

# НЕ ОБЫЧНАЯ СМЕНА

Вы – сотрудник торгово-развлекательного комплекса **AvgrOund**, шведского синонима качества и комфорта. График работы 2/2 (день/ночь). Обычно дневные смены спокойны и полны **РУТИНЫ**, а в ночные происходит разная **ХТОНЬ**. Кажется, только вы и пара ваших коллег замечаете **ХТОНЬ**.

Время от времени вам будут попадаться **записки**. Вычеркивайте то, что уже нашли.

Кажется, глубоко в душе СМ верит мне, но всё равно ёрничает: "И что ты предлагаешь – позвонить Охотникам за привидениями?"

В выкладке товаров ни одного знакомого бренда. Откуда они? Кто их производит? Ч ведь люди всё считают с полоч.

А хорошо высыпаться, вкусно обедаю, платят хорошо. Всё замечательно. Так почему мне тревожно?

Укройся периной Пеевйя, как от глаз бога в мгнохронном лесу. Указатели, инструкции, составы, слогаы — я их не понимаю. Текст будто писали сумасшедшие.

В кабинете босса в нижнем Ящике картотеки есть ствол. Ключ в чехле телефона (?)

Напарник по смене пропал. Допросы, обыски – и что в итоге? "Он мне привлекался за вещества. Сорвался, вот и сбенал". Бред.

До вресия шторна вивеска комплекса повредилась и две смена было спокойно. никакой дига.

Наблюдение: когда твердится германщина, на разных предметах поблизости появляются эти символы ХМУаааУ? Шипк? Коалами?



## Почему вы до сих пор не уволились?

1. Обязательства (ипотека/долги и т.п.).
2. Не хочу бросить друга одного в смене.
3. Ищу кое-кого, кто без вести пропал.
4. Адреналиновая зависимость
5. Хочу остановить это безумие.
6. Меня влечет неизведанное.

## Стресс

Оказавшись в опасной ситуации, заполните ячейку **Стресса**. От стресса опасные ситуации кажутся опаснее, а странные вещи страннее. Когда ячейки **Стресса** заполнятся, добавьте подходящее **состояние** и обнулите шкалу **Стресса**.

Накопленный **Стресс** влияет на проверки, добавляя к броску столько **д6**, сколько у вас **единиц Стресса**. Если даже на одном кубе Стресса выпадет **1**, произойдет **Срыв**.

При **Срыве** выберите одну из реакций: **бей, беги, замри**. Вы не сможете действовать иначе, пока не закончится **Срыв**, т.е. до конца игровой сцены.

## Проверки

Чтобы выяснить, **насколько успешно ваше действие** или выполнение задачи, бросьте **д6**.

- |     |                         |   |
|-----|-------------------------|---|
| ≤1  | провал и новая проблема | ситуация ухудшается, вы раните себя, теряете предмет и т.п.   |
| 2-3 | неудача                 | задуманное не удастся   |
| 4-5 | успех                   | совершаете то, что <b>планировали</b>   |
| ≥6  | успех и некая награда   | ситуация <b>оборачивается</b> в вашу пользу, вы получаете предмет, подсказку, наносите <b>двойной урон</b> и т.п. |

## Запас Энергии

На старте игры у вас 6 единиц **Запаса Энергии (ЗЭ)**. Их можно тратить, терять и восполнять.

Если хотите **увеличить шансы** на успех проверки, заранее добавьте к броску столько **д6**, сколько **ЗЭ** вы готовы потратить. Наибольшее из выпавших значений прибавьте к результату. В случае неудачи **ЗЭ** не тратится.

**ЗЭ** также вычитается, когда вам вредят (физически, психически или сверхъестественно). Если ваш **ЗЭ** опустился до нуля, исход будет зависеть от того, произошло ли это во время **РУТИНЫ** или **ХТОНИ**.

## Восстановление

- |                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 10 мин. отдыха, перекур или перекус  | 1 <b>ЗЭ</b>                               |
| Пара часов сна или первая помощь     | <b>д3 ЗЭ</b> и <b>-1 Стресс</b>           |
| Полноценный сон или медицинский уход | <b>Весь ЗЭ</b> и <b>обнуление Стресса</b> |

## Состояния

Когда вы голодны, не **выспались** и т.п., каждое такое состояние **отнимает -1** у результата броска при проверках. Одновременно можно испытывать **только три Состояния**.

Чтобы **снять состояние**, нужно принять соответствующие меры. Обеденный перерыв утолит **голод**, а устранение угрозы избавит от **чувства преследования**.

