СБОРНИК КНИГИ-ИГРИ

ПРИЗВАНИЕ ГЕРОЙ!

КАПАН ОТ СЪНИЩА

Красимира Стоева

БОРБАТА ЗА ЕЛИТА

Деян Рангелов

СЕКТОР 49

Саймън Блейк и Тери Адамс

Интервю с Еквус Арт

ПРИЗВАНИЕ ГЕРОЙ!

АВТОРИ
Красимира Стоева, Деян Рангелов, Саймън Блейк и Тери Адамс

РЕДАКТОРИ
Петър Петров, Юри Иванов, Александър Торофиев

КОРЕКТОР
Юри Иванов

КОРИЦА
Саймън Блейк

ИЛЮСТРАЦИИ
Венцислав Великов - „Капан от сънища” и „Борбата за елита”
Саймън Блейк - „Сектор 49”.

ВЪТРЕШНО ОФОРМЛЕНИЕ
Георги Миндизов

ИЗДАТЕЛСТВО
Сдружение „Книги-игри”

София, 2019

ISBN: 978-619-7160-18-5

ОТ РЕДАКТОРИТЕ

Здравейте, приятели! Радваме се, че отново сте заедно с нас на страниците на „Призвание герой“. За този осми брой получихме интересни и нестандартни за новата вълна на книгите-игри предложения, които ни допаднаха и не се поколебахме да ги включим. Идеята ни винаги е била да съдим по качество и да сме сцена за всякакви интерактивни произведения, да стимулираме новаторското и нестандартното.

Това със сигурност е най-пъстрото издание, което сме съставяли до момента, но силно се надяваме да има по нещо за всеки вкус и да останете доволни.

◘ Красимира Стоева отново ни впечатли с крими-мистерия, наситена със свръхестествени събития. Ако сте запознати с творчеството на авторката, знаете какво да очаквате – интригуваща история, пълнокръвни персонажи и поглъщаща атмосфера, съчетани с лека игрова система ► „**Капан от сънища**“

◘ Деян Рангелов дебютира през 2015 г. с „Финалът“. Наглед непретенциозното произведение се оказа страхотна трагикомедия за родния футбол и се нареди сред най-добрите книги-игри за годината. Сега авторът ви поставя в ролята на мениджър на „Дунав“ Русе за цял един сезон, а пътят на отбора към най-елитната дивизия в българското първенство няма да е никак лесен ► „**Борбата за Елита**“

◘ Саймън Блейк и Тери Адамс дебютират с екшън-фантастика с киберпънк елементи и го правят със замах. Комплексната система напомня за едновремешните стратове. Ще ви е полезно да си чертаете карта като в „Битки безброй“, а походовите битки и високата трудност ще ви накарат да напрегнете умовете си, за да се справите с това приключение ► „**Сектор 49**“

Преди да започнете четенето:

Можете да посетите www.LegacyOfKreya.com, където ще намерите готови за принтиране дневници, файл с корекции на грешките (в случай че сме открили такива след отпечатването), информация за автори, които искат да станат част от нашия сборник и прочие.

За тези, които още не са попадали на интерактивни произведения, в следващия материал е обяснено накратко как се четат и играят книги-игри.

КАКВО Е КНИГА-ИГРА И КАК СЕ ЧЕТЕ И ИГРАЕ

Този тип книги се различават от останалите по това, че читателят не е просто страничен наблюдател на нечие приключение, а поема ролята на главния герой. Той взема решенията във всяка ситуация, в която героят е изправен пред избор, определя неговите действия и по този начин решава съдбата му. Сюжетът се развива различно при всяко изиграване в зависимост от направените избори, а понякога – и от късмета. Поради тези си особености, книгите-игри не се четат праволинейно, от първа до последна страница, както обикновените книги.

Книгата-игра е разделена на епизоди, чиито номера са дадени в тяхното начало. За да проследиш историята, трябва да следваш указанията в края на всеки епизод, които посочват кой е номерът на следващия, който трябва да прочетеш. В някои от епизодите има повече от едно възможно продължение (т.е. разклонение) и най-често трябва да решиш какво да направиш, посредством избор на епизод

ПРИМЕР

Излизаш на двора, но там те очакват още трима стражи с оръжия в ръце, предвождани от злия Питър Вейл. Решаваш:

- *... да се втурнеш обратно в къщата ►Епизод 101*
- *... да извадиш ятагана си и да атакуваш стражите ►Епизод 96*

Поставен си пред избор. Ако, например, решиш да бягаш, трябва да отгърнеш на епизод 101 и да продължиш четенето оттам.

ЗАРОВЕ

В някои ситуации ще имаш нужда от късмет – ще трябва да хвърляш зарове и пътят, по който ще продължиш, ще зависи от резултата.

Можеш да използваш както истински зарчета, така и тези, които са отпечатани в долния ъгъл на страниците. Просто запомни къде си и прелисти книгата на произволна друга страница. Там виж какво зарче е нарисувано.

ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

За изиграването на трите приключения ще е нужно и да попълваш Дневниците към тях. Можеш да си ги изтеглиш и принтираш от нашия сайт, да си ги препишеш на лист, или да използваш молив и гумичка.

КОДОВИ ДУМИ

Единственото, което се изисква от теб тук, е да си записваш кодовите думи, когато това е указано, и да отговаряш честно, когато бъдеш попитан дали имаш някоя от тях. Ако бъде оказано да запишеш някоя, която вече имаш, или да изтриеш такава, която нямаш, просто не прави нищо.

ПРЕДМЕТИ

Това са твоите придобивки, които могат да са ти полезни в приключението. Използват се подобно на кодовите думи – просто записваш какво намираш и какво губиш, когато е указано.

ПРИМЕР

Запиши си кодовата дума „сервиз". Имаш ли вече?

- *Да ► Епизод 63*
- *Не ► Епизод 57*

Тук трябва да запишеш в своя дневник, в графа „Кодови думи", „сервиз". После, ако имаш вече в графа „Предмети", отиваш на епизод 63, а в противен случай – на 57.

КРАЙ НА ИГРАТА

Не всички изходи от книгите-игри ще бъдат благополучни за теб. Когато направиш грешка или късметът ти изневери, това може да бъде пагубно за твоя герой – недотам добър завършек, провал на мисията или смърт. Епизодите, на които това се случва, завършват с думата „КРАЙ". Ако достигнеш някой от тях, това обикновено означава, че си се провалил или не си стигнал до най-добрия завършек, и трябва да започнеш приключението отначало.

Най-успешният край обикновено се нарича „Епилог". Често в края на приключението можеш да намериш и „Оценка на играта" и/или „Постижения", които показват колко добре си се справил и поставят нови предизвикателства за преиграване.

КАПАН ОТ СЪНИЩА

Красимира Стоева

ИЛЮСТРАЦИИ
Венцислав Великов

РЕДАКТОРИ
Петър Петров, Юри Иванов, Александър Торофиев

КОРЕКТОР
Юри Иванов

ВЪВЕДЕНИЕ

От 512 дни не съм излизала от апартамента си. Телевизорът работи през цялото време, докато съм будна. Компютърът не се изключва. Те са връзката ми със света, защото телефонът ми никога не звъни. Познати на Виктор се обаждаха, докато бях в болницата, но след като отказах да напускам дома си, бързо се покриха. Не ги виня. Аз сама се дистанцирах от единствените си истински приятели, след като се омъжих, защото не бяха достатъчно представителни за лъскавата обстановка, в която започнах да се движа. По ирония на съдбата след катастрофата на свой ред станах неудобна за повърхностните жени, дъщери и любовници на богаташите, с които дружеше Виктор.

Поредният обикновен и безинтересен ден в монотонното ми съществуване – ден 513. Броя ги, защото нямам кой знае какво за правене. Понякога готвя, но не виждам особен смисъл. Почти не се храня, а цялото ми физическо натоварване е преминаването от стая в стая.

Стаите са общо три – баня, спалня и кухня, която използвам за всекидневна. С наследството, което получих, бих могла да се преместя на по-широко място, но не ми пука особено. Където и да отида, няма да имам покой.

Гледам новините. Говорят за последното убийство на Совата – сериен убиец, който се завръща след близо тригодишно прекъсване. Той или пък много добър негов подражател. Детективите си придават важност, но май нямат никаква идея за истинската му самоличност. Наричат го така, защото върху всеки труп оставя капан за сънища с пера от сова. Това е подписът му, който минава като обединяваща нишка през на пръв поглед несвързани престъпления.

Четири жертви преди години, а сега има пета. Мъже и жени, млади и стари, преуспели в живота или затънали в мизерия – инженер на преклонна възраст, който умира внезапно в болницата, наркоман емигрант от гетото, студентка, работеща като танцьорка в бар, дори невръстно момиченце – тригодишната Ани, чийто случай някога месеци наред беше водеща новина… Новата жертва е счетоводителка, домакиня в майчинство. Всички се чудят къде е връзката. Ивановград е голям, но не е като столицата

и присъствието на сериен убиец, който толкова време остава неразкрит, е страхотен провал за полицията.

Изключвам звука на телевизора и сядам пред компютъра. Форумът за сънища е начална страница на браузъра ми, защото често се ровя в дискусии или намирам полезни препратки към статии – някои научни, други по-скоро езотерични. Горе в десния ъгъл има отметка за ново входящо съобщение. Кой ли е сега? Скоро не съм отговаряла в активна тема, но неведнъж мили хора са се опитвали да ми помогнат. Писал ми е потребител с оригиналното и запомнящо се име „Джон Смит“.

>>> Здравей, Наталия,

>>> От доста време следя профила ти и ми се струва, че ще си допаднем. Имам нужда да си поприказвам с някого. Да си излея душата, тъй да се каже. Вярвам, че ти ще ми посветиш цялото си време. Аз също ще те изслушам и можеш да ми се довериш. Ще се радвам между нас да няма тайни. Регистрирал съм се като Джон Смит, вероятно се сещаш защо, но ти можеш да ме наричаш Совата. Така съм известен в публичното пространство. Напоследък съм голяма медийна звезда. Предполагам, ще бъдеш поласкана, че съм избрал теб за свой събеседник. Извини ме сега. Ще отида да погледна какво си мислят, че знаят за мен ченгетата.

Гнусен тъпанар! Никога не съм разбирала идиотите, които се майтапят с всичко и си правят подобни безвкусни шеги. Цялото ми тяло се напряга и ръцете ми треперят, тъй че ми трябва известно време, за да напиша отговора си без печатни грешки:

<<< Това не е забавно! Жената има две малки деца и този изверг е съсипал живота на цялото ѝ семейство!

Той само е чакал да му отговоря, защото реагира мигновено:

>>> О, аз не се шегувам. Нямам намерение да обсъждаме счетоводителката. Преди няколко часа намушках друг. Момче е, на около седемнайсет. Среден на ръст, със сини очи и светла коса, носеше дънки и зелена тениска. Тялото е между релсите западно от гарата. Предполагам, че ще го намерят до утре. Ще ти пиша отново след това, защото не искам да се съмняваш в мен. Лека нощ и сладки сънища!

Докато прочета съобщението, акаунтът му светва в червено, за да ми покаже, че е излязъл от линия. Взирам се в текста като хипнотизирана. Той отлично знае, че няма да мога да заспя.

ПРАВИЛА

В хода на историята ще получаваш **Кодови думи (КД)** и точки **Доверие**, които трябва да записваш в съответните графи на дневника. Началната стойност на показателя **Доверие** е **0** – може да се увеличава и да намалява (дори и под 0).

Тъй като не излиза навън, Наталия има ограничени възможности за действие, но може да търси сведения в Интернет, да си припомня информация, която знае, и да размишлява. Темите, които биха представлявали интерес за нея, ще срещнеш удебелени в текста. Отбелязвай с отметка в графа **Теми за проучване** на дневника тези, които си открил.

В хода на историята ще имаш възможност да събереш информация за част от тях. Когато стигнеш до някой от моментите за проучване, запиши си в графа **Време за проучване** с колко точки Време разполагаш, а в графа **Епизод след проучване** на кой епизод да продължиш да четеш, след като времето ти приключи. Проучването на една тема отнема **1** точка **Време** и става чрез прочитане на епизода, който съответства на предварително открита от теб тема. Дори да решиш да не използваш цялото си време в някоя от тези ситуации, това няма да ти позволи да проучиш повече теми в следващата – времето се брои отделно за всяка от тях.

ДНЕВНИК

	Тема	Епизод		Тема	Епизод
	Виктор	**9**		подражател	**46**
	вълк	**19**		познати	**107**
	депресия	**97**		посттравматичен стрес	**133**
	дете	**43**		профил	**148**
	домакиня	**78**		психологически портрет	**7**
	емигрант	**82**		Сенчестите	**100**
	жертви	**41**		сериен убиец	**37**
	Иванчевски	**106**		Сладки мечти	**48**
	извънземни	**62**		смърт	**153**
	инженер	**67**		сова	**69**
	капан за сънища	**53**		Совата	**13**
	картина	**166**		спортист	**27**
	катастрофа	**64**		сънища	**6**
	кошмари	**17**		сънна парализа	**8**
	криминалета	**150**		танцьорка	**57**
	любовник	**52**		Таро	**149**
	майка	**26**		теории	**137**
	Мариела	**23**		удушвач	**170**
	местопрестъпление	**112**		форум	**138**
	метамфетамини	**102**		хайвер	**160**
	оръжие	**59**		хакер	**47**
	осъзнато сънуване	**143**		херинга	**144**
	перо от сова	**36**		хотел	**110**
	пистолет	**165**		Ървин Харис	**146**

Кодови думи

Доверие	**0**

Време за проучване:	**Епизод след проучване:**

1

Не спя добре, затова дните и нощите се преливат в кошмарна монотонна последователност, която едва усещам. Сънотворните вече не ми действат, а и никога не са могли да прогонят чудовищата, които идват при мен, докато лежа в просъница… Не! Няма да мисля за тях, няма!

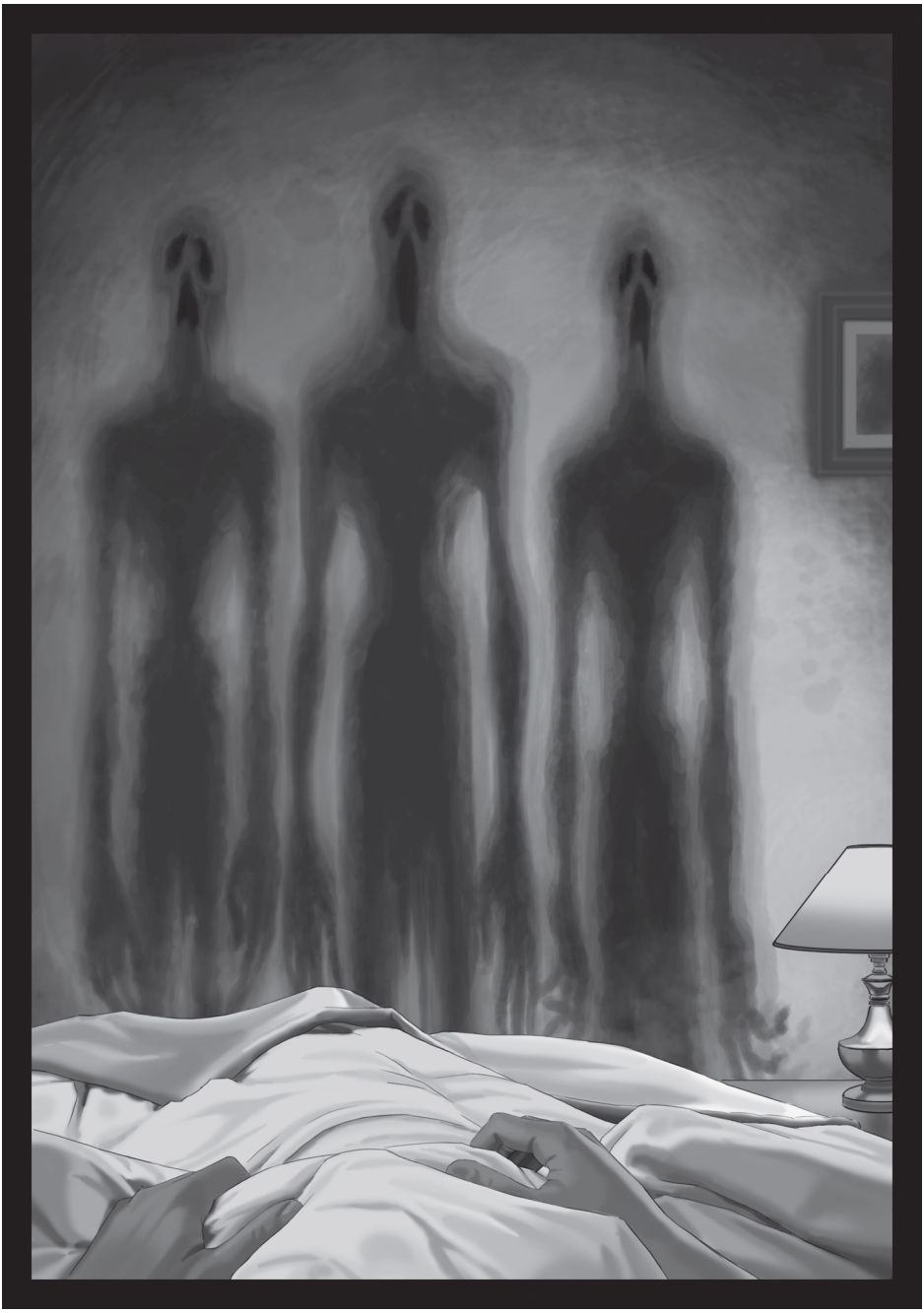
Лежа в леглото, взирам се в тавана и се чудя възможно ли е с мен наистина да се е свързал сериен убиец. Обещавам си, че ако е тъпа шега, още на сутринта ще се оплача на администраторите във форума. Може дори да се обадя в полицията. Не очаквам някой там да ме приеме насериозно, но поне ще ми олекне.

Ами ако наистина е **Совата**? Оставя край **жертвите** си **капан за сънища**, намери ме във форум за тълкуване на сънища, не е като да няма никаква връзка, не че разбирам каква точно. Ако наистина е той, защо ли е избрал мен? Мъча се да си припомня каква информация въведох при регистрацията и мислено се проклинам, че използвах истинското си име. След като излязох от болницата обаче, бях твърде потисната, за да проявявам творчество. Прехвърлям наум какво съм писала по темите в последно време, и се чудя кое би могло да привлече вниманието му, но не успявам да измисля нищо.

Въртя се в леглото и съм едновременно изтощена и превъзбудена, а главата ми се пръска от болка. Наближава втората годишнина от **катастрофата** и смъртта на **Виктор**. Това ме прави още по-неспокойна. Откакто съм затворена вкъщи, се чувствам страшно самотна.

Заключила съм вратата с две брави, резе и верига. Всички прозорци са плътно залостени със спуснати щори. Апартаментът ми е почти херметически затворен, но въпреки това знам, че те ще дойдат. Никакви материални прегради не могат да ги спрат. А дори и да не се появят, страхът от присъствието им ме прави неспокойна и спя на пресекулки. Тази нощ обаче съм почти сигурна, че няма да ме оставят на мира.

Минават часове. Започвам да се унасям и в просъница усещам присъствие в стаята. Опитвам се да потъна отново в съня, но не успявам и отварям очи, обзета от парализиращ ужас. Сърцето ми препуска и ми се струва, че бие неравномерно и прескача удари.



Облива ме пот, която бързо започва да се вледенява по кожата ми. Нощната лампа свети, но това не намалява въздействието на зловещата сцена, а дори го подсилва.

Вратата на спалнята е затворена, но **Сенчестите** сякаш се процеждат през пролука от друго измерение. Те са трима и приближават леглото ми. Високи са около метър и осемдесет, хуманоидни, но с неясни очертания, като че направени от черна мъгла. Само от присъствието им в стаята видимо притъмнява.

Поемам си дълбоко дъх и...

... скачам от леглото, за да избягам от стаята ►*Епизод 11*

... се съсредоточавам върху усещанията си ►*Епизод 21*

... си повтарям, че това е сън и трябва да се събудя ►*Епизод 31*

2

След известно колебание написвам:

>>> Как попадна във форума за сънища?

<<< Сънят е необятна територия и несъмнено интересна тема, не мислиш ли? Някои биха казали дори, че е необятно измерение. Както и **смъртта**. Това обаче е потискаща тема за разговор преди лягане. Може да поговорим за нещо по-ведро сега.

>>> Добре. Какво например?

<<< Ами... Какво вечеря?

Моля? Това някаква шега ли е? Чувството за хумор и фамилиарността на този човек ме озадачават. Дали се очаква да отговоря духовито, или наистина иска да знае с какво се храня?

>>> Нищо интересно. Обикновено ям консерви. А ти?

<<< Направих си салата с риба тон. Доста добре се получи.

Сега какво? Очаква се да водя разговор по темата ли? Поради липса на по-добри идеи, решавам, че не ми остава нищо друго.

>>> Риба тон звучи добре. Обичаш ли да готвиш? Често ли го правиш?

<<< Да. Може да се каже. Ако харесваш морски дарове, ето една рецепта, която ще ти хареса.

Той ми праща линк към нещо, озаглавено „**Херинга** с доматен сос“. Не съм сигурна дали идеята е да я обсъждаме веднага, или очаква да я приготвя и да споделя впечатленията си в следващ разговор. Или пък се опитва да ми каже нещо закодирано чрез

БОРБАТА ЗА ЕЛИТА

Деян Рангелов

Посвещение

На моето семейство (Димана и Божидара), без които настоящата книга-игра никога нямаше да види бял свят. Огромна част бе написана, докато дъщеря ми беше в родилния дом, а аз не можех да заспя нощем.

На Веско Великов, който накара всички дунавци смело да мечтаем... макар и за кратко.

На всички читатели, на които, надявам се, „Борбата за елита“ ще им хареса.

Весели празници!

ИЛЮСТРАЦИИ
Венцислав Великов

РЕДАКТОРИ
Юри Иванов, Александър Торофиев

КОРЕКТОР
Юри Иванов

ПРАВИЛА

Българските книги-игри са пионери в спортната тематика. Съществуват няколко издадени и сигурно редица неиздадени, свързани с бойни спортове, формула 1, баскетбол и, разбира се, футбол! Тази книга, обаче, е малко по-различна. В нея няма да си играч или треньор, а ще влезеш в ролята на ръководител на любимия футболен отбор на петия по големина град – „Дунав“ от Русе.

Основната ти цел в играта ще е да подбереш правилния екип и да осигуриш условията, за да може тимът да се класира в „А“ група на България – най-високото професионално футболно ниво. Вторична цел е да осигуриш достатъчно подобрения на стадиона на отбора („Градски стадион“), така че да може да приема мачове в елитната дивизия. Отделно, клубът участва в турнира за купата на страната, който не е от първостепенно значение и дори да го спечелиш, няма да ти донесе така жадуваната промоция в „А“ група. Но пък е чудесна възможност феновете да получат допълнителна доза положителни емоции, а при успешна кампания – да получиш и малко средства.

В хода на играта показателите ти ще се променят и ще получаваш кодови думи, които трябва да се записват и отразяват в дневника. Правилното попълване на последния е от изключително значение, поради което по-долу следват обяснения на отделните полета:

ГРУПА ПЕРСОНАЛНИ

Тук влизат оценки и характеристики, свързани с персонажа, който ще управляваш. Тази група съдържа пет графи:

Име: в тази история ще влезеш „в обувките“ на главния герой, тоест ще управляваш неговите действия. Главният герой си идва с име и минало, а тук ще запишеш как се казва.

Бизнес: това е основната търговска дейност, с която се занимава ръководителят на „Дунав“ (тоест твоя герой). От тази дейност се заделят част от средствата, от които се издържа отбора.

Познанства: оценката в тази графа отразява доколко глав-

ният герой се познава с други бизнесмени и хора от елита. Сред познатите ти са и евентуални спонсори на тима, които също могат да заделят средства за „Дунав“. Оценката може да варира между 0 и 5 (максимална оценка). Дори да получиш указания, че оценката се увеличава, помни, че тя не може да надвишава максималната стойност.

Връзки: тази графа е сходна с познанства, но тук се има предвид контактите ти с „тъмни“ субекти, занимаващи се с дейност на ръба или дори отвъд закона. Понякога и те са важни и могат да бъдат полезни в битката за промоция. Тук отново оценката може да варира между 0 и 5.

Лични средства: това са парите, които имаш и печелиш от основната си бизнес дейност, които евентуално можеш да заделиш за отбора. Както ще забележиш по-долу, средствата на отбора се отбелязват в графа „пари“.

ГРУПА ОТНОШЕНИЯ

Освен познанствата и връзките с различни бизнесмени, важни са и отношенията с конкретни личности или групи. Това са **БФС** (хората във футболната централа), **кмета** (и хората в община Русе), **играчите** (футболистите на клуба), **треньора** (старши-треньора на „Дунав“) и **феновете**. Общото правило е, че оценките за отношения са между 0 и 5.

ГРУПА ОТБОР

В тази група графите представляват основните показатели, свързани с отбора.

Треньор: тук ще попълниш името на треньора, който ръководи „Дунав“. Свързани с него са следващите три графи:

Умения: най-общо това е оценката на треньора за ръководене на футболен клуб, неговите познания и разбирания за играта. Оценката отново варира, но максималната й стойност е 5.

Познанства: подобно на твоите познанства, треньорът също има контакти, най-вече с футболни треньори, мениджъри и деятели.

Лидерство: треньорът има своите отношения с играчите, а тази оценка показва доколко може да ги ръководи и те да го слушат. Колкото по-висока (в рамките на максимум 5 точки) е тя – толкова по-добре се разбират футболисти и треньор. По-ниска оценка означава, че треньорът често изпуска юздите и играчите си правят каквото искат.

Вратар: това е оценката на вратаря на отбора. Както виждаш, започваш с 1 точка (минимална стойност), като максимумът е 5 точки (което означава, че имаш много добър вратар).

Защита: тази графа съдържа оценката на защитната линия на отбора. Тя също започва от 1 и може да стигне максимум 5 точки.

Халфове: графата показва класата на полузащитната линия на „Дунав“. Тя също започва от 1 и при добро стечение на обстоятелствата може да достигне до 5 точки.

Нападение: както може би се досещаш, тази оценка е за нападателите в отбора. Колкото по-висока е тя, толкова повече голове може да се очаква да отбележи тима. Тази оценка също ще варира между 1 и 5.

Подобрения по стадиона: както бе посочено по-горе, в хода на играта ще трябва да се подобри състоянието на „Градски стадион“, за да може „Дунав“ да играе на него домакинските си мачове и през следващия сезон. Започваш без никакви подобрения и в хода на играта ще разбереш как ще можеш да повишиш тази оценка и до каква степен.

Пари: тук ще записваш финансовите средства, с които разполага отборът. Трябва да водиш точно и коректно всяка промяна в парите. Тази графа е свързана и с графа „лични средства“, като пари могат да се прехвърлят от едната графа в друга в съответно съотношение.

ОБМЕН НА ПАРИ И ЛИЧНИ СРЕДСТВА И НЕДОСТАТЪК

При необходимост, можеш да прехвърляш **Лични средства** към **Пари**, като това може да става свободно, т.е. по всяко време и на всеки *Епизод*, освен ако в текста изрично не е посочено друго.

Правилото е отношението на замяна **Лични средства** към **Пари** е 1:1, т.е. за 1000 лева **Лични средства**, с които се разделяш, получаваш 1000 лева **Пари**.

Обратното също е допустимо – от **Парите** на отбора да захранваш личната си сметка. Тъй като това представлява „източване“ на отбора и е свързано с повече финансови операции, отношението е 2:1, т.е. за 2000 лева **Пари**, които искаш да прехвърлиш, получаваш 1000 лева **Лични средства**. Този обмен също е допустим по всяко време, освен ако не срещнеш друго указание.

Внимание! В отделни случаи, по изключение, съотношението за замяна в дадена ситуация (и само докато си в рамките на съответния *Епизод*) може и да е различно.

Важно правило за **Пари** и **Лични средства** е, че ако не успееш да платиш даден наложителен разход с едните си длъжен да прехвърлиш от другите, за да го покриеш. Ако при това свършат и парите, и средствата, то записваш остатъка в съответната графа като отрицателна стойност и, когато имаш приход, си длъжен да го използваш за погасяване на този дефицит.

Когато нямаш достатъчно средства и стигнеш до избор, свързан с харченето на пари, си длъжен да избереш „безплатен“ вариант, ако има такъв, а ако няма трябва да избереш най-евтиното решение и с това, разбира се, дългът ти се увеличава. Т.е. ако нямаш достатъчно пари трябва да харчиш възможно най-малко.

И в двете графи парите се ползват само по хиляди, така че в дневника вместо 200 000 (например), можеш спокойно да запишеш просто 200.

ГРУПА ТОЧКИ

Тук има 7 графи: „**5 кръг**“, „**10 кръг**“, „**15 кръг**“, „**20 кръг**“, „**25 кръг**“, „**30 кръг**“ и „**Общо**“. В първите шест от тях ще записваш събраните точки към съответния кръг (съответно за първите пет кръга, между шести и десети кръг, между единадесети и петнадесети и т.н.). След изиграването на редовния сезон, т.е. след като са попълнени и шестте графи, в графа „общо“ ще трябва да се съберат всички спечелени точки, за да разбереш какъв е активът на „Дунав“ в края на шампионата.

ГРУПА ДРУГИ

Кодови думи: Обяснени са в общите правила – просто си ги записвай и отговаряй честно, когато бъдеш питан за тях.

Бележки: в тази графа можеш да си записваш всичко, което счетеш за необходимо. Понякога ще получаваш указания да си отбележиш или да запомниш дадено обстоятелство – в тези случаи можеш да ползваш тази графа.

ВАРИАНТ ЗА МАТЕМАТИЦИ

Ако не обичаш шанса, запиши си числата от 1 до 6 и всеки път, когато трябва да хвърляш зар, вместо това избери едно от числата и го задраскай – за момента нямаш право да го ползваш отново. Избраното число е твоят „резултат от зара“.

Всеки път когато задраскаш и последното от шестте числа (т.е. си използвал всяко от тях по веднъж), отново си ги запиши – можеш да ползваш всяко от тях повторно. Така на всеки шест хвърляния ще имаш по един резултат на „зара“ 1, 2, 3, 4, 5 и 6 и в играта никога няма да опираш до шанс.

Внимание!

Тази книга-игра е художествена измислица. Имената на героите, отборите и на всички други лица и организации, местата, събитията и случките са или продукт на въображението на автора и илюстратора, или са интерпретирани от тях по измислен начин. Всяка прилика с действителни хора, живи или починали, или действителни събития, е напълно случайна и не е целенасочена.

ДНЕВНИК

ПЕРСОНАЛНИ			
Име:			
Бизнес:	Познанства:	Връзки:	
Лични средства:			
ОТНОШЕНИЯ			
С БФС:			
С кмета:			
С играчите:			
С треньора:			
С феновете:			
ОТБОР			
Треньор:			
Умения:	Познанства:	Лидерство:	
Вратар: 1	Защита: 1	Халфове: 1	Нападение: 1
Форма:			
Подобрения по стадиона:			
Пари:			

ТОЧКИ						
5 кръг:	10 кръг:	15 кръг:	20 кръг:	25 кръг:	30 кръг:	Общо:

ДРУГИ
Кодови думи:
Бележки:

УВОД

Малката Виена. Красива архитектура, проблемна икономика и вечно недоволни граждани. Речната столица на България, разположен на Дунав. Дунав. Русе. „Дунав“ (Русе). Кмета…

Такива мисли прехвърчат през главата ти, докато седиш в приемната на кмета и разглеждаш снимките по стената срещу теб. Не обичаш да чакаш дълго, но за твое щастие секретарката съвсем скоро отваря вратата и те кани да влезеш при господин Йотовски. Изправяш се със свито сърце и с бавни крачки се запътваш към вратата. Пътьом прехвърляш всичко, което искаш да кажеш на предстоящата среща. Очакваш тя да не е никак лесна – така е винаги, когато става дума за пари. А градоначалниците не обичат да дават пари, пък било то и чужди, освен ако нямат някаква изгода. Особено пък за футбол, който предвид факта, че от години „Дунав“ не е играл в „А“ група, трудно може да се използва за политически цели. Но ти си притиснат до стената и имаш нужда от средства, за общото благо. Само преди седмица празнуваше промоцията с футболистите и обещаваше щедро премии, а ето, че сега се чудиш как да закърпиш бюджета за следващия сезон, когато отборът ще играе в най-ниското професионално ниво – родната „Б“ група. Надеждата ти е кметът да отпусне някой лев.

Преминаваш прага на кабинета и се озоваваш на ►*Епизод 1*

1

За миг оставяме главния герой и развитието на действието в тази история на прага на кметските порти, за да се обърнем внимание на нещо по-важно. Имаш възможност да разбереш повече за лицето, от чието име ще преминеш през приключението. Нещо повече, дори можеш да си избереш кой да е този човек. Разбира се, изборът е ограничен – става въпрос за собственика на футболен клуб „Дунав“ от Русе, а това не може да е всеки. И така:

Първият възможен избор е **Божидар Бретанов**, по известен в града като Божо Баретата. Изплувал от криминалните хроники в средата на 90-те години, натрупал значително за местните стандарти богатство с недоказуем произход, понастоящем Баретата официално притежава две дискотеки и два ресторанта в града. В допълнение към легалния си бизнес, Божо има цех за фалшив алкохол, с който зарежда своите обекти, както и тези на половината област. Завързва контакти с доста ветерани от „Дунав“, които са му и редовни клиенти, и от няколко години рита с тях на малки вратички. Дори се пуска на аматьорски турнири, организирани от известни пивоварни, като печели областните първенства. Това стимулира следващата стъпка и тимът взема участие в областното първенство под името „Дунав-69“ (рождената година на повечето играчи). Отборът с лекота печели промоция за „В“ група, а това съвпада с фалита на „автентичния“ „Дунав“. Под обществения натиск „Дунав“ да възкръсне като птица феникс, а и с цел да поизчисти имиджа си, Баретата се съгласява да прекръсти своя отбор на „Дунав“ и да го издържа в третото ниво на футбола („В“ дивизия). За радост или за беда, тимът се оказва без конкуренция и за една година във „В“ група печели промоция за професионалния футбол, където разходите са значително по-високи.

Този избор на герой ще ти донесе значително повече средства, но и съмнителна репутация (т.е. по-лоши отношения и познанства).

Алтернативен вариант е Сандьо Кръпчев – Кърпача. Сандьо е бивш футболист на „Дунав“ и редица второразредни австрийски тимове от края на 80-те и началото на 90-те години. След този период дори се пробва да стане треньор, но не му се отдава и с останалите му спестени средства основава малка шивашка фирма – една от многото в Русе. Що-годе му провървява и успява да създаде стабилно предприятие, преди да го застигне кризата. Естествено, този бранш е един от най-засегнатите, но Кърпача съумява

някак си да се справи. При последния мижав сезон за „Дунав“, завършил с изпадане във „В“ група, Сандьо решава, че не може повече да търпи подигравки с отбора на сърцето си и е настъпил моментът да направи нещо. Старият собственик с охота му прехвърля собствеността, а Кръпчев, подведен от обещанията на мнозина бизнесмени, че ще му помагат „с каквото могат“, започва да издържа клуба. Други луди глави да дадат пари така и не се намират, но пък Кръпчев и сам се справя във „В“ група. Добрата организация помага на тима да спечели промоция за „Б“ група в края на сезона. Предвид увеличението на разходите, Кръпчев смята да хвърли пешкира, но молбите на феновете и най-вече на сина му Гунчо го отказват от това намерение. Гунчо Кърпачев е младата звезда в юношеската формация до 17 години, която благодарение най-вече на неговия талант печели промоция в елитната дивизия за юноши, а за Гунчо почват да се получават запитвания дори от най-големите български отбори.

Този избор ще ти донесе добри отношения с хората, но малко пари за издръжка на клуба.

Не на последно място, можеш да влезеш в обувките на Кръстьо Зидаров. Син на местно партийно величие, Кръстьо компенсира липсата на задълбочени познания в някои бизнес сфери със социални умения. Винаги минаващ между капките и пригаждащ се към обстановката, Зидаров често успява да се спаси и да изплува при редица финансови колапси. Последното му начинание е строителният бизнес. В началото не му върви много, но успява да намери връзки и скоро обществените поръчки към негови фирми започват да валят. Най-шумната е за ремонт и облагородяване на центъра на града, откъдето „печалбата“ се оценява на крупна седемцифрена сума. Кръстьо си разчиства пътя за политиката, като поема контрола на закъсалия футболен клуб „Дунав“. Успява да организира нещата така, че отборът да пребори рехавата конкуренция във „В“ група и да спечели правото да се завърне в „Б“ група. Тайната амбиция на Зидаров е да използва „Дунав“ като трамплин към поста на общински съветник, но за целта ще трябва да се справи с издръжката и през този сезон.

Кръстьо е балансиран вариант откъм пари и връзки с хората.

Реши с кой от персонажите ще продължиш:

- *Божо Баретата* ►*Епизод 2*
- *Сандьо Кръпчев* ►*Епизод 3*
- *Кръстьо Зидаров* ►*Епизод 4*

2

Следва да попълниш някои от таблиците в дневника:

Име: *Божидар Бретанов*

Бизнес*: заведения*

Познанства*: 1*

Връзки*: 4*

Отношения: с БФС *– 0,* ***с кмета*** *– 2,* ***с играчите*** *– 2,* ***с треньора*** *– 1,* ***с феновете*** *– 0.*

Пари: *200 000*

Лични средства: *100 000*

Хвърли един зар:

◘ *Ако се падне 1, увеличи оценката за* ***Отношения с феновете*** *с 1;*

◘ *Ако се падне 2, увеличи* ***личните средства*** *с 25 000;*

◘ *Ако се падне 3, намали* ***парите*** *с 15 000;*

◘ *При друго не променяй нищо.*

Когато си готов, мини на ►Епизод 5

ИНТЕРВЮ С ЕКВУС АРТ

През 90-те години книгите-игри в България станаха такъв феномен, че почти нямаше деца по онова време, които да не са ги играли – не бяхме малко и тези, които направо си отраснахме с тези страхотни книжки, а по брой интерактивни издания в световен мащаб българският език е в челната тройка.

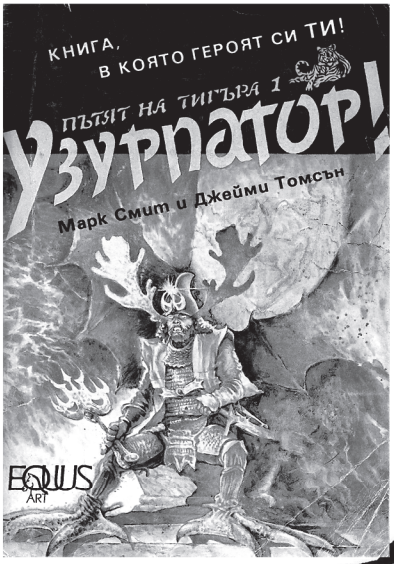
Всичко това започна през 1992 година с „Огнена пустиня“ на Любомир Николов, издадена от издателство Еквус Арт. В първата половина на 90-те, това издателство беше от водещите в жанра и даде на българските читатели възможността да прочетат някои от най-култовите в световен мащаб поредици – „Пътят на Тигъра“, „Кървав меч“ и „Storytrails” на Алън Шарп. С общо издадени 19 книги със завидно високо средно качество, Еквус Арт остана завинаги в сърцата на феновете на интерактивната литература.

Въпреки това, повечето от нас не знаят почти нищо за издателството и хората, които стоят зад появата на тези книги-игри. Сега, повече от четвърт век по-късно, имаме огромното удоволствие да си поговорим с Галина Томова-Станкева по темата!

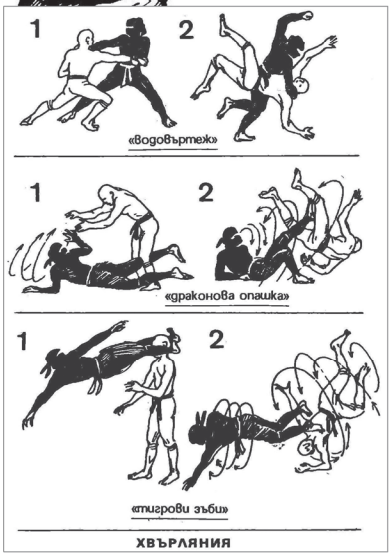
Здравейте! Изключително приятно ни е, че се съгласихте на това интервю – прекалено малко се знае за вашето издателство, което е направило толкова много за жанра у нас. Преди всичко, разкажете ни повече за вас и Еквус Арт.

Здравейте! И на мен ми е особено драго, че интересът към книгите-игри продължава след толкова години. В края на краищата аз гледам на тези книги като на едно от своите „деца“. Винаги съм търсила новото, неутъпкани пътеки, непознати територии. По образование съм филолог. Освен с издателска дейност съм се занимавала с превод от и на английски език, преподавала съм на студенти. Мои преводи на пиеси се играят по сцените на цялата страна.

Захващала съм се с много начинания и във всички тях търся искрата на творческото начало, което разбужда въображението и неизбежно води до нови и нови етапи, както на овладяване на „занаята“, така и до непредвидени и свежи открития – било то по


КНИГА,
В КОЯТО ГЕРОЯТ СИ ТИ!
ПЪТЯТ НА ТИГЪРА 1
УЗУРПАТОР!
Марк Смит и Джейми Томсън
EQUUS
ART

«крилат кон»
«тигров скок»
УДАРИ С КРАК
1
2
«двузъба мълния»
«келезен юмрук»
«тигрова лапа»
«хапване от кобра»
УДАРИ С РЪКА


1
2
«водовъртеж»
1
2
«драконова опашка»
1
2
«тигрови зъби»
ХВЪРЛЯНИЯ

СЕКТОР 49

САЙМЪН БЛЕЙК
ТЕРИ АДАМС

СЕКТОР 49

Саймън Блейк и Тери Адамс

ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН
Саймън Блейк и Тери Адамс

ИЛЮСТРАЦИИ
Саймън Блейк

РЕДАКТОРИ
Петър Петров, Юри Иванов, Александър Торофиев

КОРЕКТОР
Юри Иванов

ПРОЛОГ

Ектион гледаше намръщено кървавата сцена. Безжизнените тела на дузина от войниците му бяха разпилени като парцалени кукли по земята. Много от мъртвите мъже все още стискаха пушки и пистолети, а труповете на конете им лежаха наоколо, обезобразени до неузнаваемост – мускули, сухожилия и кости, разкъсани и почернели; безформена маса, потънала в засъхнала кал.

Сред кошмарната сцена, като мълчалив наблюдател, се носеше сфера с диаметър около шест метра. Повърхността ѝ сякаш беше от течен метал и преливаше плавно от форма във форма, отразявайки като криво огледало вековните дървета наоколо. Там, където сферата докосваше земята, материята се разпадаше в трептяща и пулсираща светлина, все едно законите на физиката нямаха власт над необичайния обект и допира му с околния свят.

– Колко са избягали? – попита Ектион.

– Поне петима. Може би повече – отговори офицерът, висок мъж в черна униформа, който също гледаше тревожно сферата. – Все още не сме сигурни.

– Искам двойна охрана на градските стени – каза Ектион. – Погрижи се никой да не доближава гората. Открий кои са бегълците и с кого са говорили. Измъкни всяка информация, която ще ни разкрие как са създали портала и къде са в момента.

Офицерът кимна.

Ектион обърна гръб на огледалната сфера и се запъти към коня си. Трябваше да действат бързо и да узнаят всичко, преди задачата, която той изпълняваше от векове, да се провали и самата реалност да започне да се разпада…

Премини на ►Правила на игра

ПРАВИЛА НА ИГРА

В края на книгата ще намериш Приложението с Таблици и Дневник на приключението.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Читателю, в тази игра ти поемаш ролята на космическия рейнджър Кайбър Нют. Изпратен си да проучиш S.O.S. сигнал, засечен на забравена планета, унищожена по времето на Галактическата война.

Източникът на сигнала се намира в подземна структура. Твоята задача е да разкриеш дали е автентичен, като претърсиш съоръжението и спасиш всеки, който има нужда от помощ.

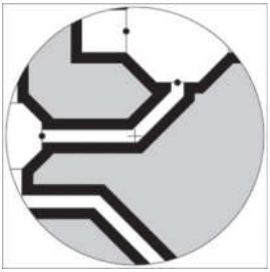
ЛОКАЦИИ

В своето приключение ще попаднеш на различни локации – коридори, зали и сгради.

На повечето от тях ще се случват определени събития, само когато ги посетиш за първи път – намиране на оръжие, нападение на враг или активиране на капан.

Всяко такова място има **Код за локация (Б)**, който ще отбелязваш в Дневника си, за да знаеш, че вече си бил там.

Пример:



62

Озоваваш се в дълъг коридор. Голяма част от металната облицовка на стените е демонтирана, разкривайки десетки инсталационни проводи, кабели и устройства.

Код за локация: Б62

А) *Източната врата се отваря и те напада враг (**хвърли 1 зар за 1 Враг от Таблица 4**)!*

Ако победиш, си запиши ***Код за локация Б62*** *и премини на ►Инструкции Б)*

Б) *Можеш да напуснеш коридора:*
- *на запад ►Епизод 74*
- *на север ►Епизод 49*

Ако в Дневника вече си вписал Б62 това означава, че директно продължаваш към Инструкции Б), игнорирайки Инструкции А)!

На някои от епизодите с локации, където няма магнитни смущения, ще има схема на помещението и изходите от него. Това изображение е създадено от твоите скенери. То може да ти е полезно при ориентирането. Ако желаеш, можеш да скицираш пространствата, през които минаваш, за да добиеш по-пълна представа за подземния комплекс.

СИМВОЛИ

В книгата са използвани символи за улеснение:

Зар	Енергия	Нано стимулант
Враг	Оръжие	Близкобойна атака
Реакция	Събитие	Атака от разстояние

ЕНЕРГИЯ

По време на приключението ти си екипиран със защитен атомен костюм. Той е единствената преграда между теб и опасностите, които те дебнат. Снабден е с вградени оръжейни системи, защитни полета и животоподдържащи системи, осигуряващи кислород и топлина.

В тази игра енергията, захранваща защитния ти костюм, е и твоят „живот“! Тя е нужна и за използване на вградените в костюма оръжия.

Всеки път, когато получаваш Щети, ще изваждаш стойността им от точките си за Енергия.

Понякога ще можеш да увеличиш своята Енергия, **но не може да надвишаваш максималната ѝ стойност,** посочена в раздел „**Подготовка за игра**“ в края на тези правила.

Ако в даден момент Енергията ти достигне 0, това означава сигурна смърт – играта приключва без да има преки указания в текста!

РЕАКЦИЯ

Възможно е да се натъкнеш на опасности, за чието преодоляване често ще разчиташ, както на екипировката, така и на бързината и светкавични си рефлекси. Последните са отразени чрез показателя Реакция. Колкото по-висока е стойността му, толкова по-добре.

Твоята начална Реакция е 3.

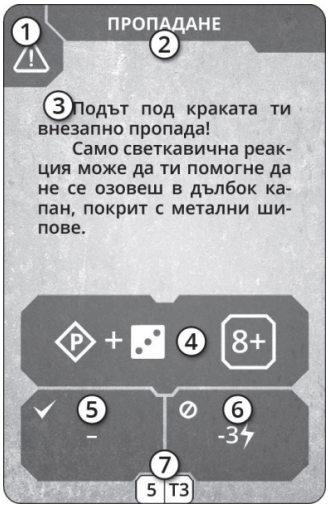
СЪБИТИЯ

В подземния комплекс може да попаднеш на смъртоносни изпитания – експлозии, защитни системи, капани и други. В тези случаи ще разчиташ най-вече на твоята Реакция и шанса, за да определиш дали ще се измъкнеш невредим.

За всяко Събитие по време на игра ще хвърляш **1 зар**, който ще посочи какво ти се случва в **Таблица 3** от **Приложението** в края на книгата.

Характеристики на Събитие:

1. Събитие (символ)
2. Име
3. Описание
4. Проверка за Събитие
5. Резултат при успех
6. Резултат при провал
7. Събитие 5 от Таблица 3



Пример:

В дадения случай ще трябва да направиш **Проверка** – хвърляш **1**

зар и резултатът събираш с показателя си за **Реакция**. Ако имаш сбор по-голям или равен на посоченото число (**8**) Проверката е успешна и не губиш точки Енергия.

Ако сборът е по-малък, претърпяваш провал и губиш **3** точки Енергия!

При някои Събития няма Проверка – тогава прилагаш посочения ефект веднага и няма шанс да го избегнеш!

ОРЪЖИЯ

В играта има два вида атака – **Близкобойна атака/** и **Атака от разстояние/**. Всяко Оръжие има символ, показващ каква е неговата атака. Някои Оръжия могат да имат два режима на атака (изобразени с различни редове), като е възможно единият да е за Близкобойна атака, а другият – за Атака от разстояние. Винаги избираш **само един** от посочените варианти при Атака. Всяко Оръжие поразява **само един** Враг, освен ако не е упоменато друго.

Вградени Оръжейни Системи (ВОС)

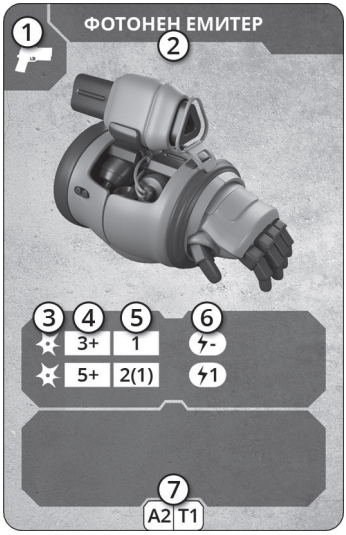
Костюмът ти е снабден с няколко опции за Вградени Оръжейни Системи (ВОС). Всяка ВОС има две опции за атака, като винаги имаш на разположение един режим (първия ред), който не изисква разход на Енергия.

Другият режим за атака изисква Енергия, така че трябва да прецениш внимателно кога да го използваш.

Характеристики на ВОС:

1. Оръжие (символ)
2. Име
3. Вид атака (символ)
4. Проверка за атака
5. Щети
6. Разход на Енергия за атака
7. Базово оръжие А2 от Таблица 1

Пример:



Нападаш Враг с **Фотонен емитер**. Избираш Атаката от втори ред. Символът ✪/**Атака от разстояние** означава, че може да се използва само и единствено срещу **Врагове** със същия символ. За да нападнеш, трябва да отбележиш разхода на **1** Енергия, която изваждаш от твоя общ брой точки Енергия.

След това извършваш **Проверка за атака** – хвърляш **1 зар** и сравняваш резултата с числото в лявото правоъгълно поле. Атаката с това Оръжие е успешна ако зарът показва **5 или повече.** В този случай ще нанесеш **2 точки Щети**, както е показано в дясното поле на същия ред. Тези **Щети** изваждаш от **Живота** на твоя противник.

В полето за Щети на втория ред е записано и **„(1)“** – числото в скоби показва Щетите, които нанася този режим на атака при пропуск (ако резултатът от хвърления зар е между **1** и **4**). Атаката е толкова мощна, че дори да не успееш да нанесеш точен удар, пак ще има поражения за врага. Т.е. този режим на стрелба гарантира поне **1** Щета!

Намерени оръжия

Всеки път, когато намериш оръжие в хода на приключението, хвърли **2 зара**. Сборът им (от 2 до 12) ще определи с какво си се сдобил – виж **Оръжия – Таблица 2**.

Оръжията, които откриваш в подземието, се използват по същия начин като ВОС, но имат някои разлики. Те не изразходват Енергията на костюма ти, а имат собствени енергийни **Заряди**, които могат да бъдат използвани ограничен брой пъти. Всеки употребен Заряд се отбелязва. Когато изразходиш и последния,

зачеркваш Оръжието от Дневника и освобождаваш едно поле в графа „Намерени оръжия“.

Ограничен си да носиш до 4 такива Оръжия! Ако достигнеш този брой и намериш ново оръжие, трябва или да не го взимаш, или да изхвърлиш някое от оръжията, които носиш, за да освободиш място. Не можеш да прехвърляш Заряди от едно оръжие на друго, дори двете да са идентични!

Характеристики на Намерени оръжия:

1. Вид атака (символ)
2. Проверка за атака
3. Щети
4. Брой Заряди
5. Специална способност
6. Оръжие 7 от Таблица 2

НАНО СТИМУЛАНТИ

Нано стимулантите са друг съюзник в приключението ти. Независимо дали става дума за придобиване на свръхчовешки рефлекси или способности, тяхната употреба в точния момент може да обърне хода на всяко сражение.

Всеки Нано стимулант има само **3** Заряда, като имаш право да използваш **само по един** за всяка отделна Атака или Събитие по начина, описан като Специална способност, в ред по твой избор.

Характеристики на Нано стимулант:

1. Нано стимулант (символ)
2. Име
3. Брой Заряди
4. Специална способност
5. Нано стимулант B3 от Таблица 1

ВРАГОВЕ

В подземния комплекс ще се натъкнеш на редица враждебно настроени създания. За всеки един противник, пред който се изправяш, ще хвърляш **1 зар** от **Таблица 4** (резултати от **1** до **6**). В таблицата има още врагове (с номера над 6), които не можеш да срещнеш на този случаен принцип, а само когато това е упоменато в текста.

Всеки Враг е снабден с оръжие за **Близкобойна атака/** или **Атака от разстояние/**, което определя и начина, по който ще се биеш с него.

Можеш да атакуваш само с Близкобойна атака Врагове, които са въоръжени с Оръжия за Близкобойна атака!

Съответно можеш да атакуваш само с Атака от разстояние Врагове, които са въоръжени с Оръжия за Атака от разстояние!

Характеристики на Враг:

1. Враг (символ)
2. Име
3. Вид атака (символ)
4. Проверка за атака
5. Щети
6. Реакция
7. Живот
8. Специална способност
9. Враг 1 от Таблица 4

Когато Животът на Врага достигне 0, той е елиминиран!

БИТКА

Битката се осъществява в поредица от последователни **Рундове**, всеки от които включва **Ходовете** на всички участници.

За улеснение можеш да си записваш нужната информация за развитието на битката.

Ето и правилата, по които тя се води:

1) Определяне на участниците в битката – това си ти, както и всички Врагове, които те нападат в даден Епизод.

2) Определяне на реда на битката – запиши в низходящ ред всички участници, като започнеш от този с най-висока **Реакция**. Тази последователност не се променя за цялата битка. Ако има участници с еднаква Реакция, ти определяш в какъв ред ще действат при подреждането. Ако по време на игра в битката се включи нов Враг, той винаги се добавя последен, независимо от Реакцията му.

3) Същинска битка – всеки участник има право на **1 Ход**, в който да извърши **1 Атака** с **1 Оръжие**. Когато имаш повече от едно подходящо за атака Оръжие, ти избираш кое да използваш.

Когато всички са изпълнили Ходовете си, приключва **1 Рунд**.

Ако Животът на някой Враг бъде свален до 0, той е унищожен и веднага бива премахнат от реда на битката, независимо дали е имал Ход или не през настоящия Рунд.

Ако след първия Рунд има оцелели Врагове, започва втори, по вече определения ред, после трети и т.н.

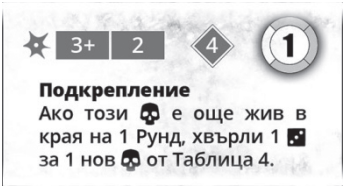
Битката приключва веднага щом всички Врагове са елиминирани <u>или</u> точките ти Енергия са достигнали 0, което е край на играта за теб!

Пример:

Битката протича по вече описания ред:

1) Напада те **Скаут**.

2) Врагът има Реакция **4**, т.е. по-висока от твоята (**3**), затова първи ще атакува Скаутът.



3) Рунд 1

3.1) Ход на Врага:

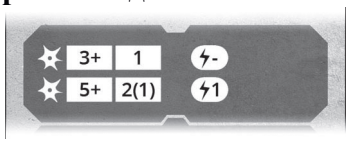
Скаутът ще те нападне със своята Атака от разстояние и има голям шанс да ти нанесе 2 Щети!

При тази ситуация решаваш да използваш своя Нано стимулант **„Телекинетик“**. Отбелязваш един използван Заряд, за да го активираш – атаката на противника ти се проваля автоматично и няма нужда дори да хвърляш зар!

3.2) Твой Ход:

Решаваш да играеш на сигурно и да унищожиш Врага на всяка цена, защото Специалната му способност **„Подкрепление“** ще те изправи пред нов противник, ако скаутът не бъде унищожен преди края на 1 Рунд!

Използваш своя **Фотонен емитер**. Изваждаш **1** точка от **Енергията** си, за да направиш втори ред Атака. Няма нужда да хвърляш зар, защото при пропуск тази атака прави 1 щета – Скаутът е победен!



Битката приключва в рамките на **1 Рунд**, но ти коства 1 Заряд на Нано стимуланта „Телекинетик” и 1 Енергия.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Преди да се впуснеш в неизвестното, остава само да направиш няколко избора и да ги запишеш в съответните графи в **Дневника**:

1) С колко точки **Енергия** започваш играта?

45 (Лесна игра), **35** (Нормална игра) или **25** (Трудна игра).

2) От **Таблица 1** (Стартова екипировка) избери:

- **1 Оръжие (ВОС)** за **Атака от разстояние** (А1/А2);
- **1 Оръжие (ВОС)** за **Близкобойна атака** (Б1/Б2);
- **2 Нано стимуланта** (В1/В2/В3/В4). **Не можеш да имаш 2 еднакви Нано стимуланта!**

ВАЖНО ПРАВИЛО!

Ако Правилата за игра си противоречат с текст от Таблиците, в сила е текстът от Таблиците!

Успех!

Премини на ►Епизод 1

1

Докато се спускаш все по-дълбоко в недрата на обезлюдения свят, поредният трус кара механизмите на елеватора да изскърцат, а аварийните червени светлини да примигнат за секунди.

– Откриваш ли нещо, Джейд? – питаш нетърпеливо. Фактът, че подземната структура има все още работещ асансьор, ти дава надежда, че S.O.S. сигналът, засечен оттук, не е бил просто техническа грешка.

На дисплея, вграден в шлема ти, се появява лицето на млада жена. Джейд е трето поколение изкуствен интелект и е незаменим помощник в мисиите ти, изпълнявайки функциите на навигатор, хакер, съветник и твърде често – на приятел.

– Електромагнитна аномалия пречи на далекообхватните сензори – казва тя намръщено. – Колкото повече слизаме, толкова по-силно е влиянието ѝ. Не мога да потвърдя наличието на биосигнали.

– Ще трябва да претърсим по добрия стар начин – казваш ти.

Сигналът, който те доведе до тук е първият, засечен от сектор Гама – зона на галактиката, напълно разрушена от Войната. Мистериозният източник се оказа в подземен комплекс, единствената запазена архитектурна структура на унищожен до неузнаваемост свят.

Елеваторът постепенно намалява скоростта си. Проверяваш за последно енергийните запаси на атомния си костюм, както и изправността на вградените си оръжия и защитни силови полета. Войната е приключила отдавна, но белезите ѝ са вечни – токсична среда, враждебни роботи и дори време-пространствени аномалии са само част от многобройните опасности, които дебнат сред изоставените планети на някогашната Федерация. Всяка крачка може да се окаже последна.

– Да видим какво е оцеляло тук и как можем да го спасим – казваш мрачно ти.

Кабината спира и вратите на елеватора се отварят, разкривайки обширна зала…

Премини на ►Епизод 6

2

Намираш се в тясно помещение. Веднага ти прави впечатление, че стената на изток коренно се различава от останалите.

Съставена е от метални плоскости, части от стоманени греди и колони, дори вентилационни тръби и други машинни елементи. По повърхността ѝ има следи от енергийни остриета, лазерни изстрели и взривове. Изглежда, че тази импровизирана конструкция е била поправяна и „закърпвана“ многократно. В южния ѝ край, се откроява нещо, което можеш да оприличиш на врата, покрита с множество метални шипове.

Можеш:

◘ *да се опиташ да отвориш вратата* ►*Епизод 68*

◘ *да напуснеш това помещение* ►*Епизод 57*

3

В това помещение няма функциониращо осветление и само прожекторите на костюма ти озаряват интериора. Веднага забелязваш, че пространството е много по-малко от асансьорната зала. В центъра му са разположени няколко метални бюра, затрупани с десетки периферни устройства – холограмни таблети, командни конзоли и монитори. Повърхността на северозападната стена е покрита с видео-плазмен слой.

Апаратурата в това помещение те кара да предположиш, че то някога е било използвано за контрол на достъпа до структурата.

Код за локация: Б3

А) *Намираш ценна находка под едно от бюрата (**хвърли 2 зара за 1 Оръжие от Таблица 2**).*

*Запиши си **Код за локация Б3** и премини на* ►*Инструкции Б)*

Б) ◘ *Можеш да се опиташ да активираш някое от устройствата с надежда да откриеш полезна информация* ►*Епизод 39*

◘ *Или да напуснеш това помещение през единствения изход* ►*Епизод 6*