# 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.

– М-м-м, 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: +6) (10).

3. …раздаётся звонок, – входящий вызов, звонят из конторы.

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. (7).

5. Улица практически пуста, кроме двух человек погрузочной бригады и подтаявшего снеговика, на улице никого. Генри открывает дверь автомобиля, ноги в лёгких осенние ботинках неуклюже приземляются на припорошенный снегом асфальт, так что господин Краш с трудом удерживает равновесие. Водитель тем временем глушит мотор автомобиля и, следуя примеру Генри, выпрыгивает из автомобиля.

Наш герой уверенной походкой, мерзнущего человека идёт к грузчикам. Оделся, нужно сказать, он не по погоде. Его тёплый осенний плащ оказался совершенно не готов к погоде северной столицы. *Однако, дело за малым*.­ – Думает он. – Разгрузимся и в тепло греться.

Двое парней о чем-то переговариваются. Тот, что пониже, докуривает сигарету, бросает бычок в снег и уходит во двор, в то время как другой выходит навстречу Генри и водителю.

– Хоу, мужики, что вам?! – Оглядываясь на подворотню, спрашивает он.

– М-меня зовут Генри Краш, мы с вами… я имею в виду… вы же нам машину разгружать будете?

Парень очередной раз оглядывается на двор.

– Нет, мужики, это не ко мне, постойте здесь… – Из двора доносится звук автомобильного сигнала. – Мужики, постойте здесь, сейчас всё будет.

С этими словами грузчик поворачивается и уходит вслед за своим приятелем.

(ожидать возвращения парня – 15; отправиться вслед за парнем – 21).

6. …

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

(выйти навстречу грузчикам – 5; позвонить в центр предоставления услуг по переезду – 9).

8. 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. (10).

9. Водитель глушит мотор и тянется к дверной ручки готовый выйти, но генри останавливает его.

– Подожди, сейчас уточню всё, – позвоню в контору, не то холодина на улице, зачем зря ходить.

– Хорошо, я всё равно выйду перекурю, а ты звони.

– Генри ничего не отвечает, – просто набирает номер.

За окном завывает метель, Генри звонит в компанию, но трубку никто не берёт. Спустя минуту парни, ожидающие на улице, побросав бычки, разворачиваются и скрываются во дворе.

(попробовать позвонить ещё раз – 17; отправиться вслед за парнями – 19).

10. Через двадцать минут грузовик добирается до точки назначения. (7).

15. Во дворе

16. …

17. Всё это очень странно, думает Краш. Стоит получше запомнить этот номер. В эту минуту…(3)

18. …

19. Краш выскакивает из автомобиля и, поскальзываясь, направляется вдогонку парням. Его осенние полуботинки совсем не подходят для погоды северной столицы. Порыв ветра пробирает насквозь, зубы Генри начинают выбивать барабанную дрожь. Когда Генри Краш оказывается во дворе, автомобиль грузчиков уже скрывается за дальним поворотом, – он не успел. Досадно, но вот... (3).

21. Постояв с минуту на холоде, генри не выдерживает и отправляется вслед за грузчиком. Когда он вступает под своды арки, из темноты доносится хлопок, – кто-то захлопнул дверь. Не понимая, что происходит, Генри ускоряет шаг и видит, как синий фургон марки «Dorocuruma» резко срывается с места. По меньшей мере странно. Мгновение и наш герой приходит в себя. Фургон уже довольно далеко, но генри успевает разглядеть номер. (Воспоминание: «Номер синего фургона»: М: -4). Внезапно… (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.