он какой-то странный. Вы не очень понимаете, зачем он здесь, так как он особенно ни с кем не общается и ничего не делает. Вы надеетесь уговорить его на заказ нового здания для своей фирмы, но пока он, видимо, набивает себе цену.
- **Элен Грей:** актриса и звезда того нового телесериала. Это совершенно безумная и неуправляемая дамочка! Боже, папарацци убили бы за её фотографии с яхты.

## СИРЕНА (ЛОРА ВАШИНГТОН)

Возраст: 24 года      Род занятий: исполнительница / певица

СИЛ 60    ВЫН 50    ТЕЛ 60    ЛВК 70    ИНТ 70  
 НАР 80    МОЩ 50    ОБР 50    РАС 50    ПЗ 11  
 БКУ 0    Компл. 0    СКО 8    ПМ 10    Удача 50

### Бой

Ближний бой (драка)      45% (22/9), урон 1d3  
 Стрельба (автоматический пистолет 22-го калибра)      30% (15/6), урон 1d6  
 Уклонение      35% (17/7)

### Навыки

Взлом 30% (15/6)  
 Внимание 50% (25/10)  
 Запугивание 25% (12/5)  
 Искусство/ремесло (пение/рэп) 60% (30/12)  
 Красноречие 70% (35/14)  
 Лазание 20% (10/4)  
 Ловкость рук 30% (15/6)  
 Метание 20% (10/4)  
 Обаяние 60% (30/12)  
 Оккультизм 10% (5/2)  
 Первая помощь 30% (15/6)  
 Плавание 40% (20/8)  
 Прыжки 30% (15/6)  
 Психология 40% (20/8)  
 Работа в библиотеке 20% (10/4)  
 Работа с компьютером 20% (10/4)  
 Скрытность 40% (20/8)  
 Слух 40% (20/8)  
 Средства 60% (30/12)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 30% (15/6)  
 Язык (английский) 50% (25/10)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы подруга или знакомая Джейсона Керники, биржевого маклера, который по случаю давал вам советы насчёт инвестиций. Упадок экономики сильно по нему ударил, так что он вынужденно продал свою роскошную яхту. Никогда не унывающий, он пригласил вас (и ещё несколько состоятельных друзей) в последнее плавание, прежде чем он передаст ключи от «Далилы» новому владельцу в Англии.



- **Описание:** высокая и привлекательная, изысканная и гламурная одежда.
- **Черты:** рисковая, экстравертная, шумная.
- **Идеалы и принципы:** деньги вперёд.
- **Ценное имущество:** серебряный крестик на шее.

### Ваши друзья

- **Джейсон Керники:** да, из-за него вы потеряли чуток денег на неудачных инвестициях, но от вас не убудет. Ваш последний альбом наделал шума, и сейчас вы на пике популярности. Хотя было бы приятно посмотреть, как он перед вами ёрзает — так только справедливо, ведь он всё же посеял ваши деньги. А может, это плавание — его способ извиниться?
- **Айзек Клейн:** архитектор. Возможно, и он потерял деньги из-за Керники? Надо бы выяснить.
- **Дженис Уайт:** спортсменка, которая упустила золото на последней Олимпиаде. Она постоянно пристаёт к вам с просьбами познакомить её с вашими партнёрами — ей нужны новые спонсоры.
- **Эрик Хастон:** владелец социальной сети. Какой-то странный и уж точно не душа компании. Ему стоит расслабиться! У него бабла невпроворот — если к нему подольститься, кто знает, что с этого перепадёт!
- **Элен Грей:** актриса и звезда того нового телесериала. Это совершенно безумная дамочка, и с ней очень весело! Вы уверены, что папарацци удавились бы за фотографии её безумных выходов на яхте.

## ДЖЕНИС УАЙТ

Возраст: 24 года      Род занятий: знаменитая спортсменка

СИЛ 65    ВЫН 60    ТЕЛ 45    ЛВК 80    ИНТ 60  
 НАР 70    МОЩ 45    ОБР 50    РАС 45    ПЗ 10  
 БкУ 0    Компл. 0    СКО 9    ПМ 9    Удача 50

### Бой

Ближний бой (драка)      60% (30/12), урон 1d3  
 Уклонение                    40% (20/8)

### Навыки

Внимание 45% (22/9)  
 Естествознание 30% (15/6)  
 Красноречие 20% (10/4)  
 Лазание 50% (25/10)  
 Метание 60% (30/12)  
 Механика 40% (20/8)  
 Обаяние 40% (20/8)  
 Первая помощь 40% (20/8)  
 Плавание 60% (30/12)  
 Подводное плавание 10% (5/2)  
 Прыжки 60% (30/12)  
 Психология 30% (15/6)  
 Работа в библиотеке 20% (10/4)  
 Скрытность 50% (25/10)  
 Слух 40% (20/8)  
 Средства 65% (32/13)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
 Язык (английский) 50% (25/10)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы подруга или знакомая Джейсона Керники, биржевого маклера, который по случаю давал вам советы насчёт инвестиций. Упадок экономики сильно по нему ударил, так что он вынужденно продал свою роскошную яхту. Никогда не унывающий, он пригласил вас (и ещё несколько состоятельных друзей) в последнее плавание, прежде чем он передаст ключи от «Далилы» новому владельцу в Англии.

- **Описание:** худая, атлетически сложенная и мускулистая.
- **Черты:** шумная и дерзкая, уверенная в своих силах.
- **Идеалы и принципы:** невероятно уверена в себе. Чтобы преуспеть, нужно себя преодолевать.
- **Ценное имущество:** серебряный кулон с изображением святого Христофора на шее.



### Ваши друзья

- **Джейсон Керники:** вы его любите, но он считает, что вы просто хотите слегка развлечься. Вы пытались спросить у него совета насчёт поиска новых спонсоров, но он демонстративно вас избегает.
- **Айзек Клейн:** архитектор. Вы хотели бы встретиться с его бизнес-партнёрами, ведь они могут оказаться прекрасными спонсорами. Надо как-нибудь его убедить, что вы стоите инвестиций.
- **Сирена:** певица и авторша песен, чей новый альбом занимает верхние строчки в хит-парадах. А ещё она настоящая тусовщица и не особенно следит за своим поведением. Вам надо с ней подружиться — только так она представит вас своим знакомым из индустрии развлечений, а новые спонсоры вам очень нужны!
- **Эрик Хастон:** владелец социальной сети. Какой-то странный и уж точно не душа компании. Ему стоит расслабиться! У него бабла невпроворот — если к нему подольститься, кто знает, что с этого перепадёт!
- **Эллен Грей:** актриса и звезда того нового телесериала. Совершенно безумная дамочка, и вот она-то душа любой вечеринки! Папарацци точно удавятся за фотографии её безумных выходок на яхте.

## ЭРИК ХАСТОН

Возраст: 31 год      Род занятий: владелец социальной сети

СИЛ 50    ВИН 70    ТЕЛ 50    ЛВК 50    ИНТ 85  
 НАР 40    МОЩ 50    ОБР 65    РАС 50    ПЗ 12  
 БкУ 0    Компл. 0    СКО 8    ПИМ 10    Удача 50

### Бой

Ближний бой (драка)      35% (17/7), урон 1d3  
 Уклонение                      35% (17/7)

### Навыки

Внимание 35% (17/7)  
 Запугивание 45% (22/9)  
 Лазание 25% (12/5)  
 Метание 20% (10/4)  
 Механика 20% (10/4)  
 Наука (инженерия) 30% (15/6)  
 Наука (математика) 70% (35/14)  
 Первая помощь 30% (15/6)  
 Плавание 30% (15/6)  
 Прыжки 20% (10/4)  
 Психология 20% (10/4)  
 Работа в библиотеке 50% (25/10)  
 Работа с компьютером 80% (40/16)  
 Скрытность 30% (15/6)  
 Слух 45% (22/9)  
 Средства 80% (40/16)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 45% (22/9)  
 Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
 Убеждение 30% (15/6)  
 Электрика 40% (20/8)  
 Электроника 20% (10/4)  
 Юриспруденция 10% (5/2)  
 Язык (английский) 85% (42/17)  
 Язык (норвежский) 15% (7/3)  
 Язык (японский) 20% (10/4)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы друг или знакомый Джейсона Керники, биржевого маклера, который по случаю давал вам советы насчёт инвестиций. Упадок экономики сильно по нему ударил, так что он вынужденно продал свою роскошную яхту. Никогда не унывающий, он пригласил вас (и ещё несколько состоятельных друзей) в последнее плавание, прежде чем он передаст ключи от «Далилы» новому владельцу в Англии.

- **Описание:** бледный, долговязый, с рябой кожей.



- **Черты:** любит всё контролировать, смеётся над собственными шутками.
- **Идеалы и принципы:** потерять контроль — значит потерять всё.

### Ваши друзья

- **Джейсон Керники:** в прошлом он пару раз инвестировал (неудачно) от вашего лица, но «старыми друзьями» вас назвать сложно. Вы и сами не понимаете, почему приняли его приглашение. Возможно, вам просто нужно было отвлечься на несколько дней, и поездка удачно подвернулась под руку. Он постоянно донимает вас разговорами о деньгах (как и многие другие), но вы не намерены давать ему снова потратить их впустую.
- **Айзек Клейн:** архитектор. Кажется славным, но портит «отпуск» просьбами нанять его для строительства одного из ваших новых офисов.
- **Сирена:** певица и авторша песен, чей новый альбом занимает верхние строчки в хит-парадах. С головой уходит в развлечения и не заботится о своём здоровье. Она уже несколько раз предлагала вам выпивку, хоть вы и сказали ей, что пять лет в завязке.
- **Дженис Уайт:** спортсменка, которая упустила золото на последней Олимпиаде. Она постоянно пристаёт к вам с просьбами познакомить её с вашими партнёрами — ей нужны новые спонсоры.
- **Элен Грей:** актриса и звезда того нового телесериала. Душа любой вечеринки и однажды навлечёт на себя беду. Вы уже не раз видели таких «знаменитостей» — все они только веселятся, пока не сопьются или не погрязнут в нищете.

## ЭЛЕН ГРЕЙ

Возраст: 28 лет Род занятий: известная актриса

СИЛ 40 ВЫН 50 ТЕЛ 50 ЛВК 70 ИНТ 60  
 НАР 80 МОЩ 60 ОБР 50 РАС 60 ПЗ 10  
 БкУ 0 Компл. 0 СКО 8 ПМ 12 Удача 50

### Бой

Ближний бой (драка) 50% (25/10), урон 1d3  
 Стрельба (автоматический пистолет 32-го калибра) 40% (20/8), урон 1d8  
 Уклонение 40% (20/8)

### Навыки

Внимание 40% (20/8)  
 Искусство/ремесло (актёрская игра) 60% (30/12)  
 История 20% (10/4)  
 Красноречие 40% (20/8)  
 Лазание 40% (20/8)  
 Ловкость рук 30% (15/6)  
 Маскировка 40% (20/8)  
 Метание 20% (10/4)  
 Обаяние 60% (30/12)  
 Окультизм 20% (10/4)  
 Первая помощь 30% (15/6)  
 Плавание 30% (15/6)  
 Прыжки 20% (10/4)  
 Психология 50% (25/10)  
 Работа в библиотеке 20% (10/4)  
 Скрытность 40% (20/8)  
 Слух 35% (17/7)  
 Средства 65% (32/13)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 40% (20/8)  
 Убеждение 25% (12/5)  
 Язык (английский) 50% (25/10)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы подруга или знакомая Джейсона Керники, биржевого маклера, который по случаю давал вам советы насчёт инвестиций. Упадок экономики сильно по нему ударил, так что он вынужденно продал свою роскошную яхту. Никогда не унывающий, он пригласил вас (и ещё несколько состоятельных друзей) в последнее плавание, прежде чем он передаст ключи от «Далилы» новому владельцу в Англии.



- **Описание:** красавица с ослепительной улыбкой, сияющей кожей и короткими блондинистыми волосами.
- **Черты:** любопытная, самоуверенная, остроумная.
- **Идеалы и принципы:** под безупречной внешностью скрывается похабная и лихая натура.
- **Ценное имущество:** серебряное кольцо матери, семейная реликвия.

### Ваши друзья

- **Джейсон Керники:** вы его любите, но он считает, что вы просто хотите слегка развлечься. Вы пытались с ним сблизиться, но он демонстративно вас избегает.
- **Айзек Клейн:** архитектор. Если Керники вами не заинтересуются, то можно обойтись Клейном. Возможно, стоит уделить ему немного времени?
- **Сирена:** певица и авторша песен, чей новый альбом занимает верхние строчки в хит-парадах. А ещё она настоящая тусовщица, и с ней приятно общаться. Вы, похоже, соревнуетесь в том, кто из вас более отвязная.
- **Дженис Уайт:** спортсменка, которая упустила золото на последней Олимпиаде. Она постоянно пристаёт к вам с просьбами познакомить её с вашими партнёрами — ей нужны новые спонсоры.
- **Эрик Хастон:** владелец социальной сети. Какой-то странный и уж точно не душа компании. Ему стоит расслабиться! И всё же у него куча денег.

ГЛАВА

3

# ПАНАЦЕЯ

## УЭЙД БОТЕЛЕР

Возраст: 54 года

Род занятий: консультант по безопасности

СИЛ 80 ВИН 65 ТЕЛ 55 ЛВК 70 ИНТ 85  
НАР 75 МОЩ 70 ОБР 80 РАС 70 ПЗ 12  
БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 7 ПИМ 14 Удача 45

### Бой

Ближний бой (драка) 50% (25/10), урон 1d3 + 1d4  
Стрельба (автоматический пистолет 38-го калибра) 60% (30/12), урон 1d10  
Стрельба (винтовка калибра .30-06) 50% (25/10), урон 2d6 + 4  
Уклонение 40% (20/8)

### Навыки

Взлом 40% (20/8)	Прыжки 50% (25/10)
Внимание 45% (22/9)	Психология 45% (22/9)
Запугивание 45% (22/9)	Работа в библиотеке 45% (22/9)
Красноречие 40% (20/8)	Работа с компьютером 50% (25/10)
Лазание 60% (30/12)	Скрытность 40% (20/8)
Метание 40% (20/8)	Слух 40% (20/8)
Механика 35% (17/7)	Средства 25% (12/5)
Первая помощь 45% (22/9)	
Плавание 50% (25/10)	

**Бонус:** распределите 40 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы тридцать лет прослужили в армии в сержантском корпусе. Выйдя в отставку, вы постепенно взялись за частный сыск, назвавшись «консультантом по безопасности», поскольку так и не получили лицензию частного детектива. У вашей матери несколько лет назад случился инсульт — теперь она живёт в доме престарелых, где вы её часто навещаете.

Три недели назад вас наняла фармацевтическая компания «ЗиМедБио», предложив 23 000 долларов, чтобы проследить за «опасной недовольной бывшей сотрудницей» по имени Марина Колга. Начав наблюдение, вы быстро поняли, что Колга ведёт тихую жизнь. Взломав её компьютер (у неё не было никаких мер безопасности), вы выяснили, что она любит романтические комедии, не смотрит порно и активно ищет работу. Вы послали свои наблюдения «ЗиМедБио», и через несколько дней они попросили «привести её ночью для дальнейших расспросов». Что за чёрт? Консультант по безопасности подобным не занимается. В компании сказали, что вы получите остаток гонорара, только если приведёте её в «ЗиМедБио», — пока вам выплатили только 2750 долларов. Вы начинаете испытывать подозрения



насчёт намерений «ЗиМедБио». Незаконное применение насилия — черта, которую вы не готовы пересекать.

В ходе расследования вы выяснили, что Колга собирается посетить вечеринку своего соседа Чака Огла. Вы планируете проникнуть на вечеринку, понаблюдать за Колгой и там решить, настаивать ли на том, чтобы она отправилась в «ЗиМедБио» в вашем сопровождении. Если вам удастся её уговорить, то сможете потребовать свои деньги по прибытии в здание «ЗиМедБио», а также убедиться в её безопасности, оставшись там в ходе расспроса.

### Важные люди

- **Марина Колга (персонаж игрока):** молодая юристка, за которой вам поручили проследить в «ЗиМедБио». Она напоминает вам собственную дочь (которая давно выросла и далеко переехала).
- **Гас Филипс (персонаж игрока):** кабинетный полицейский, которого вы несколько раз видели, когда заходили в участок. Пришёл на вечеринку с женщиной. Вы едва знакомы. Вы помните его имя, да, но сомневайтесь, что он помнит ваше.
- **Чак Огл (персонаж Хранителя):** парень, который устроил вечеринку.
- **Джим Конати (персонажи Хранителя):** ваш контакт в «ЗиМедБио». Худой тип лет пятидесяти. Из тех людей, которые при встрече пытаются размять руку своим мужественным рукопожатием, как будто вы меряетесь тестостероном. Какой же неудачник.
- **Бланш Юрка (персонаж Хранителя):** личная помощница Конати. Большая часть электронных писем и звонков поступала от неё. Вы никогда не встречались лично.

## МЭРИ ФУЛЛЕР

Возраст: 44 года      Род занятий: медсестра

СИЛ 55    ВЫН 75    ТЕЛ 50    ЛВК 75    ИНТ 80  
 НАР 55    МОЩ 60    ОБР 75    РАС 60    ПЗ 12  
 БкУ 0    Компл. 0    СКО 8    ПМ 12    Удача 45

### Бой

Ближний бой (драка)      35% (17/7), урон 1d3  
 Уклонение                      35% (17/7)

### Навыки

Внимание 30% (15/6)  
 Лазание 25% (12/5)  
 Медицина 35% (17/7)  
 Метание 30% (15/6)  
 Наука (биология) 50% (25/10)  
 Наука (фармакология) 40% (20/8)  
 Обаяние 45% (22/9)  
 Первая помощь 80% (40/16)  
 Прыжки 30% (15/6)  
 Психоанализ 30% (15/6)  
 Психология 40% (20/8)  
 Работа в библиотеке 25% (12/5)  
 Работа с компьютером 70% (35/14)  
 Скрытность 30% (15/6)  
 Слух 40% (20/8)  
 Средства 22% (11/4)

**Бонус:** распределите 40 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы работающая медсестра из больницы в центре города. Вы дважды выходили замуж, но уже три года вы в разводе. Ваша лучшая подруга — Сисси Ричардс, тоже разведённая.

У вас есть кузен по имени Чак Огл, который серьёзно болен диабетом 2-го типа. Зрение Чака становилось всё хуже, а восемь месяцев назад ему пришлось ампутировать обе ноги до колена. Несколько недель назад он пропал. Ваша тётя сказала, что он «проходит лечение» в фармацевтической компании под названием «ЗиМедБио».

На прошлой неделе Чак вдруг позвонил вам и пригласил на вечеринку, которую собрался устроить. Он ничего не объяснил, и вы опасаетесь, что так Чак собирается попрощаться с друзьями и близкими перед смертью. В любом случае вы решили пойти. Гас Филипс, брат вашей лучшей подруги и полицейский, почему-то заинтересовался этой вечеринкой (или, может быть, вами?), так что вы взяли его как пару.



### Важные люди

- **Гас Филипс (персонаж игрока):** брат Сисси Ричардс и полицейский. Он услышал, что вы идёте на вечеринку, и предложил пойти вместе.
- **Белинда Норвич (персонаж игрока):** доктор в вашей больнице, которая тоже идёт на вечеринку. Вы нечасто работаете с ней непосредственно (вы медсестра скорой помощи, а она занимается хроническими пациентами).
- **Чак Огл (персонаж Хранителя):** кузен. Он тяжело болен и прошёл лечение в «ЗиМедБио». Теперь он устроил вечеринку, и вы надеетесь, что она не прощальная.
- **Сисси Ричардс (персонаж Хранителя):** лучшая подруга. После пятнадцати лет брака она развелась и получила свою долю имущества, так что дела у неё идут хорошо. Она открыла маленький цветочный магазин, чтобы занять себя.

## ЭЛЛИОТ КЛОСОН

Возраст: 32 года Род занятий: журналист

СИЛ 60 ВЫН 75 ТЕЛ 80 ЛВК 55 ИНТ 65  
 НАР 70 МОЩ 70 ОБР 85 РАС 70 ПЗ 15  
 БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 7 ПМ 14 Удача 45

### Бой

Ближний бой (драка) 35% (17/7), урон 1d3  
 Уклонение 35% (17/7)

### Навыки

Взлом 20% (10/4)  
 Внимание 40% (20/8)  
 Искусство/ремесло (фотография) 60% (30/12)  
 Красноречие 65% (32/13)  
 Метание 35% (17/7)  
 Прыжки 40% (20/8)  
 Психология 50% (25/10)  
 Работа в библиотеке 55% (27/11)  
 Работа с компьютером 60% (30/12)  
 Скрытность 35% (17/7)  
 Слух 30% (15/6)  
 Средства 26% (13/5)  
 Убеждение 65% (32/13)  
 Электроника 45% (22/9)

**Бонус:** распределите 40 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы журналист-расследователь в местной газете. Уже какое-то время вы изучаете «ЗиМедБио» — таинственную компанию, занимающуюся медицинскими разработками, которая открылась всего несколько лет назад. Вы решили проверить, не связана ли с ней какая-нибудь история, и обнаружили, что:

- У неё нет госконтрактов, и ей владеют частные лица.
- У неё нет продуктов в продаже или явного источника дохода, хотя она владеет зданием в вашем городе и имеет в штате около 100 сотрудников.
- Она постоянно ищет людей для исследовательских испытаний и экспериментальных процедур.

Всё это показалось вам странным, так что вы заинтересованно решили расследовать её дальше и выяснить больше информации об этой странной корпорации. Но вам не дали продолжить.

Ваш редактор Энтони Каллисон уже какое-то время был ВИЧ-инфицированным, но недавно его заболевание прогрессировало в СПИД. После вашего расследования о «ЗиМедБио» Каллисон решил отправиться к ним сам



и записаться на курс лечения. Он пообещал, что попробует там порыскать. Он отсутствовал где-то три недели, а когда вернулся, то объявил о полной ремиссии своего заболевания и что последние анализы даже не показывают наличия антител к ВИЧ в крови. Как это возможно? Каллисон также недвусмысленно сказал вам, что в «ЗиМедБио» нет никаких секретов, и дал понять, что стоит прекратить расследование. Чертовщина какая-то!

Это озадачило, обеспокоило и внушило сильные подозрения. А на прошлой неделе вы получили приглашение на вечеринку Чака Огла — одного из пациентов «ЗиМедБио», у которого вы брали интервью по телефону. Чак страдал от диабета, так что ему пришлось ампутировать ноги ниже колен несколько месяцев назад. Вы знаете, что он прошёл курс лечения в «ЗиМедБио», а значит, на вечеринке вы наверняка сможете расспросить его о компании, не нарушая указания Каллисона о прекращении расследования.

### Важные люди

- **Гас Филипс (персонаж игрока):** вы слегка удивлены тому, что он на вечеринке. Филипс — полицейский; не друг, но знакомый, с которым вы встречались по работе. Может быть, «ЗиМедБио» действительно что-то скрывают, раз этим заинтересовалась полиция.
- **Чак Огл (персонаж Хранителя):** был сильно болен, когда вы проводили с ним интервью по телефону — как раз перед тем, как он прошёл курс лечения в «ЗиМедБио».
- **Энтони Каллисон (персонаж Хранителя):** ваш редактор. Он почти умер от СПИДа, но теперь у него ремиссия. Он прошёл курс лечения в «ЗиМедБио» и не даёт вам продолжить расследование о компании.

## БЕЛИНДА НОРВИЧ

Возраст: 42 года      Род занятий: врач

СИЛ 45    ВЫН 40    ТЕЛ 55    ЛВК 70    ИНТ 70  
 НАР 75    МОЩ 70    ОБР 90    РАС 70    ПЗ 9  
 БкУ 0    Компл. 0    СКО 7    ПМ 14    Удача 45

### Бой

Ближний бой (драка)      25% (12/5), урон 1d3  
 Уклонение                    35% (17/7)

### Навыки

Внимание 45% (22/9)  
 Медицина 75% (37/15)  
 Метание 30% (15/6)  
 Наука (биология) 45% (22/9)  
 Наука (фармакология) 50% (25/10)  
 Наука (химия) 55% (27/11)  
 Обаяние 40% (20/8)  
 Первая помощь 65% (32/13)  
 Психология 40% (20/8)  
 Работа в библиотеке 35% (17/7)  
 Скрытность 30% (15/6)  
 Слух 35% (17/7)  
 Средства 36% (18/7)  
 Убеждение 40% (20/8)  
 Юриспруденция 25% (12/5)

**Бонус:** распределите 40 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы врач в крупной больнице. Вы идеалистка, но вам приятно думать, что вы смотрите на мир рационально. Вы участвуете в исследовании серповидноклеточной анемии, хотите улучшить жизни людей и оказывать им медицинскую помощь.

Недавно один из ваших пациентов с серповидноклеточной анемией рассказал вам, что пройдёт бесплатный курс лечения в «ЗиМедБио». Его заболевание неизлечимо, а симптомы едва удаётся устранить, так что это вас заинтриговало. Ваш пациент вернулся после курса лечения со словами, что «исцелился». Вы попросили его прийти на обследование, но он так и не явился. Ваш секретарь позвонил ему несколько раз — судя по всему, у него всё хорошо. Ему даже не требуется принимать никаких препаратов или добавок — удивительно и, на ваш взгляд, невозможно.



Вы безуспешно пытались обсудить этот вопрос непосредственно с представителями «ЗиМедБио». Вы озадачены и хотите больше узнать об этом курсе лечения. Медсестра из вашей больницы, Мэри Фуллер, упоминала, что её кузен (Чак Огл) проходил схожие процедуры в «ЗиМедБио». После них он решил устроить вечеринку, и вы решили на неё пойти в надежде, что узнаете подробности о «ЗиМедБио» и их препаратах.

### Важные люди

- **Мэри Фуллер (персонаж игрока):** медсестра из вашей больницы. Она также удачным образом приходится кузиной Чаку Оглу, который устраивает вечеринку.
- **Чак Огл (персонаж Хранителя):** вам говорили, что он тяжело болен и прошёл курс лечения в «ЗиМедБио». Теперь он устраивает вечеринку, на которую вы пришли с намерением вызнать у него что-либо о лечении в «ЗиМедБио».

## МАРИНА КОЛГА

Возраст: 29 лет Род занятий: юристка

СИЛ 45 ВЫН 90 ТЕЛ 60 ЛВК 55 ИНТ 65  
 НАР 65 МОЩ 65 ОБР 65 РАС 65 ПЗ 15  
 БкУ 0 Компл. 0 СКО 7 ПМ 13 Удача 45

### Бой

Ближний бой (драка) 25% (12/5), урон 1d3  
 Уклонение 35% (17/7)

### Навыки

Внимание 45% (22/9)	Работа в библиотеке 40% (20/8)
История 35% (17/7)	
Красноречие 50% (25/10)	Скрытность 40% (20/8)
Метание 45% (22/9)	Слух 35% (17/7)
Наука (биология) 40% (20/8)	Средства 28% (14/5)
Плавание 55% (27/11)	Убеждение 60% (30/12)
Психология 40% (20/8)	Юриспруденция 85% (42/17)

**Бонус:** распределите 40 пунктов между любимыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Ваша бабушка страдала от деменции, и вам кажется, что у матери тоже начали проявляться её признаки. Вас мучают кошмары о потере памяти, и вы боитесь, что ранняя деменция постигнет и вас.

Полгода назад вы только-только выпустились с юридического факультета и искали первую работу. Внезапно с вами связалась компания, связанная с медицинскими исследованиями, под названием «ЗиМедБио». Вам предложили хорошо оплачиваемую работу со стандартным набором корпоративных бонусов, и вы не смогли отказаться. Вы думали, что станете представителем компании во внешней юридической фирме, но с удивлением узнали, что в ваши обязанности входит руководство всеми юридическими операциями. В действительности же вы просто перекладывали бумажки в маленьком кабинете. Такая юридическая мелочёвка быстро наскучила, так что вы подумывали об увольнении, несмотря на щедрую зарплату. Вам редко выдавался шанс встретиться и поговорить с сотрудниками компании, и вы ни с кем не подружились.

Месяц назад от компании вам пришло уведомление с требованием «добровольного участия» в исследовательских испытаниях. Вы спросили вице-председателя мистера Конати, как можно требовать что-либо делать добровольно, на что тот ответил, что добровольная часть — выбор исследовательской программы. Вы возмутились и отказались записываться на участие в «добровольных» медицинских экспериментах.



На следующий день, когда вы пришли на работу, ваша карта-ключ не сработала, а свои вещи вы нашли в коробке у двери. Охранник встретил вас, выдал чек на оплату трёх месяцев работы и попросил уйти. Вас вышвырнули вон.

Парень, живущий на вашей улице, Чак Огл, был пациентом «ЗиМедБио» — вы знаете это, потому что сами обрабатывали его заявку. Сегодня ночью в его доме горит свет и играет музыка, а рядом собралось много машин. Видимо, он устроил вечеринку, и вы намереваетесь на неё проникнуть. У вас есть повод зайти — вы его соседка, да и к тому же работали в «ЗиМедБио», где он проходил лечение. Это ваш шанс узнать, что происходит: вдрут Огл сможет что-нибудь рассказать?

### Важные люди

- **Джим Конати (персонаж Хранителя):** ваш бывший начальник в «ЗиМедБио» и вице-председатель, который занимается всеми вопросами, не касающимися науки. Из тех раздражающих стариков, которые одержимы пробежками в 3 км каждое утро. Он вечно хвастался поездками на велосипеде во время отпуска. Если бы вам только представился шанс осмотреть его кабинет и исследовательское крыло здания, то вы бы выяснили, что же они там исследуют.
- **Бланш Юрка (персонаж Хранителя):** личная помощница вашего бывшего начальника. В основном вы имели дело с ней. Это похожая на птицу дёрганая женщина средних лет.
- **Чак Огл (персонаж Хранителя):** живёт с вами на одной улице и прошёл курс экспериментального лечения в «ЗиМедБио». Вы намерены заявиться к нему на вечеринку и выяснить, что происходит в «ЗиМедБио».

## ГАС ФИЛИПС

Возраст: 42 года Род занятий: офицер полиции

СИЛ 70 ВЫН 60 ТЕЛ 65 ЛВК 55 ИНТ 70  
 НАР 45 МОЩ 70 ОБР 70 РАС 70 ПЗ 12  
 БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 7 ПМ 14 Удача 45

### Бой

Ближний бой (драка) 45% (22/9), урон 1d3 + 1d4  
 Стрельба (автоматический пистолет 38-го калибра) 50% (25/10), урон 1d10  
 Уклонение 35% (17/7)

### Навыки

Внимание 30% (15/6)	Первая помощь 30% (15/6)
Вождение автомобиля 50% (25/10)	Плавание 30% (15/6)
Запугивание 45% (22/9)	Психология 40% (20/8)
Красноречие 40% (20/8)	Скрытность 40% (20/8)
Метание 40% (20/8)	Слух 45% (22/9)
Механика 40% (20/8)	Средства 32% (16/6)
Ориентирование 40% (20/8)	Убеждение 40% (20/8)
	Юриспруденция 40% (20/8)

**Бонус:** распределите 40 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы работаете в полиции уже двадцать лет. Вы не особо ладите с начальником Доусоном, но он недавно объявил об уходе на пенсию из-за неизлечимого рака, а такого и врагу не пожелаешь. Он взял больничный, а его позицию занял заместитель.

Недавно вы начали расследовать нападение на парковке «ЗиМедБио», медицинской исследовательской компании. Мужчину (Эндрю Лучо) сильно изувечили — его словно покусали собаки или койоты, но также он получил глубокие резаные раны, как от ножа. Парень был не в себе, и в больнице никого к нему не пускали. В «ЗиМедБио» вы поговорили с начальником отдела безопасности Уэсли Райсом. Тот подтвердил, что охранник нашёл Лучо где-то в 22:30 и вызвал скорую. Охранник не видел нападения, произошедшего в слепой зоне камер наблюдения. Вы отложили расследование, пока Лучо не поправится и не сможет рассказать, что случилось.

На прошлой неделе внезапно вернулся Доусон и сказал, что исцелился от рака и готов снова работать. Но разве от рака поджелудочной железы IV стадии излечиваются? Доусон подтвердил, что лечился в «ЗиМедБио», но уклоняется от подробностей. Вскоре он перевёл вашего напарника в отдел по борьбе с организованной преступностью, вас — на работу с документами и закрыл дело о нападении у «ЗиМедБио». Что-то здесь нечисто.



Когда вы навещали сестру, её лучшая подруга Мэри Фуллер упомянула, что идёт на вечеринку к кузену Чаку, который тоже лечился в «ЗиМедБио». Вы решили, что сможете через него узнать побольше о компании (без ведома Доусона), и предложили Мэри сопровождение. Она согласилась, так что вы идёте парой.

### Важные люди

- **Мэри Фуллер (персонаж игрока):** подруга вашей сестры и опытная медсестра. Ещё она кузина Чака Огла. Вы не знаете, нравитесь ли вы ей как мужчина, но она согласилась пойти парой на вечеринку Чака.
- **Эллиот Клосон (персонаж игрока):** репортёр газеты. Вы с ним виделись. Хорошо выполняет свою работу и не чинит проблем полиции.
- **Уэйд Ботелер (персонаж игрока):** частный детектив без лицензии, бывший пару раз в участке по обвинению в работе без лицензии. Что он тут делает?
- **Сисси Ричардс (персонаж Хранителя):** сестра. Разведена и владеет цветочным магазинчиком.
- **Чак Огл (персонаж Хранителя):** кузен Мэри Фуллер. Он был смертельно болен и получил лечение от «ЗиМедБио». Теперь он проводит вечеринку. Вы хотите расспросить его насчёт «ЗиМедБио».
- **Начальник полиции Доусон (персонаж Хранителя):** ваш начальник. У него был рак поджелудочной железы последней стадии, но он утверждает, что исцелился в «ЗиМедБио». Ведёт себя подозрительно, и вы не решаетесь действовать официально.

ГЛАВА

4

# МОХОЛ



## ДЖЕССИКА АНДЕРСОН

Возраст: 48 лет      Род занятий: учёная (геохимик)  
и руководительница команды

СИЛ 55    ВЫН 45    ТЕЛ 65    ЛВК 60    ИНТ 80  
НАР 60    МОЩ 75    ОБР 90    РАС 75    ПЗ 11  
БкУ 0    Компл. 0    СКО 6    ПМ 15    Удача 45

### Бой

Ближний бой (драка)      25% (12/5), урон 1d3  
Уклонение                    30% (15/6)

### Навыки

Внимание 65% (32/13)  
Естествознание 70% (35/14)  
Запугивание 65% (32/13)  
Лазание 20% (10/4)  
Метание 20% (10/4)  
Механика 10% (5/2)  
Наука (геология) 80% (40/16)  
Наука (математика) 60% (30/12)  
Наука (химия) 70% (35/14)  
Первая помощь 30% (15/6)  
Плавание 20% (10/4)  
Прыжки 20% (10/4)  
Психология 20% (10/4)  
Работа в библиотеке 70% (35/14)  
Скрытность 20% (10/4)  
Слух 20% (10/4)  
Средства 44% (22/8)  
Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
Убеждение 40% (20/8)  
Язык (английский) 90% (45/18)  
Язык (латынь) 30% (15/6)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Проект «Нергал» — это экспериментальная буровая установка, обустроенная для пробития земной коры и созданная на основании бывшей нефтяной платформы в Северном море. Проект включает сбор и очистку нового источника энергии, названного «ролотный газ» или просто «ролот», который открыл доктор Саймон Ройлотт — руководитель проекта. Проект привлёк большое внимание. Теперь он получает огромное государственное финансирование и поддержку от Джеральда Уайнстепа, министра по вопросам бизнеса, энергетики и промышленной стратегии. Доктор Ройлотт установил ядерный реактор, чтобы запитать буровую установку и позволить ей пробиться



на ранее неслыханную глубину. Исполнительный директор проекта — Пирс Голдман, гражданский чиновник, который руководит логистикой и решает все вопросы, не касающиеся науки.

Вы — команда экспертов, которую послали провести инспекцию платформы «Дыра дьявола» и определить, оправдывает ли она затраты, безопасна ли она и насколько вероятно, что проект будет успешным. На основании вашего доклада проект либо закроют, либо дадут добро на дальнейшее финансирование. Вам должны беспрекословно предоставить доступ ко всем частям платформы.

- **Описание:** худая, с седеющими волосами, резкими чертами лица и суровым выражением.
- **Черты:** вьедливая, властная.
- **Идеалы и принципы:** наука может привести человечество к счастливому будущему, но её не должна касаться политика.

### Проверяющие

- **Вы,** учёная (геохимик) и руководительница команды
- **Филипп Суонн,** учёный (физик-ядерщик)
- **Терри Дуглас,** океанограф
- **Виктор Манн,** системный инженер и инженер-технолог
- **Триша Хики,** кадровый консультант
- **Клэрис Уильямс,** депутат парламента

## ФИЛИПП СУОНН

Возраст: 52 года      Род занятий: учёный  
(физик-ядерщик)

СИЛ 50    ВЫН 70    ТЕЛ 65    ЛВК 65    ИНТ 75  
НАР 55    МОЩ 60    ОБР 85    РАС 60    ПЗ 13  
БкУ 0    Компл. 0    СКО 6    ПМ 12    Удача 50

### Бой

Ближний бой (драка)      25% (12/5), урон 1d3  
Уклонение                    32% (16/6)

### Навыки

Внимание 60% (30/12)  
Естествознание 30% (15/6)  
Лазание 30% (15/6)  
Метание 20% (10/4)  
Механика 30% (15/6)  
Наука (инженерия) 50% (25/10)  
Наука (математика) 60% (30/12)  
Наука (физика) 70% (35/14)  
Обаяние 45% (22/9)  
Первая помощь 30% (15/6)  
Плавание 20% (10/4)  
Прыжки 20% (10/4)  
Психология 15% (7/3)  
Работа в библиотеке 40% (20/8)  
Работа с компьютером 45% (22/9)  
Скрытность 40% (20/8)  
Слух 25% (12/5)  
Средства 40% (20/8)  
Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
Убеждение 40% (20/8)  
Электрика 30% (15/6)  
Язык (английский) 85% (42/17)  
Язык (латынь) 20% (10/4)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Проект «Нергал» — это экспериментальная буровая установка, обустроенная для пробития земной коры и созданная на основании бывшей нефтяной платформы в Северном море. Проект включает сбор и очистку нового источника энергии, названного «ролотный газ» или просто «ролот», который открыл доктор Саймон Ройлотт — руководитель проекта. Проект привлёк большое внимание. Теперь он получает огромное государственное финансирование и поддержку от Джеральда Уайнстепла, министра по вопросам бизнеса, энергетики и промышленной



стратегии. Доктор Ройлотт установил ядерный реактор, чтобы запитать буровую установку и позволить ей пробиться на ранее неслыханную глубину. Исполнительный директор проекта — Пирс Голдман, гражданский чиновник, который руководит логистикой и решает все вопросы, не касающиеся науки.

Вы — команда экспертов, которую послали провести инспекцию платформы «Дыра дьявола» и определить, оправдывает ли она затраты, безопасна ли она и насколько вероятно, что проект будет успешным. На основании вашего доклада проект либо закроют, либо дадут добро на дальнейшее финансирование. Вам должны беспрекословно предоставить доступ ко всем частям платформы.

- **Описание:** стройный, мускулистый, с седеющими волосами, в очках.
- **Черты:** любит приключения, компанейский.
- **Идеалы и принципы:** наука может решить все проблемы человечества.

### Проверяющие

- **Вы**, учёный (физик-ядерщик)
- **Джессика Андерсон**, учёная (геохимик) и руководительница команды
- **Терри Дуглас**, океанограф
- **Виктор Манн**, системный инженер и инженер-технолог
- **Триша Хики**, консультант по персоналу
- **Клэрис Уильямс**, депутат парламента

## ТЕРРИ ДУГЛАС

Возраст: 45 лет      Род занятий: океанограф

СИЛ 65    ВЫН 60    ТЕЛ 70    ЛВК 60    ИНТ 70  
 НАР 50    МОЩ 60    ОБР 80    РАС 60    ПЗ 13  
 БкУ +1d4    Компл. 1    СКО 6    ПМ 12    Удача 55

### Бой

Ближний бой (драка)      25% (12/5), урон 1d3 + БкУ  
 Уклонение                    32% (16/6)

### Навыки

Внимание 45% (22/9)  
 Естествознание 70% (35/14)  
 Красноречие 35% (17/7)  
 Лазание 40% (20/8)  
 Метание 20% (10/4)  
 Наука (биология) 70% (35/14)  
 Наука (ботаника) 60% (30/12)  
 Наука (химия) 60% (30/12)  
 Первая помощь 30% (15/6)  
 Плавание 50% (25/10)  
 Подводное плавание 40% (20/8)  
 Прыжки 20% (10/4)  
 Психология 15% (7/3)  
 Работа в библиотеке 30% (16/6)  
 Работа с компьютером 15% (7/3)  
 Скрытность 40% (20/8)  
 Слух 25% (12/5)  
 Средства 35% (17/7)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
 Язык (английский) 80% (40/16)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Проект «Нергал» — это экспериментальная буровая установка, обустроенная для пробития земной коры и созданная на основании бывшей нефтяной платформы в Северном море. Проект включает сбор и очистку нового источника энергии, названного «ролотный газ» или просто «ролот», который открыл доктор Саймон Ройлотт — руководитель проекта. Проект привлёк большое внимание. Теперь он получает огромное государственное финансирование и поддержку от Джеральда Уайнстепа, министра по вопросам бизнеса, энергетики и промышленной стратегии. Доктор Ройлотт установил ядерный реактор, чтобы запитать буровую установку и позволить ей пробиться на ранее неслыханную глубину. Исполнительный директор проекта — Пирс Голдман, гражданский чиновник,



который руководит логистикой и решает все вопросы, не касающиеся науки.

Вы — команда экспертов, которую послали провести инспекцию платформы «Дыра дьявола» и определить, оправдывает ли она затраты, безопасна ли она и насколько вероятно, что проект будет успешным. На основании вашего доклада проект либо закроют, либо дадут добро на дальнейшее финансирование. Вам должны беспроблемно предоставить доступ ко всем частям платформы.

- **Описание:** крепкий, с широкой грудью, короткой стрижкой и круглым лицом.
- **Черты:** любит рисковать, жизнерадостный.
- **Идеалы и принципы:** человечество плохо сказывается на планете.

### Проверяющие

- **Вы,** океанограф
- **Джессика Андерсон,** учёная (геохимик) и руководительница команды
- **Филипп Суонн,** учёный (физик-ядерщик)
- **Виктор Манн,** системный инженер и инженер-технолог
- **Триша Хики,** консультант по персоналу
- **Клэрис Уильямс,** депутат парламента

## ТРИША ХИКИ

Возраст: 42 года      Род занятий: консультантка по персоналу

СИЛ 65    ВЫН 70    ТЕЛ 55    ЛВК 60    ИНТ 80  
 НАР 65    МОЩ 50    ОБР 70    РАС 50    ПЗ 12  
 БкУ 0    Компл. 0    СКО 7    ПМ 10    Удача 60

### Бой

Ближний бой (драка)      45% (22/9), урон 1d3  
 Уклонение                      30% (15/6)

### Навыки

Бухгалтерское дело 25% (12/5)  
 Внимание 60% (30/12)  
 Запугивание 50% (25/10)  
 Красноречие 40% (20/8)  
 Лазание 30% (15/6)  
 Метание 30% (15/6)  
 Обаяние 50% (25/10)  
 Первая помощь 50% (25/10)  
 Плавание 30% (15/6)  
 Прыжки 30% (15/6)  
 Психология 60% (30/12)  
 Работа в библиотеке 40% (20/8)  
 Скрытность 50% (25/10)  
 Слух 50% (25/10)  
 Средства 45% (22/9)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
 Юриспруденция 35% (17/7)  
 Язык (английский) 70% (35/14)  
 Язык (голландский) 20% (10/4)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Проект «Нергал» — это экспериментальная буровая установка, обустроенная для пробития земной коры и созданная на основании бывшей нефтяной платформы в Северном море. Проект включает сбор и очистку нового источника энергии, названного «ролотный газ» или просто «ролот», который открыл доктор Саймон Ройлотт — руководитель проекта. Проект привлёк большое внимание. Теперь он получает огромное государственное финансирование и поддержку от Джеральда Уайнстепа, министра по вопросам бизнеса, энергетики и промышленной стратегии. Доктор Ройлотт установил ядерный реактор, чтобы запитать буровую установку и позволить ей пробиться на ранее неслыханную глубину. Исполнительный директор проекта — Пирс Голдман, гражданский чиновник,



который руководит логистикой и решает все вопросы, не касающиеся науки.

Вы — команда экспертов, которую послали провести инспекцию платформы «Дыра дьявола» и определить, оправдывает ли она затраты, безопасна ли она и насколько вероятно, что проект будет успешным. На основании вашего доклада проект либо закроют, либо дадут добро на дальнейшее финансирование. Вам должны беспрекословно предоставить доступ ко всем частям платформы.

- **Описание:** среднего роста, в модном деловом костюме, с тёмными волосами, стриженными в каре.
- **Черты:** властная, узкие взгляды.
- **Идеалы и принципы:** у всех есть секреты, которые можно использовать, чтобы добиться желаемого.

### Проверяющие

- **Вы,** консультант по персоналу
- **Джессика Андерсон,** учёная (геохимик) и руководительница команды
- **Филипп Суонн,** учёный (физик-ядерщик)
- **Терри Дуглас,** океанограф
- **Виктор Манн,** системный инженер и инженер-технолог
- **Клэрис Уильямс,** депутат парламента

## ВИКТОР МАНН

Возраст: 49 лет      Род занятий: системный инженер и инженер-технолог

СИЛ 80    ВИН 70    ТЕЛ 65    ЛВК 50    ИНТ 70  
 НАР 55    МОЩ 55    ОБР 85    РАС 55    ПЗ 13  
 БкУ +1d4    Компл. 1    СКО 6    ПМ 11    Удача 55

### Бой

Ближний бой (драка)      55% (27/11), урон 1d3 + БкУ  
 Уклонение                      35% (17/7)

### Навыки

Внимание 25% (12/5)  
 Запугивание 15% (7/3)  
 Лазание 20% (10/4)  
 Метание 20% (10/4)  
 Механика 75% (37/15)  
 Наука (инженерия) 70% (35/14)  
 Наука (математика) 55% (27/11)  
 Обаяние 15% (7/3)  
 Первая помощь 30% (15/6)  
 Плавание 30% (15/6)  
 Прыжки 20% (10/4)  
 Психология 10% (5/2)  
 Работа в библиотеке 40% (20/8)  
 Скрытность 20% (10/4)  
 Слух 20% (10/4)  
 Средства 40% (20/8)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 45% (22/9)  
 Стрельба (пистолет) 45% (22/9)  
 Убеждение 25% (12/5)  
 Управление тяжёлыми машинами 40% (20/8)  
 Электрика 65% (32/13)  
 Электроника 40% (20/8)  
 Юриспруденция 30% (15/6)  
 Язык (английский) 85% (42/17)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Проект «Нергал» — это экспериментальная буровая установка, обустроенная для пробития земной коры и созданная на основании бывшей нефтяной платформы в Северном море. Проект включает сбор и очистку нового источника энергии, названного «ролотный газ» или просто «ролот», который открыл доктор Саймон Ройлотт — руководитель проекта. Проект привлёк большое внимание. Теперь он получает огромное государственное финансирование и поддержку от Джеральда Уайнстепа, министра по вопросам бизнеса, энергетики и промышленной



стратегии. Доктор Ройлотт установил ядерный реактор, чтобы запитать буровую установку и позволить ей пробиться на ранее неслыханную глубину. Исполнительный директор проекта — Пирс Голдман, гражданский чиновник, который руководит логистикой и решает все вопросы, не касающиеся науки.

Вы — команда экспертов, которую послали провести инспекцию платформы «Дыра дьявола» и определить, оправдывает ли она затраты, безопасна ли она и насколько вероятно, что проект будет успешным. На основании вашего доклада проект либо закроют, либо дадут добро на дальнейшее финансирование. Вам должны беспрекословно предоставить доступ ко всем частям платформы.

- **Описание:** низкий и слегка полноватый, с широкими плечами и стрижкой ёжиком.
- **Черты:** лёгкий в общении, любит пошутить.
- **Идеалы и принципы:** ненавидит несправедливость и задир.

### Проверяющие

- **Вы,** системный инженер и инженер-технолог
- **Джессика Андерсон,** учёная (геохимик) и руководительница команды
- **Филипп Суонн,** учёный (физик-ядерщик)
- **Терри Дуглас,** океанограф
- **Триша Хики,** консультант по персоналу
- **Клэрис Уильямс,** депутат парламента

## КЛЭРИС УИЛЬЯМС

Возраст: 36 лет      Род занятий: депутат парламента

СИЛ 80    ВЫН 65    ТЕЛ 45    ЛВК 80    ИНТ 65  
 НАР 70    МОЩ 50    ОБР 60    РАС 50    ПЗ 11  
 БкУ +1d4    Компл. 1    СКО 8    ПМ 10    Удача 60

### Бой

Ближний бой (драка)      35% (17/7), урон 1d3 + БкУ  
 Уклонение      40% (20/8)

### Навыки

Внимание 40% (20/8)  
 Запугивание 40% (20/8)  
 История 25% (12/5)  
 Красноречие 50% (25/10)  
 Лазание 40% (20/8)  
 Ловкость рук 40% (20/8)  
 Метание 20% (10/4)  
 Обаяние 55% (27/11)  
 Первая помощь 40% (20/8)  
 Плавание 30% (15/6)  
 Прыжки 40% (20/8)  
 Психология 45% (22/9)  
 Работа в библиотеке 40% (20/8)  
 Скрытность 40% (20/8)  
 Слух 40% (20/8)  
 Средства 40% (20/8)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 20% (10/4)  
 Убеждение 30% (15/6)  
 Юриспруденция 15% (7/3)  
 Язык (английский) 60% (30/12)

**Бонус:** распределите 30 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Проект «Нергал» — это экспериментальная буровая установка, обустроенная для пробития земной коры и созданная на основании бывшей нефтяной платформы в Северном море. Проект включает сбор и очистку нового источника энергии, названного «ролотный газ» или просто «ролот», который открыл доктор Саймон Ройлотт — руководитель проекта. Проект привлёк большое внимание. Теперь он получает огромное государственное финансирование и поддержку от Джеральда Уайнстепа, министра по вопросам бизнеса, энергетики и промышленной стратегии. Доктор Ройлотт установил ядерный реактор, чтобы запитать буровую установку и позволить ей пробиться на ранее неслыханную глубину. Исполнительный директор проекта — Пирс Голдман, гражданский чиновник,



который руководит логистикой и решает все вопросы, не касающиеся науки.

Вы — команда экспертов, которую послали провести инспекцию платформы «Дыра дьявола» и определить, оправдывает ли она затраты, безопасна ли она и насколько вероятно, что проект будет успешным. На основании вашего доклада проект либо закроют, либо дадут добро на дальнейшее финансирование. Вам должны беспрекословно предоставить доступ ко всем частям платформы.

- **Описание:** маленькая, но спортивная, с выдающимся носом и длинными светлыми волосами.
- **Черты:** хитроумная и притворяется, что разбирается в вопросах, в которых не разбирается.
- **Идеалы и принципы:** всегда ищи способ укрепить своё положение.

### Проверяющие

- **Вы**, депутат парламента
- **Джессика Андерсон**, учёная (геохимик) и руководительница команды
- **Филипп Суонн**, учёный (физик-ядерщик)
- **Терри Дуглас**, океанограф
- **Триша Хики**, консультант по персоналу
- **Виктор Манн**, системный инженер и инженер-технолог

ГЛАВА

5

# ГОЛОС В ТРУБКЕ

## КОПАТЕЛЬ (АНТОНИО ХИМЕНЕС)

Возраст: 26 лет      Род занятий: бандит ЮВ13

СИЛ 80    ВЫН 65    ТЕЛ 60    ЛВК 70    ИНТ 70  
НАР 65    МОЩ 60    ОБР 45    РАС 60    ПЗ 12  
БкУ +1d4    Компл. 1    СКО 9    ПМ 12    Удача 60

**Особое свойство:** невосприимчив к потере рассудка от «обычной» жестокости.

### Бой

Ближний бой (драка)      65% (32/13), урон 1d3 + 1d4  
Ближний бой  
(большой нож)      60% (30/12), урон 1d8 + 1d4  
Стрельба (револьвер  
32-го калибра)      50% (25/10), урон 1d8  
Уклонение      35% (17/7)

### Навыки

Взлом 30% (15/6)  
Внимание 30% (15/6)  
Вождение автомобиля 50% (25/10)  
Запугивание 50% (25/10)  
Лазание 60% (30/12)  
Метание 40% (20/8)  
Механика 45% (22/9)  
Обаяние 55% (27/11)  
Прыжки 20% (10/4)  
Психология 40% (20/8)  
Скрытность 30% (15/6)  
Слух 25% (12/5)  
Средства 10% (5/2)  
Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
Стрельба (пистолет) 50% (25/10)  
Стрельба (пистолет-пулемёт) 30% (15/6)  
Язык (английский) 45% (22/9)  
Язык (испанский) 60% (30/12)

**Бонус:** распределите 20 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вас уважают в банде, где вы завоевали себе место, лично устранив лидера конкурирующей группировки. Ваш норов — основная сила и главная слабость: вы рискуете и иногда выигрываете по-крупному, но может прийти день, когда вы проиграете. А пока жизнь прекрасна: у вас есть деньги в кармане и Принцесса подле вас. Молотило, ваш босс, кажется старым и слабым — возможно, пришло время взять власть в свои руки.



- **Описание:** мускулистый, с бритой головой и крупными татуировками банды на верхней части туловища и шее.
- **Черты:** рискованный и упрямый, быстро выходит из себя.
- **Идеалы и принципы:** ты сам творец своей жизни, ищи возможности и используй их.
- **Значимые люди:** Принцесса, ваша девушка. Вы помогли ей пристрелить убийцу её сестры.

### Заметки игрока

## ТАКО (ЭМИЛИО КАСТИЛЬО)

Возраст: 19 лет      Род занятий: бандит ЮВ13

СИЛ 55    ВЫН 80    ТЕЛ 45    ЛВК 70    ИНТ 80  
НАР 70    МОЩ 55    ОБР 55    РАС 55    ПЗ 12  
БкУ 0    Компл. 0    СКО 8    ПМ 11    Удача 50

**Особое свойство:** невосприимчив к потере рассудка от «обычной» жестокости.

### Бой

Ближний бой (драка)      45% (22/9), урон 1d3  
Ближний бой  
(карманный нож)      45% (22/9), урон 1d4  
Стрельба (автоматический  
пистолет 38-го калибра)      40% (20/8), урон 1d10  
Уклонение      35% (17/7)

### Навыки

Внимание 30% (15/6)  
Вождение автомобиля 30% (15/6)  
Естествознание 30% (15/6)  
Запугивание 25% (12/5)  
Лазание 60% (30/12)  
Метание 50% (25/10)  
Механика 30% (15/6)  
Наука (биология) 20% (10/4)  
Наука (математика) 35% (17/7)  
Обаяние 60% (30/12)  
Прыжки 45% (22/9)  
Психология 35% (17/7)  
Скрытность 40% (20/8)  
Слух 50% (25/10)  
Средства 10% (5/2)  
Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
Стрельба (пистолет) 40% (20/8)  
Стрельба (пистолет-пулемёт) 20% (10/4)  
Электрика 15% (7/3)  
Язык (английский) 50% (25/10)  
Язык (испанский) 60% (30/12)

**Бонус:** распределите 20 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы пытаетесь вести себя как «криминальный авторитет», которых видели в кино, но это часто срывает вас. Ваши собратья по банде считают, что вы только болтать горазды. Вы считаете, что заслужили своё место, но никто не воспринимает вас всерьёз, так что вы мечтаете найти способ доказать свою удаль



и завоевать уважение банды. Все знают, что вы умны, но вы хотите, чтобы вас боялись.

- **Описание:** очень короткие волосы под бейсболкой, рост ниже среднего, ребяческое лицо.
- **Черты:** шутник; пытается сдерживаться, но иногда так сложно не повалить дурака.
- **Идеалы и принципы:** хочет завоевать уважение других членов банды любой ценой.
- **Ценное имущество:** ваш пистолет — пропуск во взрослую жизнь.

### Заметки игрока

## ВЕЗУЧАЯ (ЭЛЕНА ВЕГА)

Возраст: 23 года Род занятий: бандитка ЮВ13

СИЛ 45 ВЫН 70 ТЕЛ 45 ЛВК 85 ИНТ 85  
 НАР 65 МОЩ 60 ОБР 65 РАС 60 ПЗ 11  
 БкУ 0 Компл. 0 СКО 8 ПМ 12 Удача 80

**Особое свойство:** невосприимчива к потере рассудка от «обычной» жестокости.

### Бой

Ближний бой (драка) 50% (25/10), урон 1d3  
 Ближний бой (средний нож) 50% (25/10), урон 1d4 + 2  
 Ближний бой (газовый баллончик) 50% (25/10), шок на 1d6 раундов  
 Стрельба (автоматический пистолет 22-го калибра) 35% (17/7), урон 1d6  
 Уклонение 50% (25/10)

### Навыки

Взлом 25% (12/5)  
 Внимание 45% (22/9)  
 Вождение автомобиля 30% (15/6)  
 Запугивание 50% (25/10)  
 Искусство/ремесло (актёрская игра) 45% (22/9)  
 Красноречие 50% (25/10)  
 Лазание 40% (20/8)  
 Метание 30% (15/6)  
 Обаяние 60% (30/12)  
 Окультизм 40% (20/8)  
 Прыжки 25% (12/5)  
 Психология 40% (20/8)  
 Скрытность 55% (27/11)  
 Слух 45% (22/9)  
 Средства 10% (5/2)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 35% (17/7)  
 Стрельба (пистолет-пулемёт) 15% (7/3)  
 Язык (английский) 60% (30/12)  
 Язык (испанский) 65% (32/13)

**Бонус:** распределите 20 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы всегда знали, что окажетесь в банде, как и ваш брат до вас. Теперь, когда брат в тюрьме, банда — ваша единственная семья (родители вышвырнули вас на улицу давным-давно). Теперь вы должны сами заботиться о себе, и вы скорее умрёте, чем позволите мужчинам себя недооценивать: тем немногим недоумкам, которые посчитали, что смогут вас контролировать, эта ошибка дорого обошлась.



- **Описание:** короткие жёсткие волосы, много украшений, длинные крашеные ногти.
- **Черты:** жестокая, расчётливая и бесстрашная.
- **Идеалы и принципы:** банда — ваша семья, без неё вам не жить.
- **Значимые люди:** ваш брат Джем, который всегда приходил вам на выручку.

### Заметки игрока

## ПРИНЦЕССА (ЛУСИЯ РИВЕРА)

Возраст: 21 год      Род занятий: бандитка ЮВ13

СИЛ 60    ВЫН 65    ТЕЛ 50    ЛВК 70    ИНТ 75  
 НАР 80    МОЩ 70    ОБР 60    РАС 70    ПЗ 11  
 БкУ 0    Компл. 0    СКО 8    ПМ 14    Удача 50

**Особое свойство:** невосприимчива к потере рассудка от «обычной» жестокости.

### Бой

Ближний бой (драка)      45% (22/9), урон 1d3  
 Ближний бой (кинковая бритва)      45% (22/9), урон 1d4 + 1  
 Стрельба (автоматический пистолет 32-го калибра)      45% (22/9), урон 1d8  
 Уклонение      55% (27/11)

### Навыки

Внимание 55% (27/11)  
 Вождение автомобиля 25% (12/5)  
 Естествознание 30% (15/6)  
 Красноречие 65% (32/13)  
 Лазание 30% (15/6)  
 Метание 25% (12/5)  
 Обаяние 55% (27/11)  
 Первая помощь 40% (20/8)  
 Прыжки 25% (12/5)  
 Психология 45% (22/9)  
 Работа с компьютером 35% (17/7)  
 Скрытность 50% (25/10)  
 Слух 35% (17/7)  
 Средства 10% (5/2)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 25% (12/5)  
 Стрельба (пистолет) 45% (22/9)  
 Стрельба (пистолет-пулемёт) 15% (7/3)  
 Чтение по губам 30% (15/6)  
 Язык (английский) 60% (30/12)  
 Язык (испанский) 60% (30/12)

**Бонус:** распределите 20 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы жили обычной жизнью, стараясь ни во что не ввязываться, когда вашу младшую сестрёнку убило шальной пулей, предназначенной не ей. Вас охватило отчаяние, и ваша семья не смогла помочь справиться с той болью, которую вы испытывали. Так что вы обратились к парням с улицы, благодаря которым снова почувствовали себя сильной. Вы присоединились к банде и с помощью вашей новой семьи прострелили голову человека,



который убил вашу сестру. Но иногда вы хотите оставить эту полную насилия жизнь позади.

- **Описание:** длинные тёмные волосы (обычно собранные в хвост), обильный макияж, разные татуировки на руке и шее.
- **Черты:** не любит отступать и терять лицо, сыплет обвинениями.
- **Идеалы и принципы:** око за око — звучит логично.
- **Значимые люди:** Копатель, ваш парень. Он помог вам выследить и прикончить убийцу вашей сестры.

### Заметки игрока

## МОРОЗ (ТАЙЛЕР ВАШИНГТОН)

Возраст: 32 года Род занятий: бандит ЮВ13

СИЛ 70 ВЫН 90 ТЕЛ 55 ЛВК 55 ИНТ 80  
 НАР 60 МОЩ 60 ОБР 65 РАС 60 ПЗ 14  
 БкУ +1d4 Компл. 1 СКО 7 ПМ 12 Удача 45

**Особое свойство:** невосприимчив к потере рассудка от «обычной» жестокости.

### Бой

Ближний бой (драка) 60% (30/12), урон 1d3 + 1d4  
 Ближний бой (мачете) 60% (30/12), урон 1d8 + 1d4  
 Стрельба (автоматический пистолет 38-го калибра) 55% (27/11), урон 1d10  
 Уклонение 27% (13/5)

### Навыки

Внимание 50% (25/10)  
 Вождение автомобиля 45% (22/9)  
 Запугивание 50% (25/10)  
 Лазание 35% (17/7)  
 Метание 35% (17/7)  
 Механика 35% (17/7)  
 Прыжки 40% (20/8)  
 Психология 50% (25/10)  
 Работа в библиотеке 45% (22/9)  
 Работа с компьютером 30% (15/6)  
 Скрытность 55% (27/11)  
 Слух 40% (20/8)  
 Средства 10% (5/2)  
 Стрельба (винтовка/дробовик) 30% (15/6)  
 Стрельба (пистолет) 55% (27/11)  
 Стрельба (пистолет-пулемёт) 25% (12/5)  
 Убеждение 40% (20/8)  
 Язык (английский) 60% (30/12)  
 Язык (испанский) 65% (32/13)

**Бонус:** распределите 20 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

### Биография

Вы крепкий орешек. Вас прозвали Морозом, потому что вы хладнокровны и не испытываете угрызений совести. Жизнь на улицах научила вас одному: убей или будешь убит. Вы обязаны жизнью собратям по банде и возвращаете долг каждый день — верность банде для вас всё. Вы без промедления избавитесь от любого, кто проявит неуважение к вам и вашей «семье».



- **Описание:** бритая голова, усы, крупные татуировки банды на верхней части туловища, шее и лице.
- **Черты:** хладнокровный, сухой.
- **Идеалы и принципы:** бескомпромиссно предан банде.
- **Значимые люди:** Молотило, лидер ЮВ13, которого вы безмерно уважаете.

### Заметки игрока

**ЦИРКУЛЯРКА (ЛУКАС РЕЙЕС,  
НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ —  
ГАБРИЕЛЬ МОНТЕС)**

Возраст: 24 года      Род занятий: бандит ЮВ13  
(полицейский под прикрытием)

СИЛ 70    ВИН 75    ТЕЛ 65    ЛВК 60    ИНТ 85  
НАР 50    МОЩ 60    ОБР 80    РАС 60    ПЗ 14  
БкУ +1d4    Компл. 1    СКО 7    ПИМ 11    Удача 55

**Особое свойство:** невосприимчив к потере рассудка от «обычной» жестокости.

**Бой**

Ближний бой (драка)      60% (30/12), урон 1d3 + 1d4  
Стрельба («Глок»  
17-го калибра)      60% (30/12), урон 1d10  
Уклонение      30% (15/6)

**Навыки**

Внимание 55% (27/11)  
Вождение автомобиля 45% (22/9)  
Запугивание 35% (17/7)  
Искусство/ремесло (актёрская игра) 55% (27/11)  
Красноречие 55% (27/11)  
Лазание 30% (15/6)  
Маскировка 65% (32/13)  
Метание 35% (17/7)  
Обаяние 35% (17/7)  
Первая помощь 50% (25/10)  
Прыжки 25% (12/5)  
Психология 40% (20/8)  
Работа в библиотеке 30% (15/6)  
Работа с компьютером 35% (17/7)  
Скрытность 50% (25/10)  
Слух 45% (22/9)  
Средства 10% (5/2)  
Стрельба (винтовка/дробовик) 45% (22/9)  
Стрельба (пистолет) 60% (30/12)  
Стрельба (пистолет-пулемёт) 25% (12/5)  
Электрика 20% (10/4)  
Язык (английский) 70% (35/14)  
Язык (испанский) 80% (40/16)

**Бонус:** распределите 20 пунктов между любыми навыками на выбор игрока.

**Биография**

Вскоре после выпуска из полицейской академии вас отправили под прикрытием в ряды ЮВ13, могущественной преступной группировки в районе Далласа Плезант-Гроув. Вы провели в банде два года, завоевывая доверие



и устанавливая отношения. Пока вам удалось никого не убивать, но несколько раз вы были близки к этому, чтобы не разоблачить себя. Иногда у вас в голове всё смешивается, и вы забываете, что вы полицейский. Вы хотите покинуть банду, но начальство считает, что вы собираете слишком важную информацию. Вы знаете, что рано или поздно судьба поставит вас перед трудным выбором между верностью банде и верностью полиции, — на чью сторону вы склонитесь, когда это произойдёт?

- **Описание:** широкоплечий, с бритой головой, эспаньолкой и несколькими небольшими татуировками банды на предплечьях.
- **Черты:** наблюдательный, в группе играет роль сорвиголовы.
- **Идеалы и принципы:** вы ненавидите преступную культуру и хотите снова вернуться к нормальной жизни.
- **Ценное имущество:** кулон с изображением святого Христофора, который вам подарил отец.

**Заметки игрока**