# От авторов

Приветствуем, дорогой читатель! Данная книга-роман-игра написана братом и сестрой в рамках акции «Слушай! Давай замутим книгу!». Акции на самом деле никакой нет, но идея родилась именно подобным образом.

Расскажем правила, – для тех, кто первый раз читает книги подобного жанра. Значит так:

1. Роман разбит на сюжетные блоки. Каждый блок имеет свой уникальный номер.
2. Прочитав один сюжетный блок, вы переходите к следующему блоку с указанным номером. Как определить номер следующего блока? – Очень просто. – Если в блоке не присутствует надпись «Конец игры», вы выбираете один из предложенных в данном блоке номеров.

# Например:

123. Персонаж оглядел комнату, его взору предстало три двери. Недолго думая, он прыгнул к…

(1-я дверь – 215; 2-я дверь – 116; 3-я дверь – 314).

215.…к первой двери, которая оказалась закрыта. Стоило осмотреться получше. (Осмотреть комнату – 123).

116.…ко второй двери, и дверь распахнулась ему на встречу. За дверью его уже ждали! Серые руки потянулись к его горлу и запястьям, страх сковал тело! В голову пришла запоздалая мысль: «Это конец». (Конец игры).

314. …к третьей двери. Дверь открывается без скрипа, и… О чудо! Гора шоколадных конфет ждет его внутри комнаты. Он робко входит. За спиной бесшумно захлопывается дверь. (Конец игры).

1. В игре есть понятие «Инвентарь» – хранилище. Перед началом игры, подготовьте чистый листок, на который будете записывать всё, что находите. – Будь то слухи, информация или предметы.
2. Каждый предмет или слух имеет цифровой модификатор (**М**).

Например: +10 или –5, или любое другое число. Модификатор показывает то, насколько необходимо изменить номер текущего блока, чтобы воспользоваться выбранным предметом или информацией. В большинстве случаев в тексте блока будет располагаться соответствующее предупреждение, информирующее о том, что у вас есть возможность воспользоваться чем-либо из запаса.

# Например:

Персонаж в одном из предыдущих сюжетных блоков нашел ключ («Ключ» М: +5). Далее он переходит к следующему блоку.

218. Недолго думая, персонаж прыгнул к первой двери, которая оказалась закрыта. Стоило осмотреться получше, но если у вас есть ключ, воспользуйтесь им. (Осмотреть комнату – 123).

Из данного сюжетного блока имеется один очевидный выход – 123. Однако, в нашем инвентаре есть ключ, который может помочь открыть дверь. Для того чтобы воспользоваться ключом мы изменяем текущий номер сюжетного блока, согласно модификатору ключа (+5):

**Текущий блок + Модификатор = 218 + 5 = 223.**

Отсюда, номер следующего блока равен 223.

223. Ключ входит в замочную скважину, один оборот, и дверь открывается. Из глубины комнаты доносятся звонкий женский голос: «Долго же тебя не было! Проходи! Мы тебя уже заждались!». (Конец игры).

1. В игре вам предстоит совершить множество поступков и принять множество решений, которые тем или иным образом повлияют на репутацию (**Р**) вашего героя.
2. Герой начинает игру с репутацией равной нулю и по ходу игры репутация может меняться в положительную или отрицательную сторону. Текущий уровень репутации также необходимо записывать на листочки с «инвентарём».
3. Репутация влияет на ход игры. Различные персонажи могут по-разному относиться к вам в том или ином случае, т.е. на разных уровнях репутации, вам могут быть доступны разные сюжетные блоки.

# Например:

Ваш уровень репутации равен +3.

218. Из здания вышел охранник, захлопнул дверь и направился прямиком к нашему персонажу, крепко сжимая резиновую дубинку.

– Добрый день! – сказал он.

(Р: 0 – 111; Р: >3 – 109).

111.

– Перед воротами стоянка запрещена! Прошу немедленно освободить проезд!

(Конец игры).

Если бы уровень репутации нашего персонажа был равен нулю, ему бы пришлось послушаться охранника и отправиться восвояси, однако текущий уровень репутации равен трем. Поэтому переходим к блоку 109.

109. 09

– Надеюсь, вы ненадолго?

– Да, конечно, пять минут и меня нет.

– Хорошо. Здесь стоянка запрещена, скоро должен приехать груз. У вас есть полчаса.

– Спасибо, я мигом!

(Конец игры).

Как видно из примера, иметь хорошую репутацию, очень удобно. Однако зачастую плохая репутация будет оказываться не менее полезной. Поэтому как поступать в конкретном случае решать вам.

Перед началом игры выразим нашу благодарность, за то, что вы решили прочесть данную книгу. Надеемся, она вам понравится, и вы хорошо проведёте время. Желаем интересной игры!

# Глава 1.

1. Двадцать восьмое декабря 1892 года. Трасса E95 Рэйтог – Свэллоу.

По заснеженной трассе мчится грузовой автомобиль марки «Потару Моторс». Падающий снег второй день норовит засыпать автомобиль по самую крышу, – пока безуспешно. Водитель умело лавирует из одной колеи в другую, не давая вьюге догнать автомобиль.

За окном тридцатиградусный мороз, близится вечер. В автомобиле двое, наш герой сидит на пассажирском сидении. На горизонте мелькают огни города Свэллоу. Города северной столицы Солнечной империи.

– Уф. Ну вот уже и в пригороде. – Говорит водитель. – А я уж думал застрянем на подъезде. В каком районе выгружаться будем? Нужно, наверное грузчикам позвонить, чтобы подъезжали?

– Да, конечно, сейчас, я уже договорился. – Отвечает пассажир, доставая мобильный. – Сейчас наберу.

Проходит некоторое время, гудки. Затем в телефонной трубке раздаётся мужской голос:

– Алло. Слушаю вас.

– Добрый вечер, я вчера с вами говорил. Это Генри Краш, мы договаривались на счёт помощи с переездом.

– Да-да, я ждал вашего звонка. Нам выезжать? – Спрашивает мужской голос из трубки.

– Сейчас, спрошу водителя. – Отвечает Генри, поворачиваясь к водителю. – Сколько нам до центра ехать? Двадцать седьмая Башенная улица…

– О, так это близко, пусть выезжают. – Отвечает водитель. – Как поедем? По набережной или через центр?

(Ехать по набережной – 2; ехать через центр – 4).

2.

– Ммм.. давай по набережной. – Отвечает Генри. – Посмотрим издали на огни ночного города.

Рот водителя расплывается в улыбке.

– Мистер Краш, в вы, я смотрю, романтик.

– Да уж, не без этого. – Отвечает наш герой.

Автомобиль выезжает на набережную, на встречу проносится несколько автомобилей. Дорога свободна. Генри смотрит в окно. Весь залив покрывает лёд, запорошенный снегом. На другой стороне залива видны тысячи огней, город готовится к встречи нового года. Наш герой замечает, как с крыши одного из небоскребов взлетает вертолёт, на здании большими буквами написано «С.Роботэкс». (Воспоминание: «Взлёт вертолёта»: М: +4) (3).

3. Через двадцать минут грузовик добирается до точки назначения. (5).

4.

– Езжай через центр. Посмотрим город. Да и так ближе вроде бы. – Отвечает Генри.

– Дело ваше. – Говорит водитель. – В пробку в любом случае не попадём, ночь на дворе.

Автомобиль выворачивает на центральную улицу, мимо проносятся витрины магазинов и ресторанов. Главная улица светится как новогодняя ёлка. Повсюду мелькают украшения и гирлянды.

Проходит немного времени и грузовик останавливается на нужной улице. (5).

5. У подъезда невзрачного пятиэтажного дома нашего героя дожидается несколько человек, – обещанная помощь. Если судить по количеству окурков оставленных командой грузчиков, они прибыли не меньше часу назад. Что довольно странно.

6. Генри поворачивается к водителю.

– Смотрю у вас тут вертолёты вовсю летают. – Спрашивает он.

Водитель окидывает взглядом небо, задумчиво хмыкает.

– Вообще частным вертолётам летать запрещается над городом. А тут на тебе. Ладно, где-то здесь поворот, да?

– Да, вон там. (3).

# Глава 2.

1. Проснувшись рано утром, Генри отправился в кафешку возле своего дома. Ещё в первый день своего переезда в новый город, он узнал, что в ней подают самый лучший кофе в округе, а о мягких, сахарных булочках вообще модно не говорить – они были просто бесподобны.

Устроившись поудобней за столиком и сделав заказ, парень посмотрел на часы. У него в запасе был целый час, которым он мог распорядиться, как захочет. Вытащив из дипломата свежую прессу, Генри…

(Начал читать заголовок – 2; начал отгадывать кроссворды – 12; решил почитать гороскоп– **22**; услышал звук разбившейся посуды неподалёку, и отложил её в сторону – **32**)

2. …начал читать заголовок, пестрящий красивыми, иногда излишне пафосными словами о новой волне популярности нео-людей, сошедших со страниц комиксов и экранов кинотеатров. Подавляющее число подростков, в том числе и людей в возрасте с двадцати двух до шестидесяти лет, сходят с ума и стараются подражать любимым героям, быть похожими на них не только в одежде, но и во внешности. Именно поэтому они всё чаще обращаются к пластической хирургии и имплантации новых частей тела. Музыкальные группы, чья рекламная компания построена на идолах современности, собирает огромные стадионы фриков, готовых на всё, ради своих любимчиков. С каждым годом всё чаще на таких мероприятиях можно встретить настоящего инопланетянина или существо, подвергшееся когда-то мутации. Учёные не раз говорили о том, что мы не одни в этой вселенной, но никто даже и не мог предположить, что инопланетяне появятся вовсе не из космоса, а ими станут одни из наших современников.