**Начало:**

Вы прибываете в Кваргон. Вы решили записаться в ряды исследователей Начала. Как говорил мэр города, за этот выезд вам будет вручена хорошая такая денежная плата и обеспечено проживание в городе. Вас это конечно же очень сильно заинтриговало, что и привело вас в город.

Вы въезжаете в довольно маленький и красивый городок. Слева от вас вы видите, словно горы, возвышаются дома один за другим. Вы ожидали совсем другой картины, когда ехали сюда. Громкие вывески. Высокие дома до небес. Нет. Всего этого не было. На некоторых домах висят лишь баннеры с редко меняющейся рекламой и пропагандой работы. Кажется, этот город и вправду чисто исследовательский. На улицах вы особо никого не видите. Единицы проходят по улице, словно этот город вымер, хотя по слухам этот город кипит от работы.

Проезжая внутрь города, вы понимаете, что город явно разделен на секторы, словно это какой-то комплекс. По левую сторону от дороги стоят дома. Справа в отдалении вы видите большие торговые центры. За ними вы можете разглядеть маленькие какие-то магазинчики. Кажется, они не выше двух этажей.

Проехав чуть дальше, вы замечаете, что один из торговых центров неординарно украшен. Весь в неоновых подсветках, словно так и манит туда затянуть. Вы видите, что на крыше этого ТЦ висит голограмма из каких-то слов, которые вы не можете разглядеть с такого расстояния. Этот город словно вышел из каких-то древних сериалов про любовь, что вы часто видели.

Ваш автомобиль останавливается у высокого здания, стоящее посередине города, словно вокруг него изначально всё и строилось. Позади этого здания стоит огромный забор, чуть выше самого здания. Как вам было сказано, это мэрия, где вам назначена встреча с мэром. Дверь открывается и роботический голос говорит вам: «Вы прибыли в точку назначения. Прошу оставить отзыв о сервисе».

**В мэрии:**

Пытаясь пройти в мэрию вас останавливает мужчина в кевларовом костюме и шлеме. Он преграждает вам дорогу и направляет в вашу сторону автомат и грубым голосом говорит: «Вход только по приглашению. Немедленно покиньте это место, если у вас такого не имеется!» Через стекло его шлема ты видишь его безэмоциональный взгляд, словно он эту фразу уже говорит неосознанно.

\*Показывает приглашение\*

Мужчина отшагивает в сторону, пропуская вас внутрь. Пройдя внутрь вы видите огромный зал, в котором сейчас занимается много людей. По левую сторону от входа ты видишь много тренажеров для работы с весом. По правую сторону большое количество тренажеров для работы на дыхательную систему. Ты бы мог пройти и позаниматься с ними, однако невооруженным глазом ты видишь легкое искажение изображения в воздухе, сигнализирующее тебе о том, что проход только по идентификационному номеру. Это искажение формируют две параллельно идущие стены. Собой они формируют дорожку к лифту.

Подойдя к лифту ты нажимаешь на кнопку и в течении нескольких секунд он приезжает, раскрывая огромную кабинку с двумя креслами внутри. Как только ты заходишь внутрь, то лифт закрывает за тобой двери и начинает подниматься вверх. На индикаторе этажей как в секунды пролетают этажи. 1. 2. 3. 10. 20. И вот 50 этаж. Дверь лифта открывается.

Перед тобой ты видишь офис. Шумный до нельзя Офис, который даже не попадает в полную зону зрения. Все офисные места оснащены своей мусоркой, стулом, столом, шкафчиком, компьютером для десинков и проводом с портом для чипированных. Офисные места выстроены в несколько рядов с главным проходом посередине. Все места также огорожены маленькими стенами, которые не выше 140 сантиметров, чтобы просто прикрыть головы сидящих работников. Из-за этих маленьких стенок ты видишь, как выглядывают с некоторых мест рога и уши.

Выйдя из лифта, лифт закрыл за тобой двери, ты видишь дверь на другой стороне комнаты и слышишь голос позади: «Добро пожаловать в главное здание Кваргона. Вы вероятно по приглашению. Если да, то нажмите 1. Если нет, то нажмите 2».

**Если взаимодействует:**

1. «Спасибо. Я оповестил мэра о вашем прибытии. Пройдите в дверь напротив».
2. «Спасибо. Прошу займите ваше рабочее место»

Вы проходите к двери. На двери висит голографическая надпись: «Андерс Хвасол».

**По заходу в кабинет Андерса:**

Вы заходите в кабинет. Вы видите большую комнату. Перед вами сидит пухлый мужчина с короткой светлой прической, нагнувшись над столом. На столе ты видишь маленький кактус и проекцию карты. С твоего ракурса ты мало, что можешь понять, но кажется это карта Начала. Он пристально смотрит в центр карты.

(если оглянется. Можно успеть сделать до того, как он поднимет голову без 15 сложности внимание)

Вы видите шкафы, в которых пустуют все полки. Кажется, этот шкаф стоит здесь только ради декорации. Позади вас вы также замечаете горшок с большим кактусом. За мэром в стене стоит окно, через которое виден город.

(с 15 сложность внимание)

В угле комнаты ты замечаешь странное искажение стены. Оно повторяет очертания человека, хотя тот не двигается. Если приглядеться, то можно понять, что он даже не дышит.

**Если не был предупрежден:**

Мэр поднимает голову. Он смотрит на тебя с легким недоумением. Кажется, он пытается что-то вспомнить. Вдруг он щелкает пальцами и отключает провод от своего слота. Улыбка озаряет его лицо и он радостным голосом говорит:

«О, так ты приехал. Мог бы и предупредить, что приехал. Подойди сюда. Расскажу, в чем суть твоего задания».

**Если был предупрежден:**

Мэр поднимает голову и улыбается тебе. Он отключает из своего слота провод и встает. Он распрямляет спину и устремляется к тебе. Улыбка не сходит с его лица. Он протягивает свою руку тебе и говорит:

«Здравствуй, \*имя\*, как долго ты конечно ехал! Надеюсь, твои суставы ещё не требуют проверки у рипердока! Как поездка была? А, точно, забыл представится. В твоем же заявлении не было написано. Меня зовут Андерс Хвален. Зови меня просто Андерс. Так будет проще».

Мэр уходит к столу и подзывает тебя рукой. «Иди сюда. Расскажу, в чем суть задания».

Андрес указывает на карте на станцию. «Знаешь ведь это место. Первая КАЭС. Как ты уже знаешь, твоя цель там. Ученые, проведя несколько исследований предположили, что внутри КАЭС должен быть осколок ядра, что будет полностью пропитан энергией квантума, чтобы мы смогли его полностью изучить. По нашим зацепкам, он должен был остаться в энергогенераторной. Ко всему прочему все твои похождения мы будем записывать и анализировать отсюда. Так что твой поход туда будет просто неоценим.» Андрес переводит взгляд с карты на тебя и продолжает: «Ты туда будешь доставлен на машине. Мы тебе позвоним и скинем адрес где тебя подберем. К сожалению, даже с твоим легким опозданием, транспорт ещё не был доставлен в город, так что выезд будет только послезавтра. А пока ты ожидаешь, то можешь пока заселиться в гостиницу. Я уже уведомил о твоем прибытии хозяина. И у меня к тебе просьба, можешь помочь с поимкой одного десинка? Он появился из неоткуда и всех напугал одним лишь словом. Мне кажется, что тебе он может быть очень полезен в Начале. Постарайся его убедить присоединиться к тебе в отряд. Я тебе вышлю координаты его. Мы за ним ведем постоянную слежку, чтобы тот не натворил делов».

**Если их нет, то персонажа отправляют в гостиницу заселиться, где он встретит Сандроса.**

**Встреча с Райси:**

Спускаясь на лифте, ты слышишь какой-то треск в стене. Этот треск начинает усиляться, пока из стены не появляется какое-то гуманоидное существо. Оно вылетает из стены, и толкает тебя на землю, а само врезается в стену, напротив. Вы оба лежите на полу. Взглянув на существо, ты видишь пушистое гуманоидное существо, чем-то напоминающее Табакси своим внешним видом, однако более приближенное к человеку. Его рыжая шерсть касается твоим кожаных покровов, нежно, словно кисточкой, лаская тебя. Существо потирает своё место ушиба и замечает тебя. Он смотрит тебя в глаза, и ты видишь, что один из его глаз немного покрасневший, словно залитый кровью. Вдруг ты замечаешь, что шерсть, что ты ощущал на своей коже, должна быть кожаной одеждой. Лифт останавливается, растворяя свои двери на первом этаже. (дальше как хотят знакомятся).

**Встреча с Вербой (она в любой момент будет находится в парке на Мэрной улице):**

Идя по парку, оглядываясь по сторонам, в поисках девушки, о которой говорил Андрэс, вас окружает полная тишина. Парк обычно должен быть наполнен хотя бы любовными парочками, однако даже их вы нигде не наблюдаете. Деревья с кустами, что стоят по обе стороны от дорожки, словно что-то пытаюстя скрыть от вас за своей густой листвой и толстыми стволами. Вдруг вы слышите среди деревьев какие-то странные звуки. Чем-то напоминающий крик ястреба. Однако этот звук имеет свою периодичность и словно имеет свои пики и затухания.

Подойдя ближе к деревьям, вы понимаете, что это звук свиста. Однако свист действительно имеет свои пики, словно кто-то дышит. Вдох, выдох. Вдох, выдох. Тонкий, пронзительный его звук исходит из кустов. Подойдя к кустам и заглянув за них, вы видите девушку с короткими волосами. На шее вы замечаете какую-то странную металлическую конструкцию, которая издает свист. Девушка рассматривает какой-то цветок на земле, но вы не можете его увидеть за ею. Пытаясь подойти к девушке, вы наступаете на ветку, которая с характерным звуком ломается под вашей ногой. Девушка обращает на вас свое внимания.

Её ярко желтые глаза устремляются к источнику звука, и она молча смотрит на вас, как бы изучая. В её глазах вы видите легкий испуг и недоверие смешанный с интересом.

**Гостиница:**

Выйдя на гостиную улицу в твое лицо вырывается огромный порыв ветра, словно пытается тебя снести. Ветер спустя несколько секунд успокаивается, хотя всё ещё легкие порывы всё также щекочут твоё лицо.

Здания вокруг тебя симметрично расположены друг напротив друга. С обоих сторон стоят какие-то гостиницы. Кажется, что название улицы более чем подходит её названию. Ты конечно же замечаешь, что по этой улице не ходит ни одного человека. Однако Андрес тебе выслал адрес какой-то особенной, что находиться на угле этой улицы. Пройдя вдоль, улицы ты замечаешь маленькую гостиницу. Чем-то напоминающую старинные мотели, что ты видел в старых фильмах. Два этажа. Светлые цвета. Дверь с легкой занавеской на входе. Сверившись с координатами, ты понимаешь, что это та самая гостиница, о которой говорил Андрес.

Зайдя в эту гостиницу тебя встречает маленькая уютная комната. Стены обклеены оранжевыми обоями с легким рисунком линий на них. Сразу напротив входа ты видишь маленький столик с кассой, за которой, откинувшись в своем кресле, спит молодой мужчина с белыми волосами. Его волосы взъерошены, словно он за ними никогда не следит. За ресепшеном ты видишь дверь, ведущая куда-то.

(если оглядеться: ты видишь несколько диванов, выставленных словно на случай, когда будет много народа, однако диваны уже покрылись легким слоем пыли. Они стоят вдоль стены. Из-за этих диванов, что за ними обои ещё ярко оранжевые. Видимо ремонт здесь был очень давно)

Подойдя к столику, мужчина открывает глаза. Его взгляд направлен на тебя. Столь раздраженный, недовольный взгляд смотрит тебе прямо в глаза, словно требуя покинуть это помещение. Он молча ложит левую руку на стол и проговаривает полусонным голосом: «Если от мэра, то приложи своё удостоверение наемника…» На его руке ты сразу замечаешь имплант с считывателем электроники.

**Если попытаться проигнорировать:**

Мужчина достает пистолет из-под столика и умело направляет его тебе в голову. «Глухой или как? Удостоверение вперед» Его взгляд переполнен раздражением. «Не порти мне сегодняшний спокойный день.»

**Если показывает сразу:**

Мужчина убирает свою руку и потягивается на стуле. Громко зевая он встает со своего стула и просит проследовать за ним. Он ведет тебя в ту дверь за ним. За дверью довольно темно. Одна лишь тускло горящая лампочка освещает переход. Ты видишь сразу ещё одну дверь с надписью: «Столовая» и справа спиральную лестницу, ведущую на второй этаж. Мужчина поднимается по лестнице, и ты попадаешь в довольно длинный коридор. По обе стороны коридора стоят номера. Мужчина ведет тебя к одной из ближайших дверей и открывает её своим запястьем.

«Все нужные благи здесь есть. Если надо будет что-то, то в номере есть мой номер. Просто на звонки не отвечаю, так что начинайте с «Здравствуй, Сандрос».» Пробормотал мужчина и ушел. Зайдя в комнату, ты видишь одну кровать, стоящую посередине комнаты. Один прикроватный столик, который покрыт очень легким слоем пыли. Кажется, сегодня утром эту комнату не протирали. Пройдя чуть дальше в комнату, ты замечаешь, что слева в углу стоит столик, а угол стены, которому ты сразу не придал значение, на самом деле вход в ванную. На улице ещё день, так что просиживать штаны в такой комнате явно не особо хочется.

(когда игрок спустится)

Спустившись вниз по лестнице, тебя встречает тот же мужчина с ресепшена. Он поворачивается на стуле в твою сторону и смотрит на тебя уже с более таким легким взглядом, словно сожалеет, что нагрубил чуть ранее. Мужчина слегка качает головой и говорит: «Кхм… Слушай, ты выглядишь каким-то растерянным. Обычно наемникам не выдают здесь задания в первый же день. Хочешь дам совета где можно погулять?»

«Советую прогуляться по торговой улице на самом деле. Там довольно лампово. Только самое главное: в казик здешний ни ногой».

**На улице:**

Выйдя на улицу, тебе приходит уведомление. Это сообщение. Отправитель скрыт. \*отправить в тг следующее\*:

«Приветствую. Есть информация, что ты член экспедиции в глубину Начала. Хочу встретиться и обсудить пару вещей. Приходи по этому адресу: улица Торговая, здание клуба. Подойди к охране и скажи «Артефакт».».

**Встреча в клубе:**

Вы заходите в клуб. Громкая музыка врывается в ваши уши. Всё кажется, что начало сиять. А, нет, это светомузыка на полу и стенах бегает. Вы сходу замечаете, что бар разделен на две половины. Игральную и клубную. Подняв голову вверх, вы видите, что это здание имеет несколько разных этажей. С каждого из них раздается музыка на половине с клубами и с каждой раздаются недовольные крики игроков. На вашем этаже вы резко слышите вскрики «Сука, я тебе ебало разнесу! Твои карты голографические! Я тебе чипом клянусь!»

Вы видите, как мужчина лет 35 стоит над игральным столом в покер и кричит на дилера. Его правая рука протезирована и покрыта легким слоем золота. На голове вы видите импланты, ведущие к его глазу. Мужчина трансформирует свою руку в огнестрел и вновь кричит на дилера: «Верни мои деньги, мразь! Мне ещё надо установить новый XDick 18-ого поколения!» Дилер спокойно тасует карты и даже не смотрит в сторону мужчины. Кажется, это обычное дело в этом казино, когда наемники ставят всё.

Вдруг мужчина смотрит удивленно на свой протез и вскрикивает: «Какого хуя?!» Двое охранников, словно из воздуха появляются и скручивают его, ведя на выход.

**Встреча Мия:**

(Чтобы её заспавнить надо поговорить с охранником)

Вы садитесь на закругленный диван в ожидании тайного собеседника. Музыка всё так и грохочет. Другие наемники выпивают вместе с ними. Эта композиция не долго длится и вскоре на другую часть дивана подсаживается девушка с короткими черными волосами. На её голове также красуются два бараньих рога. Тифлинг.

Вы сразу замечаете в ней утонченный деловой стиль. Сразу в глаза также бросается отсутствие левого глаза. Он заменен протезированным. Она пристально смотрит на тебя. В её глазнице проворачивается глаз, точно анализируя тебя. Пока она анализирует тебя она держит левую руку у себя в пиджаке, словно на готове. В один момент она слегка расслабляет свою левую руку и нагинается в твою сторону через стол. Она обперается на стол и говорит:

«Приветствую, Таэрон, вас ведь так зовут?»

«Я вас вызвала по одному делу, но для начала давайте разграничим границы». После этих слов на полу появляется красная линия около твоих ног. «Если ты пересечешь эту линию, то стреляю без замедлений. Понял?»

*Заготовки на вопросы:*

«Ты ведь из исследователей Начала, верно?»

«Ты ведь знаешь, что десинков не особо любят набирать в ряды исследователей?»

«Что тебя привело в этот город?»

«Ты сейчас вооружен?»

«Какая вера в твоей деревне?»

*Конец заготовок:*

Девушка встает с дивана и разворачивается, как бы уходя. «Пройдем со мной в кабинет. Дело, по которому я тебя вызвала, не обсуждается у всех на виду.»

Девушка ведет тебя через всю толпу к лифту. Однако вызвав лифт, тот открылся моментально. За пустой кабинкой лифта стоит дверь, в которую вошла девушка. В комнате довольно темно, и вы видите, как из темноты светится протезированный глаз девушки. Вы заходите в комнату за ней и чувствуете легкую тряску. Включается свет, и вы понимаете, что находитесь в лифте.

Всё отделано легким золотом и вся комната в золотистых тонах. Вскоре лифт доезжает до пятого этажа и дверь открывается в другую сторону. Перед вами открывается маленький кабинет. 5 кубических метров на глаз. На расстоянии 2 метров от двери находиться стол. За столом стоит стул, в котором вы сразу замечаете, что левый подлокотник полностью оббит в коннекторах для протезов. Из стула также торчит провод для чипового порта.

Поверх стола вы видите стекло, которое изнутри покрыто огромным количеством микросхем. На стекле вы замечаете легкие трещины. Кажется, этот компьютер уже прошел через многое. На столе также лежит планшет старых времен. Через весь экран этого планшета идет трещина, хотя на самом экране нет пыли. Рядом с планшетом также стоит фотография, отделанная в деревянной рамке. Фотография повернута к стулу. На другой части стола вы замечаете ручку для графики и книгу, с открытой страницей.

За стулом красуется окно с видом на город. Проезжая мимо этого места, вы не видели, чтобы тут было окно. Видимо это одностороннее окно.

Девушка стремительно садиться за свой стул и поворачивается на нем к вам.

«Что же, теперь можно и обсудить». Она указывает правой рукой на угол. (Выйдя из лифта вы видите, что там стоит пуфик.) «Ты ведь в курсе, что ты подписался на смертный приговор. Максимум, куда заходили исследователи была половина от радиуса той зоны. А тебя одного пускают в середину зоны. Может ты особенный, но я слабо верю в это. В любом случае, у меня к тебе предложение. Мэр тебя попросил принести реликвию из зоны. Отдай её мне»

*Заготовки для аргументов:*

1 уровень: «Я являюсь хакером, и я нарыла много интересной информации о мэре».

2 уровень: «Мэр явно выдает себя не за того, кем он является». «Мэр явно что-то плохое затевает».

3 уровень: «О мэре нет никакой информации в базе данных людей. Он просто появился из неоткуда. Первое его появление в базе данных это его подача заявления под этим именем, хотя это серийный номер человека уже давно считается мертвым.»

*Конец заготовок.*

«Если всё же решишь, что ты готов со мной работать, то уже все детали обсудим у меня на квартире.» (ул. Тихая, дом 3, квартира 51)

**Доп встреча с Мия (встреча Астры):**

Вы подходите к двери в дом. Она изначально отворена, словно никогда и не закрывалась. Вы проходите в дом и вас встречает темный подъезд. Квартиры в нем разделены на блоки. Все блоки отделяются дверью от самого подъезда. На каждой двери в блок стоит электронный считыватель карты. Посмотрев на номер квартиры, вы видите, что вы рядом первым блоком. В блоке вы видите, что находится по 5 квартир. На одном этаже вы видите 2 блока. Посмотрев на номер квартир, находящихся в блоке, вы видите, что все они начинаются на 1, и в другом тоже. Перед вами стоит выбор: подняться на лифте наверх или пешком, смотря на номера каждой квартиры.

(если по лифту поедет, то Мия будет знать, что он прибыл, но послушает разговор с Астрой. Если пешком, то она узнает только от Астры).

Поднявшись наверх, вы видите блок, в котором по словам Мии находится её квартира. Вы звоните в дверь и спустя несколько секунд вам открывает девушка с длинными светлыми волосами. Её кончики слегка завихрены, что говорит о том, что она не особо и следит за своими волосами. Девушка сначала вздрагивает от вашего вида, а потом широко улыбается. «Заходи вовнутрь. Я как раз чай хотела попить».

Девушка хватает тебя за руку и ведет во внутрь. Пока вы идете за ней, вы замечаете, что блок полностью обставлен всякого рода растениями. На некоторых из них ты видишь даже только сформировавшиеся плоды. Зайдя в её квартиру, твои глаза резко встречают яркие обои. Яркие желтые обои. Они словно излучают солнечный цвет своей цветовой гаммой. Она заводит тебя на кухню и усаживает за стол.

Как только ты сел за стол, девушка словно игриво достает печенье с шоколадными дольками из шкафчика и ставит на стол. «Подожди чутка. Чай будет с минуты на минуту!» Она достает из другого шкафчика два огромными набора чаев и спрашивает: «Какой чай будешь: зеленый или черный? А может с какими-то вкусовыми добавками?» Пока она расспрашивает тебя, она достает кружку и кладет пакетик чая, при этом засыпая его двумя ложками сахара.

Ты слышишь щелчок, и девушка мгновенно подрывается с места к чайнику. Она заливает в кружки кипяток и идет к столу. Она подает тебе твой чай и берет печенье, выставленное раннее. «Как тебе цветки кстати?» После этих слов, вы замечаете, что на её окне на кухне всё это время росли герани. Они так красиво и гармонично расцвели с её обоями, что казалось, что это часть этих самых обоев. Сделав маленький глоток, девушка кажется расслабилась. «Ох, что же это я. Впервые вижу и даже не представилась. Меня Астра звать. Я практикант в городской лаборатории! А тебя как?»

(диалог с Астрой, где она просто нереально дружелюбно (^\_^) общается и расспрашивает о том, кто игрок и как сюда попал. + Она пригласит его в лабораторию. Чувствую, Паша одобрит этот рофл над ним. Но… Как бы иначе я персонажа не введу)

(дальше в зависимости от того, как игрок поднялся сцена:)

Лифт:

Вдруг в дверь Астры кто-то стучится. Астра бежит открыть дверь. Она открывает дверь и вы слышите «О, Мия, присоединяйся! Тут твой друг пришел. Мы тут с ним пьем чай. У нас как раз ещё кипяток остался». Астра возвращается с девушкой из клуба. Мия слегка укоризненно посматривает на Астру. Делая глубокий выдох, она говорит: «Астра… Я же просила при моих «друзьях» не называть меня по имени». Мия садиться за стол и просит Астру сделать ей черного чая без сахара. Пока Астра занята завариванием чая, Мия строго ложит свою левую руку на стол и говорит: «Всё же ты серьезно решил работать со мной. Великолепно. Тогда перейдем сразу к деталям». Астра подает чай Мие и говорит: «Мия, хватит уже шутить, что ты насолишь мэру. Придумала какие-то обозначения со своими друзьями, а мне их так и не рассказываешь… Аргх… Пойду лучше тогда поотрезаю кончики лука… Потом поговорим тогда». С этими словами Астра удаляется в тот маленький коридорчик, соединяющий все квартиры в блоке.

(я рассказываю детали дела)

Лестница:

«Слушай, ты же говорил, что ты к Мие пришел. Так давай я её позову?» Астра подрывается с места и бежит звать Мию. Из коридора ты слышишь, как Астра громко стучит в дверь и кричит «МИЯ, ЗАЙДИ КО МНЕ! К ТЕБЕ ГОСТЬ ПРИШЕЛ!» Вскоре в комнату заходит Мия. С удивленным лицом она смотрит на тебя: «Что-то я пропустила тебя, когда ты зашел в здание. Ты лестницей поднялся?». Мия садится за стол и откидывается на стуле. «Что же, раз ты здесь, то решил всё же реально поработать со мной. Деталей не много, так что давай их здесь уже обсудим».

(я рассказываю детали дела)

*Детали дела:*

Перед встречей надо будет мне отправить сообщение, которое будет содержать слово «арт фестиваль». После этого прийти к озеру рядом с Тихой улицей. Удостоверившись, что вокруг нет полиции, встретить на озере со стороны границы города Мию. Передать ей артефакт. Сказать Андерсу, что артефакт был утерян при возвращении и указать на лес, как приблизительную точку потери артефакта. Мия перепрошьет их телефоны, чтобы вшить дипфейки о том, как они и потеряли в результате нападения животных на них. (Кстати, во время всей перепрошивки выясниться, что всё передавалось в режиме реального времени и что мэр уже знает о том, что артефакт у другого, однако тот не сможет узнать личность, так как голос и личность Мия скрывает при помощи особого хака)

**Лаборатория (арка Астры, но не Астры):**

Вы подходите ко входу в лабораторию. На входе вы видите двух полицейских, охраняющих вход на территорию. Пытаясь пройти, вас останавливают те охранники: «Проход только для ученых и лиц, сопровождаемые учеными.» (Если тот позвонит Астре, то Астра выйдет на улицу и заберет их во внутрь).

Проходя во внутрь, вы видите огромное здание лаборатории, в которое вас ведет Астра (если каким-то образом Женя решит, что он познакомится после всех встреч, то Астра при заборе Паши спросит: «А кто она такая? Не припоминаю, чтобы ты говорил, что у тебя был напарник. Видимо прослушала где-то»). Вы входите в здание лаборатории и вас сразу встречают белые, чутка потемневшие стены от частого использования помещения. По всей лаборатории слышен гул от работающих приборов. Комната большая, однако даже не занимает четверти от всего комплекса. Проходя через всю комнату, Астра показывает много разных объектов исследований. Однако наиболее понятным из всех показанных, вы можете выделить камень, что падает медленнее, чем поднимается. (пометка для себя: все артефакты – это предметы из начала, которые были прикрепились к одной вселенной и действуют исходя из физических законов той среды. То есть они действуют по всем законам, просто отображают не в ту реальность)

*Примеры артефактов:*

1. Бутылка, из которой постоянно слышны звуки ветра
2. Титанат бария (сегнетоэлектрик), который постоянно при температуре не ниже 500 градусов Цельсия -> высокая диэлектрическая проницаемость
3. Кусок стекла, который постоянно находится при температуре ниже -20 градусов Цельсия -> имеет пониженный показатель преломления
4. Труба, которая постоянно заряжена положительным зарядом

«Знаете что? На самом деле мы давно уже поняли, что артефакты из Начала имеют действительно какие-то закономерности. Однако самое странное то, что эти закономерности могут меняться от места к месту. К примеру, вот это перо постоянно улетает, но улетя в другую часть комнаты, оно всегда останавливается. Правда… Меня так до сих пор не пускают к некоторым из более глубоких частей Начала… Мне аж завидно на самом деле тем, кто работает над всем этим… Вообще, я могу вам ещё показать…»

На этих словах Астру обрывает мужчина лет 40 со словами: «Астра, черт тебя подери, какого квантума ты прохлаждаешься? Так ещё и завела посторонних! Лаборатория не место для игр! Выводи гостей и принимайся за работу!»

Астра разочаровано кивает головой и тихо бормочет: «Идемте… Этот старик никогда не любит посторонних… А ведь они могут помочь в изучении… Не все же тупые… Вы ведь в курсе о существовании квантовой запутанности и квантовой теории вселенных?»

(если игроки решат убедить мужчину, то следующая сцена)

«Аргх… Ладно… Астра, я беру их под свой контроль. Иди работай. Я расскажу всё, что интересно твоим гостям. Только давайте хотя бы отойдем в угол для этого».

Мужчина отводит вас в угол лаборатории. Там гул от машин вроде тише, однако всё такой же громкий. «Слушайте, если вам действительно интересно, ради чего тут вся эта феерия вокруг артефактов в Начале, то я вам объясню. Некоторые предметы каким-то образом получают странную энергию, которую мы считаем квантом. Эта энергия не особо активно уходит, однако она образует разные эффекты у всех артефактов. Мы считаем, что если мы сможем понять природу этой энергии, то сможем либо обуздать лямбда зоны и сделать их менее опасными, либо сможем помочь десинкам жить обычной жизнью. Однако проблема в том, что уже практика показала, что артефакты, в которых энергия очень низка, не позволяют нам изучить лямбда зоны. Только те артефакты, чья энергия хотя бы на одну тысячную приближаются к энергии самых слабых зон, помогают нам изучить эти лямбда зоны. На данный момент у нас есть только артефакт, чья энергия составляет 1 пятитысячную от минимальной зафиксированной энергии лямбда зоны. Этот артефакт мы получили из зоны половинного радиуса Начала. А в свою очередь энергия артефактов увеличивается от их близости к эпицентру. Так что я вас попрошу, если вы действительно хотите помочь нам спасти жизни многих, то принесите осколок ядра. Он должен содержать энергию, требуемую для изучения лямбда зон. Слабых, но мы сможем начать дополнительные исследования»

(после этого дам игрокам позадавать вопросы и выведу их оттуда мужчиной (как мне уже нравится то, как я их ставлю перед тяжелым выбором кого послушать. Особенно, если они послушают абсолютно всех))

**Встреча DSTR-11 (если вечером пойдут на озеро):**

**(Намек на это:**

Вы приходите в гостиницу, где вас с точно таким же взглядом встречает Сандрос. Он смотрит на вас, а вскоре тяжело вздыхает, откидываясь на своем стуле. Вы проходите мимо него и тот говорит, «Слушайте, вас завтра на верную гибель отправят. Так может хотите насладится прекрасным моментом? Тут на озере около мэрии часто прохлаждается девушка одна, наблюдая за закатом. Я её сам никогда не встречал, но говорят хороший собеседник. Попытайте свою удачу. Может встретите.»)

Вы подходите к озеру. Маленькое, искусственное озеро предстает пред вашими глазами. На первый взгляд оно абсолютно круглой формы, однако подходя всё ближе вы замечаете, что, несмотря на всю его искусственность, природа взяла своё и сделала свои маленькие поправки в форме озера. Вокруг озера вы видите небольшие дубы. Все они находятся на приблизительно одном и том же расстоянии друг от друга. Яркий, красный свет заката ярко отражается на глади воды. Кажется, что это самое тихое место в городе, несмотря на то, что оно находится прямо за стенами в лабораторию.

Вы замечаете среди деревьев маленький пирс. Он практически находится под водой. Любая маленькая волна может его затопить. На пирсе сидит какой-то человек в ярко белой мешковатой одежде, умиротворенно смотря на закат. Вы можете заметить, что перед ним что-то стоит по типу столика, не возвышающего над его коленями.

*(игроки подходят)*

Подходя к человеку, вы замечаете женственные очертания тела. На её голове вы замечаете рога. Девушка слегка вскинула голову назад и вы видите ярко розовые, явно кибернетические, глаза. Они недолго вас рассматривают и вскоре возвращает свой взгляд к закату. Вы слышите легкий звон фарфора и вскоре мягкий звук выливания воды. Девушка разворачивается к вам, подавая маленькие пиалы, наполненные чаем.

«Угощайтесь и наслаждайтесь видом, пока можете».

*(Если выпьют)*

Сделав маленький глоток, вы ощущаете горячий чай, почти кипяток. Спустя несколько секунд температура чая во рту падает, развертываясь в невероятный вкус. Сладкий. Чем-то напоминающий мед вкус словно взрывается у вас во рту. Легкое горьковатое послевкусие только усиливает этот эффект сладости самого вкуса чая.

*(Основа)*

Смотря на её руки, вы замечаете, что они полностью кибернетизированы. Однако в отличии от других, она управляет своими руками словно родными. В её движениях нет и доли резкости машины.

Вскоре солнце заходит за горизонт, оставляя озеро практически черным из-за тени деревьев на нем. Мейа молча начинает собирать все, что стоит на столике. Всю посуду она тихо убирает себя в рукава и также молча встает. «Удачи вам в Начале». После этих слов девушка растворяется в воздухе с легким электрическим звуком.

*На случай, если начнут расспрашивать про чай и её саму:*

«Дзинь Дзюй Мэй. Нестареющая классика. Разогревающая душу и тело. Самое то, чтобы насладиться закатом»

«Почему чай?... Чай помогает расслабить нервы, одновременно тренируя твою точность. Если ты хочешь выпить всё, что есть, то только точными движениями рук и ума ты сможешь достигнуть последней нотки чая».

«Кто я такая? Просто призрак этого города (если убедят, то «Меня зовут Мейа. Моя семья всегда была чем-то по типу нанимаемой семьей для охраны. В один день меня наняли охранять этот город»)»

«Что с телом? Мой осознанный выбор. Большего вам знать и не надо (если убедят, то «Ладно… Мэр города предложил мне работу. Это был мой первый хозяин и я хотела исключить все возможности его потери. Поэтому отказалась от несовершенного человеческого тела и приняла кибернетическое»)»

**Отправление:**

Тебе приходит сообщение с вызовом к мэрии. Придя туда, ты видишь бронированный шатл, стоящий посреди дороги. Дороги по обе стороны закрыты, чтобы шатл мог спокойно ожидать. Перед входом в шатл стоит мэр, скрестив руки и осматривается по сторонам, пытаясь найти тебя. Заметив тебя, он махает рукой и приглашает на борт. (Если игрок встретился с Астрой, то мэр ещё говорит следующее: «На удивление новичок из ученых прямо загорелся желанием помочь тебе в исследовании. Мы её не стали уговаривать остаться».)

Зайдя в шатл, ты видишь, что сам шатл полностью отделен от кабины пилота, однако через стенку всё ещё слышны звуки роботизированных конечностей. В самой кабинете ты видишь огромное количество посадочных сидений с крепкими ремнями безопасности. Кажется, этот шатл является военным. (За одним из сидений ты замечаешь Астру. Она махает тебе рукой, подзывая сесть рядом. «Привет. Не ожидал меня увидеть, да?»)

*Игрокам дать:*

1. *3 аптечки первой помощи (1к8 хп)*
2. *Стабилизатор (стабилизирует одного игрока и дает ему 1к4 хп)*
3. *Рацион питания на 3 дня*

**Падение:**

Летя над городом, вы ощущаете легкое ощущение неспокойствия, что навевает одна лишь мысль посещения столь опасной территории. Улетя достаточно далеко от города, чтобы его не видеть, вы слышите какой-то удар о корпус шатла. Вскоре за ним следует ещё один удар, который прогибает стены пассажирской кабины. Вы чувствуете турбулентность, которая стремительно усиливается. Вдруг из кабины пилота вы слышите:

(Первая дорожка)

Вы ощущаете, как давление в шатле быстро возрастает, и он набирает скорость, падая вниз.

В один момент шатл замедляет своё падение, и вы чувствуете резкий удар, словно тот ударился о водную гладь. Шатл медленно опускается на землю, не отпуская ваши ремни безопасности. Вскоре шатл касается земли и из кабины пилота раздается:

(Вторая строка)

**Ночевка в деревне ((30 км внутрь) буквально сцена, чтобы замедлить персонажей):**

Солнце вскоре начинает заходить за горизонт. Всё погружается во тьму. Пройдя в ночи несколько часов, вы ощущаете, как сон подкрадывается к вам, и ваши глаза начинают самопроизвольно смыкаться от усталости. Вдали вы замечаете какие-то невысокие дома, где-то в один этаж размером.

Подойдя к домам вы видите большое количество домов, с шифером на крышах, вместо водоотталкивающих пластин. Шифер на многих крышах положен неаккуратно, говоря о том, что его ложили не то что не профессионалы, их ложили самые обычные люди без какого-либо образования. На улицах нет ни единой живой души, однако окна в домах стоят целые.

(Заглянув в окно вы видите сгнивший труп, лежащий у стен, в направлении импульса взрыва. У трупа вы можете заметить поломанные ребра и череп.)

(Вы пытаетесь открыть дверь в дом, однако дверь заперта изнутри. Вы видите, что в двери есть дверной замок старого образца. Слегка надавив на дверь, вы понимаете, что она сама уже слегка прогнила со временем. \*Вы можете попробовать её взломать или выломать\*)

Вы заходите в дом. (прокинь, Лёх, д20. Если 10 и меньше, то гниль, если больше, то очень пыльно)

С порога вас встречает едкий запах гнилой плоти. Этот запах столь сильный, что ненароком вызывает у вас рвотные порывы. И несмотря на то, что вы видите, что комнаты в доме отделены от входного коридора дверьми, но запах всё равно стоит такой, словно прямо у вас под носом кто-то гниет. (маловероятно, что они там останутся)

Зайдя в дом, вы попадаете в коридор. В воздухе витает пыль, оседая у вас на носу и одежде. Вы также чувствуете запах животных отходов. Вероятнее всего крыс, так как в доме еле слышны редкие крысиные писки.

*Что игроки могут найти в домах:*

1. *Нож, ржавый (1к6 - 2 урона, кол)*
2. *Посуду*
3. *Агрессивных крыс (3 крысы буду давать каждый раз. 1 крыса – 1хп, 1к4 урона)*
4. *Старую валюту в монетах (1к6 монет каждая по стоимости на рынке по 1 ЗМ)*

((Утром Пава должен быть уже с 1 стадией Усреднения. Женя должен испытывать дискомфорт. Паша должен ощущать нестабильную энергию в себе, которая то появляется, то пропадает))

**Энкаунтер зверей:**

**(50км внутрь (не забудь описать ощущение ядра и Тэйрана. Райси из уникальной вселенной, которая уничтожена, так что его невозможно с чем-либо стабилизировать))**

Продвигаясь в глубь Начала вы постоянно замечаете краем глаза животных, которых вы уже давно не видели снаружи. Здешняя фауна кажется совсем не изменилась с того момента взрыва. Вскоре перед вами предстает лес. Огромный, широкий лес. Он состоит по большей части из дубов и сосен. Сосны с дубами выросли высоко вверх, закрывая своей листвой практически весь свет в лесу. По земле же стелются невысокие кусты с яркими красными ягодами. На самой земле же вы можете заметить большое количество желтой листвы в перемешку с зеленой травой и мхом, что стелется по земле, взбираясь на старые пни.

На некоторых деревьях вы можете заметить грибы, что, если вам не изменяет память, звались трутовиками раньше. Они совсем не изменились здесь.

Проходя в глубь леса вас поглощает запах леса. Влажный запах мха. Твердый, слегка терпкий запах коры сосен, и обратный ему запах коры дуба. Запах ещё новой, молодой травы. Всё это перемешивается у вас в носу, создавая ощущение легкости. Этот запах словно вам затуманивает разум своей гармоничностью.

(Прошу кинуть по внимательности сложность 13: Идя всё дальше в лес, вы замечаете на коре следы от когтей. Следы толстые и яростные. Их явно оставило какое-то животное.)

Вскоре пройдя чуть дальше, вы слышите легкое рычание позади вас. В это рыке вы слышите легкую неритмичность дыхания и ярость. Из кустов на вас выпрыгивает медведь. Его морда деформирована, чем-то напоминая человеческое лицо. Медведь встает на задние лапы, свирепо крича. Вы замечаете, что его передние лапы чем-то напоминают человеческие ладони, но вместо ногтей у них когти. Роляйте на инициативу.

*По медведю (не особо опасный должен быть. Он давно не ел):*

КД: 8 ХП: 10

СЛ: +1

ЛВ: 0

ТЛ: +2

МДР: -2

ИНТ: -1

ХАР: -2

Атаки:

1. Атака лапой: наносит удар лапой, как кулаком (1к4 + СЛ)
2. Атака когтями: наносит удар когтями (1к8 реж)
3. Укус: если враг очень рядом (в захвате), то кусает за плечо (1к4 + СЛ, восстанавливает 1к4 хп)
4. Злобный рев: встает на задние лапы, начиная реветь. Игроки, находящиеся в 5 футах от него должны преуспеть в спасброске Мудрость 12, иначе получат атаку с помехой на следующую свою атаку

Пассивки:

1. Любое очарование провально против него
2. Крит при 19 и 20

Повадки: Пытается повалить врага на землю, чтобы его потом укусить.

**Вход в лабораторию:**