

«Мор. Утопия» (также известна как “Pathologic”) Прохождение

Карта



Общечеловеческие ценности

Один из стабильных источников небольшого (а порой и большого) дохода – помойки города. Мимо проходить все равно будете. Основные предметы, которые вы там найдете:

- бутылки
- иголки и крючки
- бритвы и часы

Иногда будут попадаться золотые и серебряные кольца. Прочее попадает редко.

Второй источник – предметы, подбираемые на улице. Во время ходьбы иногда у вас будут появляться предметы – это они. Попадает вся мелочевка – те же иголки, крючки, часы, бритвы, бутылки, немножко денежек, цветы, кольца, браслеты, бусы, сережки, орехи... поэтому чем больше будете ходить по городу, тем больше этих предметов у вас будет – они случайно появляются через некоторое время ходьбы. В домах не появляются – только на улице.

Третий источник – дома, а точнее, шкафы и тумбочки этих домов, а также предметы, лежащие на столах. Обычные дома можно обыскивать, открыв дверь отмычкой (взять отмычку в руки и «атаковать» дверь). При попытке взять предмет или залезть в непустой шкаф, если вас заметили – будут относиться как к врагу. Детишки и женщины будут убегать, мальчишки-подростки и мужчины – атаковать. К сожалению, если вы выйдете из дома, они все забудут. Вот такая уж дырка – вам решать, обманывать ли игру.

В третий день появляется один зараженный квартал. В зараженном квартале дома открыты, по улицам ходят патрульные. Квартал можно узнать по «тряпкам» и патрульным у входов в квартал, войдя в него – по изображению, которое станет зеленоватым. Появляются облачка заразы (как стационарные, так и движущиеся), зараженные люди (они заражают, если позволите им себя потрогать). В домах есть только агонизирующие – лежащие зараженные – и облачка заразы. Начиная с 6-го дня по улицам зараженных кварталов ходят поджигатели, начиная с 9-го – санитары с огнеметами.

На следующий день зараженные кварталы становятся заколоченными. При входе в заколоченный квартал все становится желто-рыжим. Столбы с тряпками исчезают, но ополченцы по-прежнему охраняют входы в квартал. Дома квартала открыты, на улице нет облачков, зато есть бандиты, ходят патрульные. С 9-го дня есть и санитары. В заколоченных домах все точно так же, как и в обычных, за исключением того, что внутри есть мародеры. Ребята шустрые и хорошо дерутся, в ближнем бою вам их без использования дырок скорее всего не победить. Используйте огнестрельное оружие.

Состав предметов, появляющихся в домах, меняется в зависимости от дня. Кроме того, предметы, которые можно найти в обычных, зараженных и заколоченных домах, различаются. Общее правило: в магазинах (обычно) предметы появляются раньше. Армейские ботинки, перчатки и санитарные балахоны в домах не появляются.

У входов в зараженные кварталы с 3-го по 8-й день стоят патрульные, а с 9-го дня – санитары и солдаты.

Если вы убьете поджигателя, бандита или мародера, то с их тела снимете бутылку с зажигательной смесью, «бритвы» (метки грабителей, не путать с бритвой) или вагу соответственно. Эти метки бандитов, мародеров и поджигателей с радостью возьмут патрульные и мальчишки-подростки (кроме зажигательной смеси).

Вот примерный список предметов, которые можно выменять у жителей города (некоторые предметы появляются не сразу):

- Патрульные** меняют метки (любые) и твирин на патроны и еду.
- Мальчики-подростки:** метки (кроме горючей смеси), часы, бритвы и ножи – на альфа-таблетки и мерадорм; затем – на бета-таблетки и мономицин.
- Девочки-подростки:** иголки, крючки, кольца, браслеты, бусы и сережки меняют на отмычки и патроны; через какое-то время – на бета-таблетки и мономицин.
- Маленькие мальчики:** иголки, крючки, метки (кроме поджигателей) и орехи – на патроны и мерадорм; позже – на бета-таблетки.
- Маленькие девочки:** иголки, крючки, орехи и цветы – на отмычки, мерадорм, аскорбинки и *порошочки* (редко).
- Пьяницы:** бутыли с водой – на жгуты и бинты.

Один из способов обмена – взламывать дом и меняться с теми, кто внутри. И бегать не нужно! После каждого входа содержимое бартера всех, кто в доме, обновляется.

Прохождение за Бакалавра

День 1

Вы появитесь на втором этаже Омута, резиденции Евы Ян. Открывайте дверь (Е), спускайтесь вниз и говорите с Евой. Вы познакомитесь с ней (и с собой), а заодно узнаете, что к встрече с Симоном вас подготовит Георгий. Также она упомянет про шум во дворе. Чуть позже у нее можно будет взять задание, так что заходите.

Выходите из дома. Перед вами будут две Маски – птичья маска и трагик. Можете с ними поговорить, они введут вас в курс дела. Пройдите вглубь двора – оказывается, Еве не показалось. Шумели двое греющихся у костра. Это мужчина-фабричный и морлок. С последними вы еще встретитесь.



Вы можете напасть на них, поучиться драться. Снимете с них патроны.

Идите в дом Георгия. Он вас огорчит известием о том, что Симон убит. И вы получите свое первое задание.

Задача дня «Погоня за убийцей»

Найти убийцу Симона.

Догадки на этот счет есть у Виктора – зайдите к нему, он в соседнем доме. Узнаете, что незадолго до смерти Симона Каина посещал Исидор Бурах – знахарь и очень уважаемый в городе человек. Ваш путь лежит к его дому – он находится в Земле, восточной части города. Путь лежит долгий.

По дороге, чтобы зря не терять время, рекомендую взять задание Лары Равель. Идите к западной части города (Каменный двор), к северному мосту, переходите его и поднимайтесь по лестнице. Окажетесь в средней части города (Узлы), к северу от Театра. Идите вперед, на развилке спускайтесь по лестнице слева – в квартал Седло, – и идите к дому Лары, где можно взять задание.

Задание «Версия: беглец многоногий»

Найти склад порошков – по слухам, открытый дом, который чуть ли не виден через реку из окон Евы Ян. Несколько лет назад дети играли в болезнь, и смешивали случайные лекарства. Многие отравились. Сейчас они стали искать старые порошки, и Лара хочет, чтобы вы изъяли порошки со склада.

Это схран Плесня. К югу от Театра находится одна из руин («лестниц в небо») – этот дом как раз к югу от нее. Но пока что – от дома Лары идите на восток по дороге, ведущей мимо еще одной «лестницы в небо», и переходите через мост. Идите вдоль ограды вокруг Стержня, особняка Сабуровых, налево, у угла сворачивайте направо и идите по дороге за аптекой и домом Петра на север – затем эта дорога плавно заворачивает на восток. А там уже совсем недалеко до дома Исидора – сверяйтесь с картой и не пропустите нужный поворот.

У дома Исидора Бураха стоят добровольцы патрульные. Печальное известие – Исидор Бурах был убит этой ночью собственным сыном,. За разъяснениями – к Сабурову. Идите назад, и заходите в Стержень с востока. Сабуров посоветует пообщаться с Юлией, а также скажет, что на Пустыре Костного Столба люди хотят сжечь девушку, он направил туда своих патрульных.

А пока – идите к Юлии. Обрато через мост, поднимитесь по лестнице и идите на север, к ее особняку («Невод»). Она заметит, что Исидор посетил Симона поздно вечером, а в город вернулся еще засветло – значит, еще к кому-то заходил. Скорее всего, заходил к Владу Ольгимскому. Также у Юлии узнайте, что у Анны Ангел спрятался какой-то окровавленный убийца

Идите обратно через мост, сразу после моста идите по дороге на юг. После кабака сверните на восток и заходите в Вербы, особняк Анны Ангел. Там лежит мертвый человек. Он не убийца. У Анны не очень хорошее прошлое, поэтому она просит по-тихому его похоронить, для чего нужно будет сходить на кладбище.

Задание «Версия: беглец окровавленный»

Договориться о погребении убитого.

За погребение попросят 2 000 денег – так что решайте, нужно ли вам столько за награду в виде кучи женских украшений (которые можно обменять у девочек на патроны, а в будущем – на лекарства). В любом случае, из особняка Анны пройдите пару метров на юг и отправляйтесь на восток по дороге. Почти сразу же увидите слева два трехэтажных дома, соединенных аркой, а за ними – еще два. Проходите в арку – вы на Пустыре Костного Столба. Смотрите сценку с сожжением танцовщицы, после чего с трупов двух патрульных берите револьвер и патроны. Теперь возвращайтесь, но идите не к особняку Анны, а на юг. Проходите мимо трех больших трехэтажных домов (в последнем можете купить еду) и сворачивайте на запад.

Перебравшись через мост, заходите к Владу Ольгимскому. Об Исидоре он говорить не желает. Ругается по поводу сына, который водится с этими степняками. Но где сын – не скажет. Что же – выходите из дома и подождите некоторое время – появится степняк (как во дворе Евы Ян, изображен на картине напротив входа в особняке Ольгимского). Бегите за ним – правда, когда окажетесь на месте, он на вас нападет. Есть и другой способ – выполнить задание Евы Ян, тогда она покажет дом Младшего Влада. Можете как раз сейчас сходить и взять это задание.



В любом случае, вы окажетесь рядом с домом, помеченным на карте как «В этом доме окна заложены кирпичом». Заходите. Влад захочет дать задание на убийство мясника – пока что можете отказаться, если хотите взять задание Евы (она попросит увести мясника в степь), можете же и согласиться. Мясник будет у Оспины – дом в восточной части города у его южного края.

Задание «Версия: беглец звероподобный»

От Младшего Влада: убить мясника в подвале дома Оспины.

Награда: деньги.

От Евы Ян: договориться с Оспиной увести мясника в степь.

Награда: золотое кольцо, бронзовый браслет, сережки.

Про Исидора же Влад скажет, что отец ему не поверил. Исидор пришел весь замотанный в тряпки и пропахший настоями, говорил про болезнь. Влад устроил мятеж в Термитнике, чтобы отец был вынужден закрыть его и не допустить проникновения заразы внутрь.

Становится ясно, что Симон умер от болезни, заразившись от Исидора, и Исидора тоже убил вовсе не сын... во всяком случае, пока что все ведет к тому, что Исидора убила болезнь.

Вечером тело пойдет осматривать Рубин – нужно его предупредить об опасности. Рубин будет у Виктора. Если вы зря времени не теряли, то у вас еще много времени до вечера, и можете потратить его на выполнение второстепенных заданий.

Выйдя из дома Младшего Влада, поднимайтесь и идите через сквер – по дороге обыщите контейнеры и урны и наполните бутылки из цистерны. Обменяйтесь бутылками с пьяницами, у подростков обменяйте бритвы и часы (которых у вас, наверное, много уже скопилось) на мерадорм. Если продать то, что вы обменяли, то наверняка 2 000 у вас будут – продать предметы можете в магазине неподалеку. Идите на север, к дому большого Влада, затем на запад, через мост, и сворачивайте направо, в арку между двумя домами. Затем идите на юг и выходите из квартала. Идите на кладбище, в сторожку Ласки. Самой Ласки, к сожалению, нет, поэтому придется отдавать деньги гробовщикам.

Выходите с кладбища и идите по тропинке к обшарпанному трехэтажному дому с подвалом. Мясник в подвале – можете спуститься и убить его. Если же вам хочется уладить дело без драки, идите к Оспине и просите увести мясника в Степь.

Можете возвращаться к Анне за наградой, а затем и к Младшему Владу, если убили мясника. Если нет, то идите к Еве Ян, но перед тем, как переходить реку по мосту, зайдите в открытый двухэтажный дом недалеко от реки (к югу от «лестницы в небо»). Внутри будут дети с масками собак на голове. Они скажут, что склад разграблен. Также проинформируют, что порошочки, видимо, оказались у детей, и выменивать их можно и нужно. Взрослых они излечивают от болезни, хоть и сильно калечат, а вот дети от них умирают.

Если мясника увели в степь, идите получать награду у Евы Ян. Затем идите к Виктору и говорите с Рубиным, после чего завершайте задачу дня, поговорив с Георгием.

Он верить в болезнь не хочет, но вы сделали все, что от вас зависело.

Во второй день цены подскочат (в особенности на еду), так что если не уверены в собственных силах – купите немного еды (хотя бы по 3 вяленой рыбы, хлеба и окорока).

День 2

Первое, что вы заметите, когда зайдете в магазины – возросшие цены. Цены на еду станут в десять раз больше, на все остальное – примерно в 5-6 раз. Роль денег, накопленных в первый день, будет невелика, гораздо больше пользы будет от предметов.

В этот день будут следующие задания:

Задача дня «Противостояние»

Найти доказательства начала эпидемии. Выдает Александр.

Как узнать: ночная и утренняя записки Сабурова

Можно сказать про дом из задания Лары, если вы в нем уже были.

Если же действовать независимо (для начинающего задание Лары могло показаться сложным), то нужно сначала сходить к Анне. Она скажет, что среди детей ходят слухи о домах, измазанных кровью (их назвали молчащими), а подробнее должна знать Капелла.

Идите к Капелле и говорите с ней – только заметьте, *не нужно спрашивать про начало эпидемии*. Против отца Виктория действовать не будет, а он, как вам уже известно, все знал, но не поверил. Она скажет, что дети к ней действительно прибегали со страшными рассказами... но самое главное – где найти молчащие дома – они и забыли. Но здесь мог бы помочь Спичка – так что идите к нему.

Спичка скажет, что дом этот совсем недалеко, через двор... подробнее не опишет. Наказав ему сидеть дома и не залезать больше в такие места, идите к дому Исидора. Да, это он. Можете надеть драпировку (недалеко от дома Спички есть магазин одежды) и принять несколько альфа-таблеток, но это не обязательно. Заходите внутрь дома, говорите с женщиной и, получив ключ от дома, быстро выбегайте из дома – вас уже ждут ее сестры. Если прикоснутся – заразитесь, что сейчас очень нежелательно. Если не стоять долго рядом с бредящей женщиной, то можно легко выбраться из дома, пробежав мимо зараженных сестер.

С ключом идите к Сабурову. Он вам скажет обойти правителей и сообщить им о доказательствах – идите к Владу, а затем к Георгию, они согласятся передать Александру чрезвычайные полномочия.

Наконец, визитом к Александру вы завершите задачу дня. Получите поношенный револьвер (30%), если не будете намекать, что с радостью отсюда уедете.

Задача «Дом живых»

Обустроить приют для людей на время эпидемии.

Выдает: Лара Равель

Как узнать: об этом говорит Капелла, приходит письмо.

Награда: фундук (3), арахис (3), грецкий орех (2), линза.

Для начала, по указанию Лары нужно собрать деньги и закупить продуктов: 3 буханки хлеба, 3 окорока, 3 вяленые рыбы. Деньги возьмете у Юлии (3 000), Младшего Влада (4 000) и Марии Каиной (2 000). В том случае, если вы уже нашли доказательства эпидемии, Мария скажет зайти к Виктору, и он даст еще денег (4 000). Полученных денег **почти** хватит на покупку нужных продуктов. Остальные можно получить с продажи предметов, полученных обменом с прохожими.

Купив продукты, возвращайтесь к Ларе, и она укажет дом, в который их нужно отнести (двухэтажный домик к западу от Сгустка). Идите в этот дом. Поговорите с исполнителем, который скажет, что дом не подходит и нужно отнести продукты обратно. Несите продукты Ларе. Задача выполнена.

После визита в дом можете его предложить Александру в качестве доказательства начала эпидемии (только в пропатченной версии).

Задача «Бежим отсюда»

Устроить побег Евы и братьев Стаматиных из города. Выдает Ева.

Как узнать: поговорить с Евой, если вы спали у нее. Письмо Евы

Ева скажет, что помочь бежать из города может Андрей Стаматин (в кабаке). Бегите к Андрею, но он, согласившись с Евой, скажет, что без брата не поедет. А брат (его найдете в доме к северу от Стержня) уезжать не хочет – это ведь он спроектировал Многогранник.

Придется от Петра идти к Андрею, а затем к Еве. Она скажет, что Мария может помочь с Петром (к Андрею и Еве заходить необязательно, можно сразу идти к Марии).

Идите и говорите с Марией. Как вы сможете узнать позже, как раз отбытия архитекторов из города она хочет меньше всего. Поэтому ее *ни в коем случае нельзя спрашивать*, что может заставить Петра уехать из города. Спросите, кто его ненавидит, и Мария скажет, что Петра давно уже не любит Александр (как выяснится позже – за убийство, которого тот не совершал), а Александр получит завтра чрезвычайные полномочия! Возвращайтесь к Петру – это его легко убедит.

Затем идите в кабак и говорите с Андреем. Андрей скажет, что нужно вооружиться, для чего надобно бы сходить к Грифу и сказать: «Андрей идет на псарню». Идите к Грифу, он, действительно, услышав эти слова, бесплатно даст револьвер (пусть и не совсем новый). Возвращайтесь к Андрею. Встреча на станции назначена после наступления темноты, в 10 часов вечера.

Однако на станцию можете идти сразу же. Дело в том, что она блокирована Сабуровым, чтобы из города никто не мог уехать (и вывезти болезнь). Говорите с главным охранником (рядом с машинистом): можете согласиться отменить побег, а можете напасть. Так или иначе, без Андрея вы не сможете договориться с машинистом. Задача завершена.

Можете обойти, если интересно, участников побега, и узнать, почему они не пришли на станцию

День 3

Появляется первый зараженный квартал – Кожевенный. Начиная с этого дня можно покупать карту зараженных и заколоченных районов у Младшего Влада. Цена фиксированная – 1 000 монет.

Можно зайти к Ларе. Она предложит хлеб и молоко.

В кабаке можно получить у Андрея бутылку твирина, поговорив о работе с мертвыми телами.

Утром вы получите письмо Георгия с просьбой поскорее зайти к нему. Скорее к судье!

Задача «Тело бессмертного»

Найти тело Симона. Выдает Георгий.

Как найти: письмо Георгия.

Да, да! Дом Рубина заражен, а тело пропало. Поговаривают, что Рубин может быть мертв. Георгий предлагает узнать у Виктора, с чего следует начать поиски – и вам следует пойти к Виктору. Виктор же скажет, что о Рубине лучше всего может быть осведомлен младший Ольгимский. Идите к нему.

Как и предполагал Виктор, против отца Младший Влад действовать не будет, и хотел бы удостовериться, что семья больше приобретет, чем потеряет. Прежде чем что-либо говорить, Влад хотел бы уладить трения по поводу Термитника с Каинными.

Возвращайтесь к Виктору и говорите, что Термитник был заперт раньше Многогранника, хотя был и ближе – гораздо ближе – к Симону, а раз в Многограннике все в порядке, то... Нехотя, он соглашается на время прекратить настаивать на осмотре Термитника. А вам позволяет осмотреть Многогранник!

Поднимайтесь на самый верх. Песоголовцу скажите, что вы друг семьи Каиных. Он вас проведет внутрь. Каспар Каин, он же Хан, скажет, что вглубь Многогранника вам нельзя проходить, но уверяет, что внутри чисто, и если зараза попадет в Многогранник, он вам сообщит. Теперь можно выходить, спускаться на землю и возвращаться к Владу.

Чтобы зря не ходить, зайдите к Капелле, когда будете проходить рядом.

Младший Влад подозревает, что тело могли похитить мясники – в Узлах объявился потрошитель. На карте он отметит дом, где могут скрываться похитители.

Приготовьте оружие и заходите в дом. Все, что найдете в доме, можете оставить себе. В последней комнате второго этажа вы найдете мясников рядом с лежащим на кровати вскрытым телом. Как только вы приблизитесь к телу посмотреть поближе, в журнале появится запись (можете возвращаться к Георгию), а мясники нападут на вас. Можете от них просто убежать.

Несмотря на то, что это тело вряд ли могло быть телом Симона, Георгий наградит вас за работу, дав 4 000 денег.

И, скорее всего, через некоторое время вы получите... письмо Рубина. Он жив. Дома его действительно нет, и сейчас он работает в скрытой прозекторской на складах.

Задача дня «Неуловимый враг»

Достать зараженную ткань.

Выдает Рубин в прозекторской на складах Грифа.

Как найти: письмо Рубина в полдень.

Местные обычаи запрещают вскрывать тела тем, кто не знает линий, поэтому Рубин предлагает сначала получить разрешение на вскрытие от Сабурова... возможно, это поможет. Кстати, тело Симона, как ни удивительно, никуда не пропало. Это Рубин его... изучает. Если донесете Георгию, получите 5 000, но Рубин просит ничего Каинным не говорить.

Можете зайти к Катерине и поговорить с Кларой о ее намерениях. Также можно послушать, что говорит Катерина о вере смирения. Потом можете поговорить об услышанном с Марией.

Сабуров был бы рад помочь, но здесь он бессилен: обычай есть обычай, и тем, кто не наделен правом рассекать плоть, лучше не вскрывать тела на людях – могут разорвать на месте. Помочь вам могли бы мясники, которые это право имеют. Термитник закрыт, но есть беглые мясники... а некоторые просто не успели вернуться в Термитник до его закрытия. Да, укрываются они у Оспины... Вы могли уже побывать в ночлежке в первый день. Идите к ней, это на юго-востоке Земли, в самой восточной части города.

Оспина согласна отдать в ваше распоряжение мясников... даже не одного, если вы убедите Ольгимского не преследовать беглых. Можете идти в Сгусток...

Ольгимский нехотя дает свое согласие и приказ с подписью, прося замолвить словечко перед судьей за младшего Бураха... не надо только говорить, что пока не осмотрите Термитник, ничего определенного сказать не можете, и вообще не получится, мол, сделки... Поднажмите на Влада и он согласится (и так уже достаточно выпросил).

Что же насчет Бураха – обвинения действительно ложные. Но к Георгию поговорить пойдете потом, а сейчас возвращайтесь на юг Сырых застроек, в ночлежку.

В квартал Кожевников отправляются три мясника. Все три погибнут. Два вскрытых тела зараженных людей отдадут родственникам. У третьего зараженного нет родственников, поэтому тело отнесут на кладбище. Место это – одно из следующих: с северной стороны двора (к юго-востоку от дома Спички), за домом Исидора и на Пустыре Костного Столба.

У Ласки (в сторожке на кладбище) сегодня можно получить порошочек. Для этого, когда она скажет про страшного врача, раскрывающего трупы без права на это, скажите, что это нужно для дела, а затем поинтересуйтесь о лекарстве. Если оставите его Ласке, получите 30% репутации.



На кладбище идите к дальней стене, туда, где лежит тело и стоят патрульные. Запросят они за тело 10 000 денег. Если нет (или не желаете отдавать) – нападут (–30% репутации).

Через некоторое время окажетесь у Сабурова: он скажет, что настоящий потрошитель не вы, а этих патрульных он отправил на охрану зараженного квартала (что означает сейчас верную смерть), чтобы они никому ничего не рассказали. А на кладбище через десять минут пошлет других патрульных.

Так или иначе, подходите на кладбище к телу (нет, можно и не торопиться, никто не придет) и берите кровь, а затем идите с кровью к Рубину. Смотрите в микроскоп и говорите с Рубиным.

Культура микроба мертва. Болезнь не живет в мертвых телах. Что же, все не так плохо. Лекарства не получится, но слабое место у врага, который казался непобедимым, нашлось. Он не так страшен, как кажется.

Рубин в награду даст вам одну линзу для визира. Использовать линзу можно левой кнопкой мыши – увеличится дальность работы этого устройства.

В 4 часа по полудню приходит письмо «ЭПИДЕМИЯ», рассылаемое жителям. Через 15 минут – «СЕКРЕТНАЯ НОТАЦИЯ». Первое письмо просто интересно прочитать, второе содержит приблизительные сведения о том, как бороться с болезнью.

Задача «Найти и испытать порошочек»

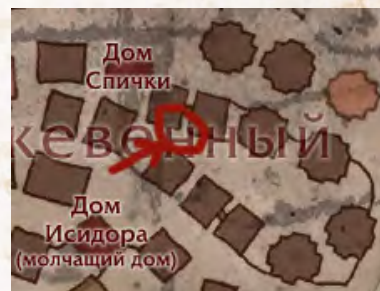
Найти и испытать порошочек – созданную детьми смесь разных лекарств.

Как найти: догадаться зайти к Капелле (других указаний нет).

Порошочек – смесь случайно выбранных лекарств, которая отравляет, но может помочь от болезни. Авторы – разные. Некоторые дети делали хорошие порошочки (Люттик, например), некоторые делали порошочки плохие, мертвые. Забегая вперед, скажу, что все порошочки, которые встречаются в игре, действительно излечивают болезнь (хотя лучше ими лечить не

себя). Здоровью вредят очень сильно: оно всегда *уменьшается* до значения в 5 процентов (если у вас меньше 5%, то убить вас не убьют, но и лечить не станут).

Вам нужно идти в Кожевенный, единственный зараженный квартал. Сразу к юго-востоку от дома Спички находятся два дома, соединенных стеной. Как раз к югу от «перемычки», в углублении и стоит Лодырь. Забирайте у малыша порошок; вы тут же заразитесь на 50%. *Только никаких «брысь отсюда»*, и не позволяйте ему убежать с порошочком! Не получите ни порошочка, ни благодарности Капеллы (мальчишка им просто отравится, о чем говорили песиголовцы еще в первый день)...



Возвращайтесь к Капелле и лечитесь (если не вылечиться, испытание не удастся, и задание не будет считаться выполненным). Да, порошок очень вреден для здоровья, но инфекция уходит. Впрочем, можно пожить и зараженным, так что порошок, если желаете, можно не использовать, так и оставив это задание незавершенным. Но помните, что по различным заданиям в сценарии Бакалавра порошочков и панацей будет много, заметно больше, чем нужно.

День окончен. Напоследок можете сходить к Георгию и поговорить с ним о невинности Бураха. Если у вас нет патронов, потратьте немного времени, чтобы найти несколько штук – выменять у детей или девочек-подростков. Есть такое задание на следующий день, где патроны понадобятся.

День 4

Кожевенный квартал в этот день будет заколочен, а соседние будут заражены.

С Евой можно поговорить о Соборе. Сейчас – мелочь... но, возможно, потом, дальше по игре, вас бы заинтересовал и сам факт, что она решила об этом заговорить.

Внутри заколоченных кварталов бродят бандиты, тогда как по обычным кварталам они ходят лишь по ночам. В домах заразы нет, но это не означает отсутствие опасности: в заколоченном квартале мародеры ищут наживу в домах. Бегают они быстро, прыгают далеко, бьют несколько раз подряд, поэтому справиться с ними в ближнем бою очень тяжело. Придется расходовать патроны, но награда того стоит: в вашем распоряжении помимо снаряжения мародера окажется содержимое шкафов всего дома.

Также в этот день в магазинах появляется более хорошая защитная одежда: перчатки (такие, какие были у вас в начале игры), сапоги-репелленты и накидки. Они лучше защищают и медленнее портятся; впрочем, носить эту одежду день и ночь не стоит (изнашивается), но вполне можно позволить себе «забыть» ее снять.

Утром, быть может, у вас возникнет желание взять карту зараженных районов у Младшего Влада. А у него уже есть дело...

Задача «Испытания медикаментов»

Собрать у девушек лекарства и испытать их в зараженном доме.

Как найти: зайти к Владу. Все равно, по задаче дня придется.

Девушкам Анне, Юлии и Ларе поручили руководить испытанием лекарств: анальгетиков, антибиотиков и иммунокорректоров.

Сначала нужно обойти дома дам и забрать у них лекарства. Ларе поручили испытывать анальгетики, Юлии – антибиотики, Анне – иммунокорректоры. В результате получите новокаин, морфин, эторфин, неомицин, мономицин, феромицин, бета-, гамма- и дельта-таблетки. Если не хватает места в рюкзаке – не беда, можете выложить лишние лекарства. Когда соберете все лекарства, можете отправляться на испытания, дом отметят на карте.

Лекарства испытывать вы будете в зараженном доме квартала Жерло. Это будет западный дом с северной стороны сквера. Ваша задача войти внутрь, продержаться не меньше часа и выйти наружу (да, строго обязательным прием всех таблеток не является – главное выйти живым). Можете использовать защитную одежду. Подготовьтесь и говорите с Птичьей маской у входа в дом, а затем заходите внутрь. Дверь захлопывается за вашей спиной.

Через час игрового времени (5 минут реального) выходите наружу и говорите с Маской – получите порошок, на чем задача и будет окончена.

Зайдите получить заслуженную награду к Младшему Владу (3 000 и линза), Анна и Юлия тоже отблагодарят вас за помощь: Анна подарит вам *серебряное кольцо* и 5 *бета-таблеток* из своих запасов, а Юлия даст очень полезный *плащ-репеллент* (такие появляются в игре гораздо позже, на 6–7 день).

Не забудьте после выполнения зайти к Юлии!

Задача дня «Санитарные меры»

Подготовить изолятор, мертвецкую и госпиталь.

Выдает: старший Ольгимский.

Как найти: письмо Ольгимского.

Утром вы получите письмо с предложением обсудить здания, которые стоит отвести под госпиталь и изолятор. Для мертвецкой место уже подыскали – это склад через реку. Обнаружится, что госпиталь согласилась устроить у себя Лара Равель. Идите к ней.

В ходе разговора выяснится, что ее, судя по всему, вынудили. Но самое главное: в здании нет воды, что недопустимо для госпиталя. Водопровод не работает, а так как разбирается в предмете Младший Влад Ольгимский, то вам к нему, обсудить, что делать дальше. Выяснится, что водопровод разрушен.

Мини-задача «Разобраться, почему разрушен городской водопровод» (необязательная)

Нужно поговорить с Младшим Владом, затем пойти к Оспине. Она скажет, что следует расспросить Лару. Та признается, что говорила некому папе Яклаху, что воду нужно кипятить, чтобы избежать заражения, что могло быть понято им неправильно («вода вредна»). После этого идите обратно к Оспине: степняки – это по ее части. Оспина скажет, что виновата в этом одна девушка... а Яклаха – что ж, попробуй догнать, – пошел в Термитник. На этом мини-задача завершается (догнать его нельзя, вы никого не найдете).

Идите к Тяжелому Владу: раз водопровод разрушен, и в домах воды нет, то ни изолятора, ни госпиталя там быть не может. Но есть на примете у Ольгимских несколько общественных зданий, где есть ключи с водой из подземных источников, что означает возможность их использования для наших целей. Нужно осмотреть эти здания – Театр и Собор.

Только не говорите, гордо удаляясь, что и без вас все сделают – в этом случае задание будет окончено неудачно.

Когда вы будете на месте, обнаружится, что Театр и Собор заперты, а ключи унесли. Впрочем, ходить к зданиям, чтобы убедиться, что они закрыты, не обязательно, если вы уже знаете, где искать ключи. Ключ от театра будет у Трагика, к северу от «лестницы в небо», в квартале Ребро (в непропатченной версии был баг, если сказать: «я твое начальство», – ключа он не даст). Ключ от Собора у юноши в квартале Жильники, он стоит недалеко от вечно закрытого кабака (рядом с проходом на Пустырь Костного Столба). Оба попросят вас вывести их из квартала – выполните их просьбу. Трагик даст вам *копию ключей от Театра*, а юноша даст *твирин*.

Возвращайтесь с ключами к Ольгимскому и завершайте квест.

Задача «Бандитская вольница»

Разгромить логово головорезов.

Как найти: письмо Александра.

Сабуров обеспокоен большим количеством бандитов, которые орудуют ножами на улицах заколоченных кварталов. Глава бандитов – Гриф, но после разговора с ним выясняется, что ножами здесь не режут, и тех, кто сейчас режет людей ножами, он сам и изгнал вчера. Руководит ими Брага. Возвращайтесь к Александру – он укажет, что логово Браги находится в одном из складов рядом с Заводами.

Вооружайтесь и идите в длинный склад рядом с рекой, похожий на склад Грифа. Именно в нем собирались устроить мертвецкую (см. основное задание дня). После убийства всех бандитов внутри склада, идите к Грифу и Александру за наградой (10 000 и 5 000 соответственно). Если откажетесь брать у Александра деньги, он выдаст *12 патронов для револьвера*. Это, конечно, не считая того, что вы получите непосредственно при выполнении: по *3% репутации* с каждого бандита (всего их семь) и то, что можно снять с их тел (*7 «бритв», 4 000–5 000 денег, возможно, пара ножей*).

Если возникают сложности с убийством, попробуйте следующее:

1. Использовать хорошее оружие. Сломанное действительно **очень** плохо работает. Если нет такого, отремонтируйте (благо денежки вы получите приличные).
2. Перед входом в склад «присядьте». Если красться, бандиты вас замечают не сразу.
3. Используйте одежду – защиту она дает.
4. Стреляйте в голову. Чтобы это легче выходило, пробегите от входа направо, и цельтесь в проход. Тогда бандиты будут бежать прямо.
5. Когда требуется перезарядка, а бандиты к вам подошли, бегите вглубь склада. Как только перезарядились, разворачивайтесь. Главное, чтобы бандиты не бежали, а стояли, готовясь бить.

Задача «Заколоченный квартал»

Обследовать заколоченный дом и принести вагу.

Как найти: письмо Виктора.

Болезнь из Кожевенного квартала ушла. Известно это стало, когда в домах появились мародеры, которые без всяких лекарств и защиты грабят дома. Это значит, что чистые дома можно вновь использовать для заселения... но дома нужно осмотреть (хотя бы один). В качестве доказательства внимательного осмотра нужно принести снаряжение мародера – снимете с тела.

Мародеры весьма шустрые и дерутся больно, поэтому, если не залезать на высокие предметы или стены (это баг), драться с ними врукопашную – пустая трата времени (и здоровья), а не хороший способ сэкономить... Поэтому используйте огнестрельное оружие. Перед входом в

дом переходите в скрытный режим, тогда вас не заметят сразу все мародеры. Как правило, заметит один. После убийства всех мародеров можете спокойно обыскивать дом и брать все, что найдете. До убийства всех мародеров – еще есть о чем беспокоиться. Впрочем, смена музыки вовремя сообщит о том, что вас заметили.

Убив мародера и сняв с трупа заступ, возвращайтесь к Виктору. Задача будет завершена

День 5

Задача дня «Вакцина»

Раздобыть живое сердце умирающего от Песочной Язвы.

Как найти: письмо Рубина.

С сердцем может помочь Гаруспик. Но его нигде не видно. Придется спрашивать у Тяжелого Влада – как выяснится, Бураха схватили по приказу Александра Сабурова.

Идите в Стержень. Александр наотрез отказывается выпускать Бураха. Даже под ваше ручательство. Даже для дела. Говорите с Катериной – она будет что-то говорить про то, что зверя поймали в его же логове, что она не может видеть его, машина мешает... Можете сходить и спросить у Лары: Бураха держат на заводах. Заходите в Разделочную: да, вот он, сидит за запертой решеткой. Врать патрульным не следует – они вам не поверят. Можете сами убить патрульных: снизится до нуля репутация – по 25% с двух патрульных у клетки и 50% с главного патрульного (с ключом). С каждого из охранников можно снять 2 альфа-таблетки и 2 патрона для револьвера. Но если вы еще не освоились со стрельбой, можете не убить патрульных с первого раза: эти охранники сильные, и стрелять понадобится много (хотя ничего невозможного в этом нет). Лучше пойти к Грифу и доверить дело профессионалам всего за 10 000 денег (чтобы Гриф мог выкупить своих людей их тюрьмы). В этом случае вам придется убить одного патрульного.

Сняв с тела главного охранника ключ, открывайте решетку и говорите с Бурахом. Он согласен помочь вам с Рубинным, и будет ждать в 9 вечера в квартале Кожевенный, в плотном задворке.

Вечером идите в Кожевенный. Идите от Стержня на север по дороге, которая затем заворачивает на восток... проходите мимо магазина одежды... за бочкой, как раз к северо-западу от дома Исидора будет лежать труп девушки – берите сердце (это Бурах постарался) и несите его Рубину. Смотрите в микроскоп, если желаете, и говорите с Рубинным. На этом задание будет окончено.

После разговора с Тяжелым Владом можно сразу идти в подвалы Разделочной, если уже знаете, где держат Бураха.

Задача «Поджигатели»

Получить деньги с Горбуна.

Выдает: Анна.

Как найти: письмо Анны или совет Грифа.

Когда-то раньше Анна и горбун Вар вместе были в Караване Бубнового Туза, похищавшем детей. Тот теперь разбогател... а вот у Анны денег нет, но она может припугнуть Горбуна... ей он ничего, конечно, не даст, но если к Вару придет кто-то другой и скажет, что ему известно его прошлое, тот может и откупиться...

Идите в дом Горбуна (Анна отметит его на карте – это дом на другой стороне двора за аптекой в Створках). Шантажировать его не придется, да и не боится он за себя... Оказывается, у него пропала дочь, и он не пожалеет денег для того, кто ее найдет. 10 000 получите авансом.

Возвращайтесь к Анне. Она знает дочь – это танцовщица Вера, которая часто появляется в кабаке. Если вы уже освободили Бураха, то в кабак она сегодня не придет, иначе – идите в кабак и говорите с Верой. Ее отец, естественно, не знает, что она танцует в твириновом притоне. И она просит не говорить ему, предлагает встретиться в Плотном задворке после наступления темноты, в 9 часов. Можете вернуться к Вару, чтобы получить еще часть награды. А он не постоит за ценой! 50 000 денег.

В 9 часов в Плотном задворке (это в Кожевенном) к северо-западу от дома Исидора будет лежать Вера, вскрытая Бурахом. Неудачно получилось... но она, в конце концов, была в критической стадии заражения, спасти бы ее все равно не удалось. Можете возвращаться к Вару. Завтра на улице появятся поджигатели (это произойдет независимо от задания, так как Вера все равно заражена).

Задача «Невиновные Люди»

Освободить заключенных из тюрьмы в Управе.

Выдает: Младший Влад или Виктор.

Как найти: зайти к Младшему Владу за картой. Намеки дают Александр, старший Влад и Гриф.

Сабуров начал массовые аресты. Всех, пойманных за преступлением, патрульные убивали на месте, остальных посадили в тюрьму. Виктор и младший Ольгимский хотели бы это исправить. Идите в Стержень. Сабуров даже слушать вас не будет – он отказывается их выпускать. Придется идти в самую тюрьму... а там уже началось заражение. Но так как протоколов патрульные не составляли, то где уж теперь правого от виноватого отличить. Исполнитель просит за каждого заключенного 10 000, всего же выживших осталось шесть.

Виктор и Младший Влад могут выдать 25 000 и 20 000 соответственно, остальные деньги вы должны собрать сами, что не так уж и тяжело. Может, например, помочь задание Анны, а можно просто обыскать пару заколоченных домов. Когда соберете, отдавайте деньги исполнителю в птичьей маске. Заключенные отпущены на свободу. Задача на этом считается выполненной.

Можете вернуться и поговорить об этом с Владом и Виктором (по +30% репутации после каждого из разговоров) – дело хорошее, но кто знает... возможно разозленные жители и сами возьмутся за нож.

День 6

В этот день на улицах появляются поджигатели. Со здоровьем у них, правда, не важно. Совсем не так, как у бандитов – фактически, это обычные жители с защитным костюмом и бутылками зажигательной смеси.

Сразу после полуночи получите письмо Рубина. Приходите к нему проститься, получите линзу и белую вакцину, после чего можете пойти к Георгию просить за Рубина.

Утром (7:15) получите письмо Виктора. Разносчик инфекции проник в Собор, и все, кто там был, заразились. С просьбой о помощи в поисках виновного в 8 утра письмо присылает и Тяжелый Влад. Впрочем, через 15 минут приходит письмо Виктории, а еще через 25 минут (в 8:40) – от Марии. Они просят не делать поспешных выводов. Предложенное же вам

решение – найти разносчика. У влиятельных глав семейств, как вы видите, уже есть свои предположения насчет тех, кто может быть виновен... их вещи нашли в Соборе.

Можете зайти в Собор и поговорить с некоторыми людьми, расспросить о произошедшем.

Вчерашняя работа позволяет сравнить кровь подозреваемых с живой культурой микроба и определить разносчика.

Задача дня «Охота на ведьм»

Найти разносчика инфекции. Кровь проверить можно под микроскопом в прозекторской Рубина или у Евы.

Как найти: письмо Виктора

После разговора с Виктором идите к старшему Владу Ольгимскому, а затем к Александру Сабурову. Первый предложит исследовать кровь Оспины и Анны Ангел, второй подозревает Юлию и Лару. Можете взять кровь и исследовать под микроскопом. На самом деле, достаточно Анны. Она скажет, что подозревать следовало бы Клару, а вовсе не их.

Если после проверки крови согласитесь одну из девушек сдать инквизитору (все, кроме Анны, это предложат), задача будет провалена и на 7-ой день заболеет Георгий.

Отправляйтесь к Катерине. И тут же столкнетесь с Кларой (будет стоять справа, как в третий день)... что-то не получается... где иглы? И как взять кровь? И Катерина говорит, что самозванка ушла – ну, так, а это кто стоит? Идите к Сабурову.... у Клары ловко получилось обмануть Даниила. Сейчас она убежала, и где ее следует искать известно лишь Ласке. У Сабуровых ей приюта больше не будет.

Говорите с Лаской в сторожке на кладбище... непонятно, но какой-то намек есть. Если вы убили альбиноса, Клара будет на месте, где он стоял. Если нет, то у вас дома (за подсказкой можно зайти к Мишке). Если отпустите Клару без проверки крови, задача будет провалена. Взяв кровь у Клары, проверяйте ее под микроскопом... странно, но и Клара не разносчик. Задача завершена.

Задача «Вещь, из степи приходящая...»

Найти разносчика, которого выследил Спичка.

Как найти: письмо Спички.

Обходите Бойни против часовой стрелки (для этого можно выйти из Сырых застроек рядом с Долгим Корпусом Термитника и ареной, а затем идти вдоль стены Боен). Альбинос будет стоять недалеко от конца канатной дороги, около костра. При приближении к существу у вас *начнет падать здоровье*, так что потрудитесь его заблаговременно восстановить. Можете поговорить с ним и уйти... можете убить. В любом случае, возвращайтесь к Спичке.

Если вы убьете Альбиноса, в дальнейшем там, где он был, будет Клара (см. главное задание). Но... несмотря на то, что приближаться к нему так опасно, это все-таки не разносчик...

Задача «Хотят сжечь Термитник»

Убить Горбуна.

Выдает: Младший Влад.

Как узнать: поговорить с Капеллой, когда зайдете к ней (а она присылает записку).

Награда: 10 000 денег.

Младший Влад знает о том, что Горбун со своими поджигателями хочет штурмовать Термитник. Отец его – закрывает на это глаза. Поговорите с ним: он всеми силами пытается вас убедить, что его это не волнует, так как Термитник и не такое выдержит... Доля правды в этом, наверное, есть...

В 10 вечера приходите к Термитнику и решайте проблему своими силами – будет четверо поджигателей и Горбун (тоже как поджигатель, даже вещи с тела такие же). Патрульные немного помогут. А если без их помощи, – тогда карабин позволит достаточно легко справиться с задачей, даже не приближаясь к врагам на расстояние, на котором они могут легко попасть в вас зажигательной смесью. Если уже научились пользоваться оружием, проблем возникнуть не должно и с револьвером.

Возвращайтесь к Младшему Владу.

День 7

День приезда Инквизитора. Цены снижены ее приказом, они заметно ниже 6-го дня. Ольгимский в семь утра уведомит вас письмом, что Термитник открыт.

Утром, перед выходом из Омута, вы увидите Еву в последний раз. Вернувшись, вы найдете там девушку-степнячку Айян, а в 7:30 придет прощальная записка Евы. Айян путано объяснит, что Андрей собрался спасти Еву

Задача «Евы больше нет»

Узнать, что стряслось с Евой.

Как найти: ее прощальная записка в 7:30 утра.

Идите в кабак Андрея – его самого там нет – и говорите с двумя юношами. У них можно выпросить карабин и 10 патронов к нему (спросите, что они прячут за спиной или обвините их в трусости). Андрей, оказывается, ушел за Евой на болота, боялся, что она станет Твириновой Невестой.

Отправляйтесь на болото под станцией и идите на островок, к которому ведет мостик. Вас уже встречают: три червя и три мясника – убейте их (хотя можно пробежать мимо и сразу заговорить с Андреем – он стоит у юрты). С тел снимете 6 хороших твириновых настоев (например, 53/9, 41/17, 42/17, 63/9, 78/19, 62/19).

Возникает такое впечатление, что для этих настоев увеличение иммунитета выбирается случайно от 40 до 80, а понижение здоровья – от 5 до 20.

Из разговора с Андреем ясно, что он ошибся. Ева бросилась с балюстрады Собора.

Спасти ее нельзя. Хотя, можете спать несколько дней подряд прямо в Омуте. На глазах у Данковского она, конечно, не исчезнет. Но сразу после выхода – пропадет, и уже навсегда.

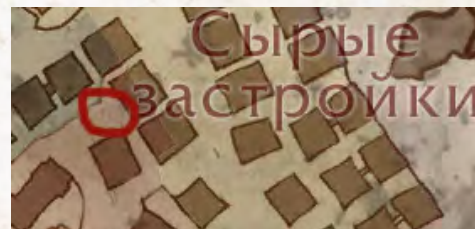
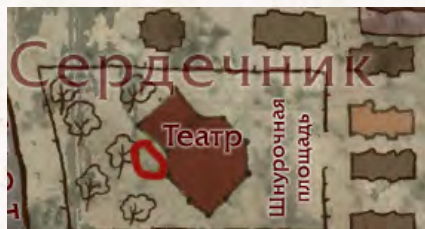
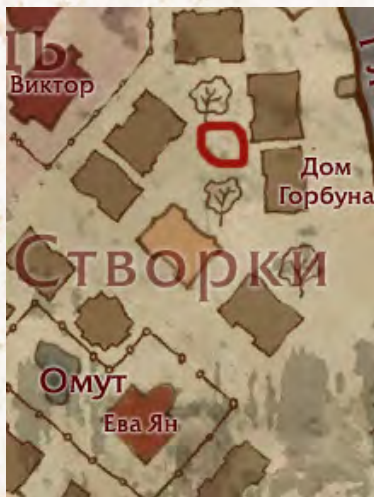
В 8 утра приходит письмо Аглаи Лилич. Да, прислали не Орфа, и не Карминского. Идите в Собор.

Задача дня «Правда, Ложь и еще между правдой и ложью»

Собрать отчеты наблюдателей и найти предателя.

Как найти: письмо Аглаи.

В городе все это время действовали наблюдатели, собиравшие сведения и подбрасывавшие людям выгодные Властям кусочки информации... ведь помните, все указывало на разносчика, а на самом деле его не оказалось!



Сначала нужно найти этих наблюдателей, одетых в костюмы птичьих масок. Нет ничего проще – идите в каждую из частей города и ищите примерно посередине: они достаточно близко к тому месту, где стоит рука. Наблюдатель Каменного Двора стоит рядом с песочницей в Створках, между аптекой и домом Горбуна. В Узлах поищите за Театром, а в Земле – в квартале Заводов, недалеко от перехода в Сырые застройки к северо-западу от магазина одежды: наблюдатель будет рядом с телегой.

Не забудьте, что в инвентаре нужно свободное место!

Возвращайтесь к Аглае. Как она и говорила, один из этих людей – предатель, один – честный, и еще одного предатель почти переманил на свою сторону. Сверяя отчеты, выяснить истину не удастся: писали все о разном. Вам нужно найти предателя. Если назовете предателем не того, он вас убьет на месте. Способы выполнения:

1. «Почти» логикой. Спросить каждого о его коллегах и вычислить, кто лжец. Колеблющийся ошибется, и на все вопросы соврет, на что будет явный намек в диалоге (он назовет честным еще одного наблюдателя, а затем себя: «Это как понимать?» – «Каждый имеет право на ошибку»).
2. Банальный save-load перед каждым наблюдателем... Ну, save-load'ом мы все сильны, так что способ неправильный, хоть и работает.
3. Найти маску и балахон, после чего расспросить исполнителей. Об этом – ниже.

Предатель – за Театром. Скажите ему, кто он есть на самом деле и он во всем сознается. Говорите с Аглаей, и на этом задача дня будет завершена.

В 10 утра приходит письмо от Бураха с просьбой достать костюм и не отдавать его Кларе, если та попросит.

Самого Бураха вы не найдете – надо полагать, занят. Клара тоже просить не будет. Зато – подсказка: спросите про костюм у Марка в Театре.

Задача «Маска и Балахон»

Найти Маску и Балахон.

Как найти: письмо Бураха.

С Марком можно поговорить только после того, как Аглая получила отчеты!

Балахон найдете на трупе рядом с Ямой (около кладбища). А вот маски там не будет.

Идите к Сабурову: он скажет, что назначил распорядителем кремаций Петра (разговор не обязателен, можете сразу идти к Петру). Оказывается, что на Петре висит одно преступление (помните надгробие?), за что Александр и хочет сжечь его со свету. Плаща у Петра нет, он оставил себе только маску, и готов ее отдать, если ему дадут отсрочку на пару-тройку дней.

Идите в Собор. Аглая выслушает вас, и она согласна, что на эту должность можно назначить кого-нибудь другого.

Можно возвращаться к Петру. Получите линзу и маску «Коготь». Хотя... Аглая вас просит выполнить одно поручение. Чтобы не делать крюк, займитесь им сейчас.

Задача «Родственная встреча»

Устроить встречу Аглаи и Марии.

Как найти: в процессе выполнения задачи «Маска и Балахон» об этом просит Аглая.

Как вы могли заметить, мать Марии звали Ниной, девичья фамилия Лилич... В детстве они поссорились, и с тех пор друг друга недолюбливают.

Идите к Марии. Она вне себя: этой встречи ей совсем не хочется. Но вот что интересно: Мария сама уже собралась куда-то идти. Поговорите с Виктором: он, как выяснится, выходить ей запретил, но она таки собралась к Петру. Сообщайте об этом Аглае, и идите к Петру, где родственницы встретятся.

В дверях столкнетесь с разгневанной Марией. Поднимайтесь наверх, можете заодно поговорить с Петром. Аглая поблагодарит, а на вопросы о встрече будет делать вид, что ничего не произошло. Награду можете выбрать сами: *дробовик* и *5 патронов* к нему, *феромонин* и *2 неомицина* или *белую вакцину* (Бакалавр попросит, чтобы она по возможности дала две, но две она не даст). Можно и отказаться от награды.

День окончен.

День 8

После полуночи приходит письмо инквизитора... просто захотелось поделиться мыслями. Утром приходит записка Младшего Влада.

Задача «Черный рынок панацеи»

Разобраться с фальшивой панацеей, изготавливаемой в Термитнике.

Выдает: Младший Влад Ольгимский.

Как найти: письмо Младшего Влада.

Идите в Термитник. Можете поговорить с Бурахом на первом этаже (сразу после входа – первая дверь справа; пройдя несколько комнат, обнаружите Гаруспика в последней). Он скажет, что морлоки варили что-то на втором этаже.

Также можете взять у него задание на проверку крови.

Поднимайтесь по лестнице и идите в дверь прямо за вами. В освещенной комнате будут стоять черви. Можете их убить, но тогда ничего фактически и не получится... Ведь дело не в фальшивой панацее... Расспросите их: Младший Влад решил прибрать к рукам рынок панацеи и скупил **всю** настоящую. Возвращайтесь.

Младший Влад скажет, что именно это он и хотел сделать. Но сейчас изменился и фактически раздал даром панацею приближенным. Зайдите в Театр и спросите у Марка: да, по 500 денег за склянку. Странно... Заодно узнаете, что Юлия, Лара и «еще одна особа, пожелавшая остаться не узнаваемой» (Анна) получили склянки. Задача завершена.

Если желаете, можете зайти к девушкам. Они лишь посоветуют прийти на следующий день. Впрочем, письмами они вас все равно пригласят.

Бурах в Термитнике, в комнате, пройти в которую можно завернув в дверной проем сразу справа от входа, выдает несложную задачу.

Задача «Таинственный образец»

Проверить кровь под микроскопом.

Как найти: догадаться.

Нет ничего проще. Идите в прозекторскую (или в Омут) и проверяйте. Затем возвращайтесь назад. Бурах даст панацею (да, можете отказаться, но незачем).

Задача «Между Термитником и Многогранником»

Удостовериться, что Многогранник не заражен.

Выдают: песиголовцы у вас дома.

Как найти: письмо Айян в полдень.

С чего-то дети решили, что вы все не унимаетесь насчет Многогранника, и просят вас не беспокоить их... внутрь не хотят пускать, но зато уверяют, что их слова подтвердит Капелла. А она действительно подтвердит и, кроме того, попросит передать Тае 2 таблетки феромицина.

Идите в Термитник, на последний этаж. Отдавайте, причем укажите еще раз Тае, что таблетки не просто такие странные, – Капелла просила их взять (иначе не поверит). А так – одну взять согласится. Получите *+10% репутации*. Таблетку *феромицина* оставьте себе.

После полудня (12:30) приходит письмо Аглаи. Идите в Собор.

Задача дня «Подземная Гниль»

Отработать версию подземного происхождения бактерии.

Как найти: письмо Инквизитора.

Начать следует с колодцев, а так как их здесь не роют, то поговорить следует первым делом с младшим Владом (хотя можете сразу идти к Тае в Термитник, но это путь для самых догадливых). Он не захочет ничего рассказывать... но колодец его засыпан. Пожалуй, враг этой семьи, Оспина, могла бы помочь. Идите к ней.

Оказывается, это Младший Влад, растерявшись, закрыл Термитник, когда стало известно об эпидемии, а затем отец его прикрыл – тому-то уже все равно, какой грех на душу брать. Возвращайтесь к Владу.

Он разозлится, но скажет, что болезни в колодце найдено не было, и все тоннели окончились ничем, уперлись в твердую породу. Но кто поверит? Вот и засыпали... Нужно нечто поглубже колодцев.

Идите в Термитник к Тае (третий этаж, дверь на правой стороне освещенного факелами коридора). Она согласится открыть вам Бойни для обследования, если вы приведете того, кто их запер. Удачно... как раз сейчас стало известно, кто их запер на самом деле.

- Можете отказаться вести человека на верную смерть – тогда Тая попросит найти игрушку. Ее вы найдете в бывшем кандидате на роль «дома живых», к западу от Сгустка. Ищите на втором этаже, на тумбочке в спальне. Потом относите. В этом случае виновного найдут сами (пойдет Тяжелый Влад).
- Можете сдать Младшего Влада (сходить к нему, а затем к Тае). В этом случае закончить игру удачно не получится. Помните, хороший или плохой – но он ваш приближенный. Какой уж есть.
- Наконец, можете привести старшего, тем более что он и сам считает, что так сделать правильно.

Бойни откроются в 11 вечера. Так как следующий день для вас в этом случае начнется в 14:00, то желательно выспаться. Проходите в темный проход между Корпусами.

Бакалавра мясники в Бойнях примут не так спокойно, как хотелось бы. Лишь солдаты Блока смогут вас отбить. В 2 часа следующего дня очнетесь у него, в Управе.

День 9

В этот день появляется армия, а значит, у границ кварталов будут стоять огнемётчики и солдаты. В магазинах одежды теперь можно купить (естественно) армейские вещи и патроны для карабина. Цены, правда, выше, чем при инквизиторе.

Задача «Посланец»

Поговорить с Бурахом в Термитнике.

Выдает: Аглая.

Как найти: письмо Аглаи.

Идите в Термитник, Бураха вы найдете на втором этаже, рядом с лестницей, как раз в той самой комнатке, где готовили фальшивую панацею. Говорите с ним. Он собирается в Бойни, и с интересом выслушает ваше предположение о подземном происхождении болезни. После этого можете возвращаться к инквизитору, получите *7 000 денег* (или *5 000*, если скажете, что трат особых не было, кроме патронов).

Задача дня «Чудо детей»

Выполнить просьбу Хана и принести ему 5 карабинов.

Как найти: письмо Виктора.

Выдает: Виктор.

Поднимайтесь к Хану в Многогранник, скажите песиголовцам, что вам нужно в Агатовую Яму. Каспар не хочет, чтобы солдаты трогали башню, и просит принести 5 карабинов, чтобы в случае чего отпугнуть солдат – те-то знают, что детей очень много...

Один карабин можно купить у Грифа – на 9-ый день вашего умения играть вполне хватит на то, чтобы накопить денег... хватит ли времени? Это другой вопрос.... Еще один карабин можно взять у Блока якобы для самообороны. В процессе выполнения задания Юлии на вас нападут солдаты, и на их телах вы найдете 3 карабина. Наконец, альтернативный вариант – взять карабины (4 штуки) из вагона за большим орудием.

Он охраняется. Как только начнете залезать в вагон, упадет репутация, и солдаты будут по вам стрелять. Можете, если пожелаете, убить всех охранников. Но есть способ пробраться незамеченным – для этого нужно дождаться вечера, и в темноте прокрасться. Тогда солдаты почуют неладное, но не будут стрелять. На обратном пути из вагона, если будете продолжать красться, вас тоже не заметят... На выходе из вагона пройдите аккуратно по бортику слева, чтобы пробраться мимо огнеметчика. Однако, репутацию придется восстанавливать (если тихо проползти точно по центру, не обратив на себя внимания огнеметчиков, она упадет на 35% – по 7% за каждого охранника, который вас заметил). Если убьете солдат, то получите сильное снижение репутации – по 13% за каждого (если убьете огнеметчиков, то к ним добавятся 7% от первого выстрела).

Несите карабины Хану. Попросив напоследок, чтобы он их не использовал, если только солдаты не начнут подниматься в Башню, осматривайте Многогранник. Поднявшись наверх, можете рассказать Хану о впечатлениях.

Задача «Три парки: Лара идет на убийство»

Лара просит принести ей пистолет.

Как найти: письмо Лары (или разговор с Юлией).

Покупайте его у Грифа или берите у Анны. После чего возвращайтесь к Ларе. В награду получите панацею.

Задача «Три парки: Анна принимает участие»

Анна просит передать Ларе игрушечный пистолет, чтобы она не вздумала воспользоваться настоящим.

Как найти: письмо Анны (или разговор с Юлией).

Отнесите Ларе оружие и возвращайтесь к Анне. Анна даст полученную вчера от Младшего Влада панацею.

Задача «Три парки: Юлия играет с судьбой»

Сказать Блоку, что это Юлия собиралась его убить.

Выдает: Юлия.

Как найти: письмо Юлии (или разговор с Анной).

Сходите к генералу и скажите то, что Юлия просила. Он вышлет к ней отряд стрелков. Возвращайтесь к Юлии. Стрелки окажутся мятежниками – они кинутся с вами драться (врукопашную). Убейте нападающих на вас солдат: репутация упадет совсем немного (по 3% за каждого солдата, всего – 15%), зато вы найдете 3 карабина, которые нужны для основной задачи дня. Затем заходите внутрь и докладывайте Юлии о выполнении ее просьбы. Получите панацею.

День 10

Сразу после полуночи приходит письмо инквизитора. Если не зайдете к ней, то получите еще одно утром в 8 часов.

Задача дня «Схваченный фокус»

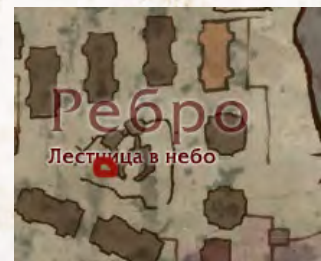
Найти чертежи Многогранника.

Выдает: инквизитор.

Как найти: письмо инквизитора после полуночи или утром.

Можете пойти домой к Петру – там солдаты, которые пришли арестовать его за убийство огнеметчиков... перепутали, конечно. Впрочем, Петра нет, и он где-то рядом с руинами. Андрей скажет, что Петр действительно обходит свои старые произведения, «лестницы в небо»: ищет место для чего-то.

Идите к северной «лестнице в небо» (в Ребре), там Петр и стоит. У единственного входа горит костер – можете пройти/перепрыгнуть, одев что-нибудь, а можете пойти в обход, запрыгнув на обломок с внешней стороны забора. Внутри на одном из обломков стоит Петр в костюме Исполнителя. Он хочет умереть, а для самосожжения просит 5 бутылок твирина, тогда он и отдаст чертежи – а он бы не прочь сгореть вместе с ними. Несите бутылки и отправляйте его подальше, чтобы не натворил глупостей. Ну, а если скажете «ладно, умирай» – Петр будет заражен.



С чертежами идите к Аглае. Задача на этом будет считаться выполненной.

Задача «Химеры. Безумие Каинных»

Узнать, что означает предчувствие Катерины о Симоне.

Как найти: письмо Катерины в полдень.

Катерина чувствует, что Симон ожил. Сначала спросите у Рубина – он в очередной раз заверит вас, что Симон был разделен на мельчайшие частицы, и живым он быть не как не может. Идите к Виктору: он просит вас отвечать на все вопросы о происходящем, что, дескать, Георгий сошел с ума и вообразил себя Симоном. На всякий случай – дает 5 000 денег (если скажете, что затыкать глотки нынче дорого – 7 000). Говорите с Георгием, а затем и с Аглаей – она сразу же поймет, что это не вся правда, хотя даст 7 000 за работу.

Задача «Химеры. Пиктограмма»

Разобраться с происшествием на пустыре.

Выдает: Марк.

Как найти: письмо Марка в 2 часа дня.

Идите на Пустырь Костного Столба и говорите с главным зачинщиком у пронзенного столбом быка (выглядит как обычный продавец). Выслушав его слова о знаке свьше, возвращайтесь к Марку. Он скажет, что устроил это представление не он – кто бы сомневался. Помочь может армия – действительно, бык может представлять опасность для здоровых людей. Идите к Блоку, он пошлет санитаров. На чем задача и окончится.

Попробуйте выполнить подобную задачу, играя за Гаруспика. Взгляд с другой стороны, так сказать.

День 11

Это предпоследний день. На 12-ый день вам понадобятся только порошочки, панацеи и лекарства для себя – мономицин (если вы заражены) и мерадорм, например. Еда. Остальное можете использовать. Вам не будут нужны даже патроны. Так что, сделайте последнее усилие.

Если вы сдали Младшего Влада Тае, то самое время переиграть, так как в 12-ый день будет обидно, а сейчас еще не время... конец еще не начался, так сказать. Можете в этом случае лишь погоревать о том, что в свое время забыли об обещании сохранить жизнь всем, кого назвала Мария – какими бы они не были. И загрузить сохраненную игру 8-ого дня, если таковая найдется.

После полуночи приходит вечернее письмо Аглаи о недостающей детали. В 11 утра Аглая присылает еще одно письмо, если вы еще не решили зайти в Собор.

Задача дня «Фундамент чуда»

Узнать, как был поставлен Многогранник.

Как найти: письмо Аглаи.

Идите в кабак: Андрея нет. Спросите у девушки о том, что с ним произошло: похоже, до него таки добрались, и увели на расстрел.

Спросите у Блока, может ли он отменить приказ (или сразу отправляйтесь на тупиковую ветку). Приказа он не давал, а значит, расстреливают мятежники, а не его солдаты. К сожалению, он не может выделить вам солдат прямо сейчас... придется разбираться самому.

Идите по рельсам, ведущим от станции, в самый конец – туда, где двумя холмами стоит вагон. Проходите к вагону. Говорите с главным мятежником (солдат рядом с вагоном). Андрея здесь, похоже, и не было, так как вас с ним спугают.

Откупиться можно панацеей. Можете сразу же полезть в драку (+5% *репутации* с каждого солдата) – но если вы предварительно (до разговора) не проредили ряды мятежников, они убьют вас одним выстрелом. Можете отказаться давать панацею – то же самое произойдет, если ее у вас нет. Наконец, можно просто убить главного мятежника без разговора и идти обратно за Андреем.

Если отказаться дать панацею, то вас побьют и отнесут на кладбище, отобрав все, что у вас было с собой (кроме денег). Запрыгивайте на бревна с костром и оттуда убивайте кулаками трех доберманов (либо бегом в сторожку). Идите к Ласке и просите помочь. Получите бинт, жгут и нож (хотя, можете отказаться от лекарств). А ножом уже можно убить двух солдат у выхода с кладбища – за каждого +5% *репутации*. С одного снимете 20 *патронов* для карабина, с другого – сам *карабин*. Слабое утешение... Но ничего – все ваши вещи можно снять с убитого на тупиковой ветке главного солдата-мятежника. Все до единой. Если, конечно, с таким скромным начальным капиталом справитесь с ним и с парочкой соседних солдат (чтобы не застрелили тут же)... впрочем, деньги у вас никто не отнимал.

Идите в кабак, где вас уже ждет Андрей. Взяв у архитектора чертежи (можете после этого еще раз поговорить с Андреем), несите их инквизитору.

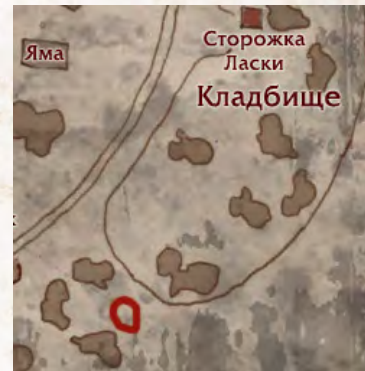
Задача «Экзекуция»

Спассти отца детишек от расстрела.

Выдают: дети в Управе.

Как найти: к Блоку в этот день приходится идти по задаче дня.

Идите к камням у кладбища, на юго-западе города. Там солдаты готовятся расстреливать четырех людей. Если не обратите на себя внимание, то они их и расстреляют. Так что обратите на себя внимание выстрелом, чтобы они отвлеклись. Затем убейте четырех солдат (+6% репутации с каждого) – карабин для этой цели подойдет лучше, но и револьвер подойдет. Один из способов убить солдат – выстрелить, пока они на расстоянии, а затем прокрасться за камнями к ним за спину и прирезать всех ножом ударом в затылок. Но безопаснее всего потратить чуть больше патронов и снять мятежников издалека.



Возвращайтесь к детям в Управу. Мальчик даст вам 6 патронов для револьвера, а девочка – порошочек.

Задача «Приготовления к коронации»

Принести для Марии знаки власти от будущих Хозяек.

Как найти: письмо от Каиных в полдень.

Насчет хозяйки термитов сомнений нет – это Капелла, – а вот с Хозяйкой смиренных все не так ясно, единственное, что могут сказать Каины – вряд ли это Клара. Подробнее может сказать Капелла – и, на самом деле, именно Клара будет наследницей Катерины, хотя Капелла тоже не уверена.

У Виктории возьмите бусы, а Клара (в Управе) даст вам кольцо. Кстати, если будете ей говорить, что Каины говорят, что она не Хозяйка, ссылайтесь на Георгия, а не на Виктора, иначе она не поверит и ничего не даст.

Можете возвращаться в Горны и говорить со слугами у дверей Марии. Если не потеряете колечки-бусы, то они скажут, что к Марии нельзя, а если нужно передать знаки власти – идите к Нине. Отправляйтесь к склепам, заходите в склеп Нины и говорите с Марией. Задача на этом будет завершена.

Задача «Обвинители»

Узнать, виновата ли Мария в истории с быком.

Выдает: Аглая.

Как найти: к Аглае понадобится возвращаться с чертежами для главного задания.

Аглая подозревает, что мятеж с быком на костяном столбе – дело рук Марии Каиной. Первым делом нужно поговорить с Ханом (тем более, он близко), а затем с младшим Владом. Чтобы разговорить Каспара, Аглая даст вам панацею – можете оставить себе.

Если Вы сдали Младшего Влада Укладу, то ищите его у Таи.

Хан скажет, что догадка Аглаи про смерть Евы – правда, но, хоть сестру он и не любит, готов подтвердить, что Мария не причастна к вчерашней фальшивке. Панацею не возьмет. Идите к Младшему Владу (у дома встретите бандита: у него *перевязочный пакет, 4 гамма-таблетки, 100 денег и нож*). Влад тоже верит в невиновность Марии. Более того, он уверен, что мятеж

был устроен теми, кто хочет очернить Каиных, намекая людям на Многогранник, поразивший город. Младший Ольгимский тоже не возьмет панацею. Задача завершена.

Как выйдете из дома Младшего Влада – вас уже будут ждать враждебные мужчина (2 *жгута*, 5 *бета-таблеток* и 300 *денег*) и бандит (9 *бета-таблеток* и *нож*).

День 12

Город чист. Все ненужное – исчезло. Вы будете идти по пустым улицам под спокойную музыку и звуки собственных шагов – единственные во всем городе. На улице лишь солдаты на постах. Если вы поднимете голову, то увидите, что (наконец-то) над вами вновь чистое небо.

В семь вечера совещание в Соборе, инквизитор и полководец ждут вашего решения. Впрочем, закон есть закон, и если ваши приближенные пострадали, и просьба Марии будет не выполнена, в Собор вас не пропустят. Будет обидно.

К приближенным, которые заражены, теперь нельзя зайти, дав антибиотик. Только сыворотку или порошочек. Впрочем, к ним и незачем заходить без излечения болезни. Ни одного задания, кроме главного, в этот день тоже нет.

Задача дня «Последнее решение о городе»

Как найти: выдается сама собой в начале дня.

Если вы исправно выполняли задачи дня, если в 6-ой день не остановились на мнимых виновницах и проверили кровь Клары, прежде чем ее отпускать. Если перед тем, как «честно» сдавать младшего Ольгимского на растерзание Укладу, вспомнили, что он вам нужен, даже если совершил в прошлом ошибку. Если вы не говорили «ладно, умирай» Петру в 10-ый день... То все будет в порядке! С **вашими** приближенными, разумеется.

До утра сходите на последнее представление в Театр. В 7 утра Театр закрывается.

Вы получите письма Бураха и Клары, можете зайти к ним. Бурах будет в подвале Разделочной, Клара – в Коротком Корпусе Термитника. Они просят вас исцелить их приближенных: в этом случае они смогут прийти на совет и предложить свое решение с доказательствами. Если достаточно порошочков и панацей – приступайте. Если хватает только на одного из персонажей – тоже неплохо. Главное помнить, что в Собор, прежде всего, должны попасть именно вы – пригласить за себя другого не получится. Так что свои приближенные должны быть живы. Вылечив смиренников или термитов, можете пригласить на совет Клару или Бураха, соответственно.

На всякий случай, вот списки:

Утописты: *Ева, Марк, Мария, Георгий, Виктор, Андрей, Петр, Младший Влад.*

Термиты: *Хан, Тая, Капелла, Мишка, Ноткин, Спичка, Ласка.*

Смиренники: *Старшина, Лара, Юлия, Гриф, Рубин, Александр, Катерина, Анна, Оспина.*

Ева, Хан, Тая, Марк, Старшина **никогда не заражены**, можете не проверять. В сценарии Данковского Мария также не может заразиться. Ева, конечно, для вас умерла, но вашей ошибкой она бы это не посчитала.

Если вылечены по крайней мере две группы приближенных (т.е. ваша и еще чья-нибудь), приходит письмо Властей (не раньше 8 утра). Поднимайтесь на Многогранник, заходите к Хану, а затем спускайтесь внутрь Многогранника и идите вниз. Ступайте на рисунок по центру самой нижней площадки. Попадете в скрытую комнату. Говорите с теми, кто там окажется, и возвращайтесь.



После посещения Многогранника, если здоровы **все** приближенные, которых можно было спасти, приходит письмо с просьбой зайти в Театр. Зайти можно в любое время – как до совещания, так и после... Говорите с Маской у двери и заходите внутрь. Там вас ждут трагик и птичья маска. Можете поговорить с ними.

Когда наступит вечер и пробьет 7 часов, отправляйтесь на совещание. Вас пустят в Собор только при условии, что вы спасли всех своих приближенных. Также в Соборе будут Аглая, Блок и Мария. Если вы спасли приближенных Бураха и/ли Клары, и пригласили их, то в Соборе будут и они. А раз они обладают доказательствами, то вы сможете принять их решение. Свое окончательное решение скажете Блоку, после чего можете выходить из Собора и ждать конца дня.

При определенных условиях в самом конце, перед титрами, будет еще один ролик. Если были у Властей, то ролик будет в случае отказа от решения; если были в Театре, то в случае выбора своего решения.

Если вы отказались от решения (или не были в Соборе), наступит худший вариант концовки для города: умрут все. Впрочем, прохождение за Клару станет доступным.

Дождитесь полуночи и смотрите на результат. На этом прохождение за Бакалавра будет окончено. Так или иначе. Можно поздравлять?



Прохождение за Гаруспика.

Так как сам персонаж местами посложнее Данковского (особенно в первый день), то здесь я не буду детально расписывать дорожки и повороты. На это есть карта. Будем считать, что в городе вы ориентируетесь.

У Бураха есть несколько существенных отличий от Данковского. Во-первых, он умеет собирать твирь – в степи (и не только) вы будете иногда видеть кустики травы, которые можно сорвать. Во-вторых, он умеет вырезать органы. Поэтому следует обыскивать все мертвые тела, тогда как Клара и Данковский на большинстве людей, убитых другими, ничего не найдут. Но в этом и проблема Бураха – 4 вида здоровых органов плюс зараженные, 5 видов трав...



Раздел рюкзака «Прочее» забивается слишком быстро. Поэтому не тащите в рюкзак все подряд. К примеру, держите в инвентаре савьюр, бурую твирь, кровь, сердце, зараженную кровь. И больше ничего из органов и травы не берите, если только нет большого количества свободного времени и места. Устройте себе расписание: днем выполняете квесты, ночью берете органы и твирь.

Днем носите указанный минимум органов. Ночью собирайте все здоровые органы и траву, которые находите, обменивайте ночью же органы у Червей на травы, и лишние травы несите к себе в убежище на заводах. Большинство квестовых предметов – ключи, тавро, рецепты – не понадобятся вам во второй раз. Складывайте их там же, в ящик. Органы и еду Бурах может менять на травы у червей. Также он может покупать у Горбуна бинты и жгуты: стоимость будет равна 4 органам за штуку.

День 1

Вы оказываетесь рядом со станцией. Со здоровьем, усталостью и репутацией – плохо. Поговорите с двумя Птичьими Масками.

Пока не восстановили репутацию, передвигайтесь, зажав Shift, и не приближайтесь к мужчинам. В магазинах с вами торговать при такой репутации не станут. Не атакуйте мирных жителей – понизите репутацию еще сильнее. Если за вами увязались, забегайте в магазин или дом приближенного – преследователи исчезнут.

Обходите станцию справа. Смотрите сцену, как Бурах убегает от толпы и заходит на склад к Ноткину. Говорите с Ноткиным:

Задание «Гаденыш напакостил беспризорникам»

Убить Лизу, предателя-убийцу, который спрятался где-то за заводами, недалеко от кладбища.

Выходите со склада Ноткина (нужный нам выход – с северной стороны) и идите на склад к Грифу.

Задание «Гаденыш напакостил контрабандистам»

Убить предателя-убийцу, который спрятался где-то за заводами недалеко от кладбища.

Также Гриф скажет, что один из тех, кто напал на вас на станции, успел уйти, и искать его следует в сторожке Ласки на кладбище. У Грифа же можете узнать про засаду на станции.

Место, где стоит Лиза, отметили на карте. Идите туда – по рельсам, чтобы уж точно не натолкнуться на прохожих. Когда увидите завод справа от путей, спускайтесь и обходите его справа, между забором и загоном для коров. Он будет недалеко от водонапорной башни. Решайте сами – убивать или нет.

Если убьете его, немного снизите репутацию (–10%) и получите награду по возвращении: 5 патронов к обрезу у Грифа (либо +5% репутации, если откажетесь), а также далеко не новый револьвер и 6 патронов у Ноткина. Не считая того, что вы снимете с трупа Лизы порошочек. Если отпустите, то, когда расскажете Грифу и Ноткину, поднимете репутацию (по 10%). И еще: если вы его не убьете, он вам в 9-ый день поможет, хотя там можно будет обойтись и без его помощи.

Заходите в сторожку Ласки на кладбище. Там лежит умирающий – один из тех, кто на вас напал на кладбище. Его можно убить, но тут вообще много кого можно убить, поэтому пусть живет, а пока что говорите с Лаской.

Задание «Выживший фабричный»

Достать кровь для переливания у Горбуна. Горбун в Каменном дворе, на другом конце города. Дом во дворе напротив особняка Евы Ян.

Идите обратно и сообщайте Грифу и Ноткину о результатах встречи с Лизой. Теперь возвращайтесь туда, где начинали игру. Сохранитесь и расправьтесь с теми, кто устроил засаду (с каждого из двух бандитов – по 3% репутации). На трупах найдете самопал и патроны.

В сценарии Бураха вам драться и стрелять понадобится, так что в данном случае бояться драк неуместно – не раньше, так позже, только не в столь уютной обстановке. Аккуратнее с бандитами – они метают нож. Как только они замахнутся, поворачивайтесь направо или налево – и бегите некоторое время. Лишь потом поворачивайтесь лицом и деритесь стандартным способом «подошел, ударил, отбежал».

Скорее всего, времени на часах уже прилично. Бегите к дому Большого Влада: например, возвращайтесь на склад Грифа, идите на север вдоль забора, ограничивающего склады с востока, а потом спускайтесь по лестнице и идите по дороге. Дом Влада открывается в 11 часов утра. У него получите задачу.

Задача дня «Убийца Симона, убийца Исидора...»

Снять обвинения, позорящие ваше честное имя.

В первый день задача дня – обязательна.

Влад скажет, что вас ищет Бакалавр Даниил Данковский, и лучше бы к нему под вечер зайти самому, а то убьет еще. Пророчества на ваш счет безрадостные – про то, что вы прольете реки крови и напоите кровью землю. А то, что только что приехали и на станции вовсе даже оборонялись, а не резали всех для удовольствия, – недоказуемо. Мало ли, сколько Бурах в городе пробыл тайно, а потом сделал вид, что только что приехал, хитрец? Влад советует поговорить со своими детьми.

Идите к Капелле. Она поставит отметку на доме Исидора, скажет зайти к Ноткину и даст список порученных – тех персонажей, которых вам нужно сохранить (если, конечно, это будет зависеть от вас).

Если вы будете проваливать задачи дня, то будут умирать ваши приближенные – по одному, друг за другом. Остальные будут заражаться сами, независимо от ваших действий.

Теперь идите к Младшему Владу. Он посоветует зайти к Грифу. Идите к Ноткину – он скажет, что Бакалавр к нему заходил, но не выпытал ничего, решил зайти к ворам – авось они молодого Бураха продадут. Заходите к Грифу – он сообщит, что Данковский живет у Евы Ян. Будет он там после 6 вечера, так что сейчас можете потратить время на разную полезную деятельность.

1. Поспите. Желательно, приняв мерадорм, который можно – напоминаю – выменять у подростков за бритвы и часы.
2. Сходите в Каменный двор к Горбуну. Если у вас достаточно здоровья, то он может пустить вам кровь, с которой и пойдете на кладбище.
3. Идите на кладбище и переливайте кровь (+30% репутации) – уж если вы и понизили себе немного репутацию необдуманными действиями, это точно должно восстановить репутацию до того уровня, когда вас перестанут атаковать прохожие. У мужика можете попросить нож.

Теперь отправляйтесь к дому Исидора. Там патрульный. Говорите с ним.

Задание «Отчий дом»

Пробраться в дом, выяснить обстоятельства смерти отца.

Патрульный на вас нападет – убейте его. Затем идите к Термитнику и подеритесь еще с двумя патрульными – на телах найдете перевязочные средства, с одного из них снимете ключ. Возвращайтесь к дому Исидора – приготовьтесь, там будут крысы. Либо зажмите Shift и убейте крыс по одной в режиме «красться», либо возьмите самопал и пальните в воздух после входа в здание – крысы некоторое время будут разбегаться и их можно будет переловить («использовать» с пустыми руками).

Заходите в дом и говорите со Спичкой, одним из ваших порученных, кстати. Он скажет, что прятался ночью в шкафу и слышал, как Исидор приходил, а потом приходил кто-то большой и тяжелый, степняк, а потом все затихло. Не болезнь Исидора убила в конечном счете... Также он скажет, что отца видели Ласка и Мишка.

Говорите с Лаской в сторожке на кладбище. Затем идите в вагончик к юго-востоку от станции и говорите с Мишкой. Она скажет, что видела, как Бурах приехал и может, если понадобится, подтвердить это при свидетелях.

Теперь идите к Еве Ян, поднимайтесь на второй этаж и говорите с Бакалавром. Обвинения с вас сняты, хотя некоторые упрямы будут игнорировать факты. Симона убила заразная болезнь. На этом задачи первого дня выполнены.

На второй день цены будут плохие – самые высокие за всю игру – так что закупите еды. На всякий случай.

День 2

В этот день цены на продовольствие будут в 10 раз выше, а на другие предметы – в 5 раз выше, чем в первый. Больше таких скачков уже не будет, так что важно перетерпеть этот день, как получится...

Задачи, которые можно получить и выполнить в этот день:

Задача дня «Наследство Служителя»

Принять наследство отца.

Выдает: старший Влад Ольгимский.

Как узнать: письмо Ольгимского (или, если ночевали у Евы, поговорить с Данковским).

Ключ от наследства – у Сабурова, идите после разговора с Ольгимским к нему. Сейчас он ничего вам сделать не может, но приятной встречи не ждите. С ключом идите в самый юго-восточный угол города, в дом Оспиной. Она введет в курс дела и выложит шкатулку с наследством. Открывайте шкатулку и забирайте то, что принадлежит вам по праву: деньги (около 4 700), *тавро*, травы (по 2 *кровавой*, *черной* и *бурой* твири и *савьюр с белой плетью*), рецепты (*шестое* и *восьмое сочетание трав*). Скорее всего, это ваши первые рецепты.

После получения наследства идите к Бакалавру и Младшему Владу (в любом порядке). Первый предложит попробовать смешать настой, а второй проводит вас в убежище на заводах, где есть аппарат. Если не зайдете к Младшему Владу, вас на него наведет Данковский, но на пути к заводам, в общем-то, все равно через среднюю часть города идти.

Идите в Корпус 4 (Машина) и заходите с северо-востока через дверь. Травы у вас есть, так что смешивайте в большом аппарате любой настой и возвращайтесь к Бакалавру с результатом. На этом задача дня будет считаться выполненной.

Подробнее о рецептах см. приложение.

Задача «Невеста Травников»

Вернуть невесту Червю, которому она была продана.

Выдается: вторым Червем на болотах.

Как найти: получить наследство и поговорить с Оспиной о травах.

Невеста сбежала к травнику, который находится у юрты недалеко от кладбища – еще раз посмотрите на места, отмеченные на карте. Нужно просто пойти туда и поговорить с невестой. Она будет просить оставить ее с червем, которого любит она.

Если согласитесь, получите 3 *савьюра* и 3 *белые плети*. Если вы скажете ей возвращаться к отцу и выполнять его волю, она послушается. Возвращайтесь к ее отцу и получайте награду: *девятое сочетание трав*.

Задача «Буря твирь»

Собрать для Андрея 10 стеблей бурой твири.

Просит: сам Андрей.

Как узнать: письмо.

Задача «Шито белыми нитками»

Отговорить архитекторов уезжать из города.

Выдается: Марией в кабаке.

Как узнать: Мария в кабаке появляется через некоторое время после взятия задания «Буря твирь». Можете наткнуться на обратном пути.

В первом случае нужно найти 10 стеблей бурой твири. Нет проблем! Это самая заметная трава, и очень часто попадаетесь. Кроме того, ею торгуют травники под станцией и за кладбищем. Если вы ночью убивали бандитов, вам хватит крови и органов на обмен. А если нет – не беда: еду они тоже берут. Если вы в первый день увлеклись собиранием непонятных кустиков травы в степи, то у вас их уже прилично.

За 10 стеблей твири вы получите *4 000 денег* и *адрес магазина*, в котором скупают предметы по выгодным ценам – это магазин одежды за Горнами, в квартале Площадь Мост.

Если же вы решили помочь Марии, подойдите к Андрею и скажите, что обнаружили новые составы. Его это заинтересует достаточно, чтобы остаться. В награду Мария даст *5 000* и *пятое сочетание трав*.

День 3

Начиная с этого дня, вы можете смешивать «мертвые каши». Для этого нужны настой и зараженный орган или кровь (уникальные органы, которые вы можете получить в заданиях, дают более хороший результат). Панацеей, в любом случае, вы не сможете смешать до 7-го дня.

При использовании обычных зараженных органов характеристики мертвой каши определяются лишь характеристиками настоя. Вредный эффект (удар по здоровью) будет такой же, как и у настоя. Полезный будет равен $(100 - \text{эффективность настоя})\%$ – именно столько процентов от прежнего значения болезни у вас останется после приема этой мертвой каши. За одним исключением: настой, дающий 100% иммунитета перейдет в мертвую кашу, оставляющую, естественно, не 0% болезни, а 3%.

Можете принести Данковскому любую мертвую кашу и обсудить, что у вас получилось.

Утром получите письмо Ольгимского с просьбой зайти.

Задача дня «Тавро»

Найти мясника и узнать, что означает тавро.

Как найти: письмо Ольгимского.

Помните символ, который вы нашли в наследстве? Боос не может сказать, что он означает, но он полагает, что это могут знать мясники. И он готов сказать, где их можно найти, но хочет, чтобы вы ему сдали найденных мясников... ну... попробовать можно.

Идите к Оспине – она укажет на дом в Кожевенном, где скрывается мясник на втором этаже, на кухне вы его и найдете. Ничего определенного он не скажет, кроме того, что это нечто

очень большое и важное, а знать такое может Старшина боен Оюн. Можете сказать ему поскорее уходить из дома, чтобы не нашли.

Возвращайтесь к Ольгимскому. Да, Старшина действительно может знать значение тавро, только вот его сейчас нет в бойнях... и, чего уж таить, смерть старшего Бураха ему была очень выгодна, да и ваша тоже будет очень кстати. Задача окончена

Задача «Мертвая ткань»

Принести Данковскому ткань зараженного.

Как найти: письмо Данковского (в 10 утра).

1. Можете сходить на кладбище, убить там патрульного и взять кровь с трупа, лежащего на бревнах – похоже на то, что было в прохождении Бакалавра. Кровь особая, так что взять ее имеет смысл в любом случае.
2. Другой способ – снять орган с любого мертвого зараженного. Можно убить самому, а можно распотрошить одного из зараженных, которые пытались покинуть квартал (как известно, патрульные таких убивают).

Данковский вас наградит – на выбор даст иммуники (5 бета- и одну дельта-таблетку), антибиотики (по одному каждого вида – *неомицин*, *мономицин* и *феромицин*), анальгетики (*новокаин*, *морфин* и *эторфин*) или перевязочные средства (2 перевязочных пакета).

Задача «Заботы Капеллы»

Добиться, чтобы воры не приставали к двоедушникам.

Как найти: письмо Капеллы днем (в 3 часа).

После разговора с Капеллой идите к Ноткину. Дверь стерегут два вора.

Возможно силовое решение проблемы, тогда после выхода в разных местах склада появятся 4 грабителя (обыкновенных), которые будут лично вам мешать, после чего проблема будет исчерпана. При первом же разговоре Ноткин вам даст *обрез* (прочность 30%), либо *+10% репутации* (если отказаться от обреза). Можете вернуться к Капелле (3 000 денег).

Можно пойти к Грифу, а затем по его просьбе – к Данковскому. Данковскому скажите, что Гриф пристаёт к мальчишкам, тогда Бакалавр согласится вам помочь и сходить на склады. Возвращайтесь к Грифу, а затем идите к Ноткину и, поговорив с бандитами, проходите. Ноткин так же, как и в предыдущем случае, даст *обрез* или *репутацию*. У Капеллы можете получить 1 000.

Задача «По известным рецептам Бурахов...»

Принести 10 настоев.

Выдает: Ноткин.

Как найти: письмо Ноткина или задание Капеллы.

От того, поможете вы двоедушникам или нет, зависит цена карты зараженных кварталов в последующие дни.

Чтобы выполнить задание, смешайте 10 любых настоев и принесите их Ноткину. Так как берет он первые 10 настоев из инвентаря, то если у вас есть настои, нужные для собственного использования, перед разговором выложите их на пол.

Ноткин в награду предупредит, что начиная с завтрашнего дня будет карта, и будет ее продавать за деньги (а не за «бритвы» грабителей).

День 4

Утром приходит письмо Данковского. У него вы получите задачу дня – но можете не торопиться ее выполнять, так как после ее выполнения новый день так или иначе наступит почти сразу же, и больше вы ничего сделать не сможете.

Стоит отметить, что именно в этот день в магазинах появляется улучшенная одежда, кроме сапог. Это плащ-репеллент и перчатки (такие же, как и в начале игры, что уже лежат у вас в инвентаре). Если вы очень боитесь заражения и не хотите заразиться в начале пятого дня, то лучше купить эту одежду – тогда все будет гораздо проще. Эта одежда появляется не всегда, но плащ вы, скорее всего, найдете. Сапоги будут в 5-ый день.

Задача дня «Таинственная кровь»

Узнать, с каким источником крови для вакцины работает Рубин.

Как найти: письмо Данковского утром (7:15).

Задача выполняется даже подозрительно быстро. Достаточно сходить к Ларе. Если мало репутации (меньше 70%) – поднимите ее, иначе она с вами разговаривать не будет.

Вы можете зайти в прозекторскую Рубина, взять кровь в тумбочке и поговорить об этом с Бакалавром – правда, он ее заберет, а кровь-то неплохая!

Затем следует заглянуть к Рубину на склад бритвенников. Это длинный полукруглый склад к западу от Разделочной.

Предварительно лучше выложить все оружие (у себя дома, например), но если уже зашли, то можете его выложить в ящик слева от входа или прямо на пол.

Говорите с Рубиным – он, наконец, поверил, что вы не виноваты в смерти отца. И даже объяснит, почему был так уверен в том, что виновны именно вы. Выходите из склада. На вас нападет четверо патрульных, после чего вас утащат в темницу (через 6 секунд после выхода экран темнеет и начинается новый день).

День на этом закончится. Проснетесь в темнице в 2 часа дня.

Если не хотите попадать в темницу, то заходите на склад незадолго до полуночи (в 23:30, например), и говорите с Рубиным. Затем дожидаетесь внутри склада начала нового дня и выходите – вас уже не ждут на улице. Впрочем, каких-то плюсов ждать не стоит, так как отведенных при обычном прохождении 10 часов хватает с головой на выполнение всех заданий в 5-ый день. Зато у вас будет очень много времени на поиск разных вещей в домах.

В 10:30 утра приходит письмо с намеком на Спичку.

Задача «Оружейный тайник»

Разорить тайник с оружием Ноткина.

Выдает Спичка.

Как найти: письмо.

Оказывается, двоедушники решили напасть на бритвенников. Так что украсть оружие, может быть, даже и хорошо – авось подумают дважды, прежде чем на бандитов с голыми руками лезть? Вам нужно идти к воротам кладбища и там поговорить с парнем по имени Пень. Он проведет вас к нужному дому, а по дороге вам встретятся три бандита (+2% репутации за убийство каждого). Можете, впрочем, просто пройти мимо.

Вскрывают дом отмычкой (их можно найти на трупах бандитов) и заходят внутрь. Он заражен, так что быстро бегите на второй этаж и берите *обрез* и *патроны* (10 штук) с кровати.

Задача будет выполнена сразу после входа в дом, но когда вы из него выйдете, оружие пропадет ☹.

Можете вернуться к Спичке – времени у вас сегодня будет много. Он удивлен, что дом заражен, а оружие, раз уж пришлось так рисковать, не берет и предлагает вам оставить его себе. Что вы и сделаете.

Задача «Мародеры»

Ноткин просит принести 4 ваги.

Как найти: письмо Ноткина в полдень.

Вряд ли без использования бага с залезанием на предметы вам удастся одолеть мародеров в ближнем бою. Поэтому лучше иметь огнестрельное оружие и патроны к нему – и быстрее, и надежнее. Карабин хорош, но если первый выстрел не попал в цель, то второго уже может и не быть ☺.

Идите в заколоченный квартал (Кожевенный – тот, в котором Спичка живет) и заходите в любой дом. Желательно перед входом зажать Shift. Убивайте мародеров, берите заступы с трупов и спокойно обыскивайте дом. Затем еще один. Скорее всего, в двух домах вы найдете как раз четырех мародеров. Если не найдете, продолжайте обыскивать дома, благо в Кожевенном их много, а мародеры меньше чем по одной штуке на дом не водятся. Затем возвращайтесь к Ноткину. Получите 2 *патрона* к револьверу, 5 к *обрезу* и 10 *патронов* к карабину.

День 5

Если вы проходили предыдущий день в установленном порядке, то очнетесь в темнице (подвал Тучного цеха, он же – Разделочная) побитый в 2 часа дня с репутацией 20%. И без оружия (если вы его предусмотрительно не выложили, вернуть его не удастся). В темнице каждые 10-20 секунд появляются облачка заразы и летят к вам, снаружи ходят два патрульных, а рядом с решеткой лежит труп третьего. Снимайте с него оружие (*револьвер* и 3 *патрона*), *десятое сочетание трав и лекарства*.

Когда мимо будет проходить один из патрульных, цельтесь и стреляйте ему в голову. Решетка откроется – лучше сразу же выбежать, чтобы вас точно не зажали в угол. Второго патрульного с двух выстрелов убить не составит труда, а если не умрет – добейте его кулаками. Выходите быстрее из цеха.

Обратите внимание на свою репутацию. В подвале лежат два зараженных, и лучше хотя бы одного сразу усыпить (тогда репутация вырастет до 40%, и патрульные на улицах уже не будут на вас кидаться).

Хотите выбраться из темницы, не заразившись? Это просто. Нужно лишь действовать побыстрее и иметь некоторое количество полезных предметов. Как раз в 4-ый день можно было уже купить улучшенную одежду – в сумме $10+15+15=40\%$ защиты от болезни. И смешайте настоев получше (не менее чем на 50% иммунитета, чтобы принимать сразу). В результате вы сможете некоторое время быть неуязвимыми для болезни.

Если выложили оружие, самое время забрать его, а ходить по зараженному подвалу долго не стоит. Можете зайти к себе и смешать несколько мертвых каш, если сильно заразились. Времени еще много, так что при наличии хороших анальгетиков или большого количества мерадорма можно даже поспать.

Загляните в письма.... так, что там у нас...

Задача дня «Трепещущее сердце»

Достать сердце зараженного степняка.

Как найти: письмо Бакалавра (утром).

Идите к Оспине и/ли в кабаке. В кабаке вы можете поговорить с Верой. Она скажет, что ей назначили встречу в Плотном задворке в 9 вечера. После этого можете даже без разговора с Оспиной идти к Червю южнее Каменного двора за невестой. Бакалавр, кстати, попросит не брать ее сердце, если будет другой способ.

Оспина поделится с вами новостью о том, что три мясника решили раскрыть невесту у одного из травников (к югу от Каменного двора). Если заговорите с мясниками и откажетесь резать Твиринову Невесту, то они на вас нападут, и убить их вам придется. Соответственно, можно получить как сердца мясников, так и сердце невесты. На труп невесты – *четвертое сочетание трав*, а при ее убийстве получите +50% репутации.

Анна вам пришлет письмо – можете к ней зайти. Из разговора следует, что смерти Веры она будет только рада. Если убьете Веру, можете выпросить у Анны 3 000 денег, а если затянуть разговор («чему радуешься?» – ... «и не скупись»), то и все 10 000.

А Вера действительно будет ждать встречи в 9 часов за домом Петра. Можете, конечно, взять и ее сердце (-10% репутации за убийство).

Так или иначе, добыв сердце, возвращайтесь к Бакалавру. Он поблагодарит за помощь и даст, в зависимости от того, что вы ему принесете:

1. За сердце мясника: 3 000–4 000 денег и 2 черные вакцины.
2. За сердце невесты: 2 000–3 000 денег и синюю вакцину.
3. За сердце Веры: ничего.

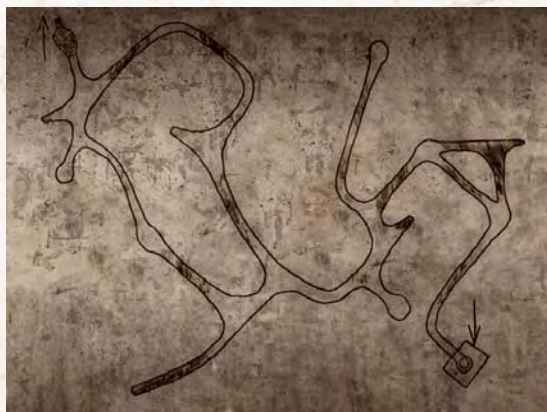
Задача «Колодец»

Выяснить, что творится в колодце Младшего Влада.

Как найти: письмо Младшего Влада (днем).

Идите к Владу. Можете для виду отказаться, а затем попросить денег авансом (14 000). Рабочие в какой-то момент разбежались, вспомнив о древних суевериях, что рыть колодцы в земле нельзя. Вам предлагается спуститься и проверить, что они там нашли – не могли они просто так разбежаться. Влад выделяет вам для этого 50 банок керосина (даже если скажете, что сделаете все бескорыстно).

Тоннели под колодцем представляют собой несложный лабиринт. Там действительно не все в порядке – стены тоннелей сделаны из чего-то красного (что-то не похоже это на землю...), а в голове постоянно слышны степные голоса. Можете воспользоваться картой (черным я закрасил темные места в тоннелях), либо правилом левой руки (по правой руке идти придется несколько дольше). Поговорив со странным существом в последней комнате, выходите наружу – окажетесь как раз за Театром. Возвращайтесь за наградой к Младшему Владу – 7 000 денег, второе и третье сочетание трав.



Задача «Крысиные бега»

Приносить крыс песиголовцу.

Как найти: письмо.

Собственно, для Бураха (ввиду постоянной заполненности его инвентаря органами и травой) деятельность эта малополезна. Нужно приносить песиголовцу на склад крыс. У обычных крыс (из заколоченных кварталов) вероятность победы $\frac{1}{4}$, у больших крыс с серой спинкой – $\frac{1}{2}$ (save-load, впрочем, поможет победить). Чтобы взять крысу, нужно, чтобы она вас не видела – т.е. просто подкрадитесь к ней со спины и нажмите Е. Впрочем, иногда крысы бегут куда-то далеко по своим делам, и подбежать к ним можно не скрываясь. За крысу, обогнавшую двух других, получите 500 денег.

День 6

В этот день на улицах появляются поджигатели, атакующие всех, кто заражен. Если вы заражены – осторожнее на улицах.

Сразу после полуночи вы получите письмо Бакалавра о результатах исследования сердца, но ночью, как всегда, он занят, и получить задачу можно будет только утром. Если забудете, Даниил вас пригласит еще одним письмом (в 7:15).

Задача дня «Кровь быка»

Узнать, болеют ли быки.

Выдает: Данковский.

Как найти: письмо Бакалавра

И с чего начать? Быков больше в городе нет. Через несколько минут (если быть точным, то через 25) после получения задания приходит письмо Клары. Идите в сторожку Ласки и после разговора с Klarой (не отказывайтесь от помощи) – в Короткий Корпус Термитника.

По дороге обменивайте у детишек и мальчиков-подростков всякую всячину на аскорбинки.

Поднимайтесь на последний этаж и говорите с Таей: она готова предоставить вам быка, если вы достанете для нее и ее мясников 50 аскорбинок. Маленькая девочка наотрез отказывается от других лекарств... Она бы и съела, знаниям вашим она верит, но вот убедить тех, кто будет эти лекарства использовать...

Придется собирать альфа-таблетки. Проще всего купить в аптеках. Можно аскорбинки найти в домах и выменять у детей. Они также выпадают на трупах патрульных. Наконец, вы их могли просто не продавать.

Приносите таблетки Тае (она даст *первое сочетание трав*) и отправляйтесь на курган Раги (за кладбищем). Вам понадобится любой зараженный орган (обычный, не мясника, не невесты; подойдет разве что кровь умершего 3-го дня...), так что захватите с собой по дороге. Посмотрев сценку, забирайте кровь быка и несите ее Бакалавру. После ее осмотра говорите с Бакалавром. Задача будет выполнена.

В 7 утра приходит письмо Анны – к ней зашла Клара (да, еще одна), и сейчас Анна ее пытается задержать у себя, чтобы вы с ней могли поговорить. Идите к Анне.

Задача «Самозванка ищет ответ»

Узнать о том, кто же Клара – чума или чудотворница.

Как найти: письмо Анны.

Если после первого разговора с Кларой, откажетесь ей помогать, потеряете 10% репутации, хотя вы сможете взять задачу, поговорив еще раз.

Можете идти за Театр и забираться в люк. Ну, а если хотите повторить блуждания по тоннелям – ладно, идите к Владу и спускайтесь в колодец, после чего повторяйте путь к выходу. В этот раз будьте осторожнее: подземелье пророка заражено, что проявляется в наличии стационарных облачков заразы. После разговора возвращайтесь к Кларе. Она даст *седьмое сочетание трав*.

Днем приходит письмо Виктора.

Задача «Стучатся к Хозяйкам»

Принести из склепа дневник Марии.

Выдает: Мария.

Как найти: письмо Виктора и разговор с ним.

Идите к Виктору – он извинится за гонения и направит к своей дочери, а она попросит принести из склепа дневник. Идите к склепу, это совсем недалеко. Берите внутри дневник и выходите – снаружи появятся зараженные и несколько поджигателей, решивших известить заразу. Можете их убить, можете пройти мимо, а можете просто войти обратно в склеп и выйти – они исчезнут. Возвращайтесь с дневниками к Марии – получите 2 000.

День 7

В этот день в город прибывает инквизитор – вопреки имеющимся сведениям, – не Орф и не Карминский, а Аглая Лилич. Примечательно, что она сестра Нины Лилич, матери Марии.

Что же касается самой игры, то в магазинах одежды появляется накидка-репеллент. Также в магазинах одежды появится маска. Она уникальна хотя бы тем, что одевается отдельно от всего остального (а защиту дает хорошую). Пять драпировок на себя не оденешь, а вот защитную маску вы можете одеть с любой другой защитной одеждой. Она является единственным предметом одежды своего типа.

Рядом с Термитником открывается Круг, в котором можно драться с мясниками (награда – пузырек крови). Так как в прохождении Бураха вам придется (при успешном прохождении) провести один кулачный бой, то, если у вас возникают с этим проблемы, можете тренироваться, благо бои в круге легкие и быстрые. Времени хватит.

Утром получите письмо от Данковского. Приходите. Он, похоже, идет к инквизитору как на казнь, а вам советует сходить в Собор, чтобы получить хотя бы разрешение на дальнейшее перемещение и дать знать, что мертвых вскрываете для дела... пока на вас не наговорили другие. Идите в Собор.

Задача дня «Гибрид Быка и Человека»

Объяснить свои намерения инквизитору и выполнить ее поручение.

Как найти: разговор с Данковским (и его ночное письмо).

Когда вы зайдете в Собор, инквизитора там уже не будет. Придется прогуляться за Аглаей в Термитник. Поднимайтесь к Тае (сегодня и в последующие дни она будет на третьем этаже,

в комнате, вход в которую находится на правой стене освещенного факелами коридора). Поговорив с матерью настоятельницей, вы узнаете, что она уже отсюда ушла.

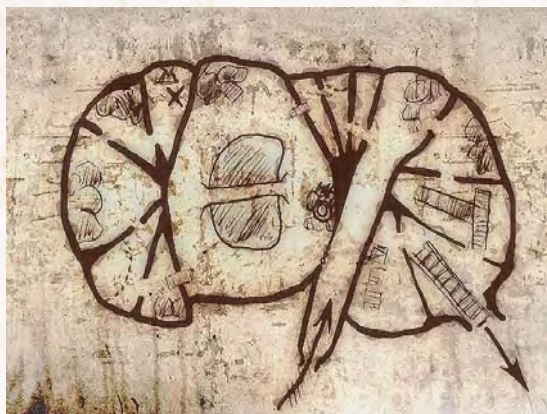
Теперь она разбирается с тем, что творилось в тюрьме городской управы – как вы помните, Сабуров устраивал массовые аресты. В Управе патрульные скажут, что инквизитор все сделала здесь, и собралась расследовать заговор поджигателей.

Идите к Горбуну. Естественно, и там вы ее не найдете – только трупы поджигателей и юношей, которые инквизитора обвиняют в нечестности – за информацией советуют зайти к Виктору.

Виктор скажет, что Аглая была приговорена к смертной казни, поэтому и оказалась здесь вместо Карминского и Орфа: скорее всего, ей дали последний шанс...

Ладно, идите в Собор. Она уже тут как тут. Поговорив с вами, она неожиданно решит вам помочь и предложит попросить крови у Старшины Оюна.

Идите в Бойни и говорите с ним – получите кровь. Карта Боев – на картинке. Входите вы снизу, Старшина отмечен крестиком в комнате слева сверху. Помимо входа, выйти из Боев вы можете еще и на рельсы (вторая стрелка). Готовьте из крови панацею (смешивайте с любым настоем) и возвращайтесь к Аглае. Задача дня выполнена.



Задача «Испытание Панацей»

Испытать полученную панацею.

Как найти: после главного задания поговорить с инквизитором.

По сути, это трата панацеи – она вам еще понадобится. Но если желаете – почему бы и нет? Если выменивали порошочки у малышей, то на лечение приближенных вам и панацей 10-го дня хватит.

Нужно сходить в Театр и поговорить там с Маской – она вас заразит. Затем нужно излечиться и прийти к Аглае. А лучше вылечиться прямо у нее на глазах, иначе есть шанс заразиться по дороге и ничего не продемонстрировать. Вот и все испытание. Панацея действует.

Задача «Жертвоприношение»

Узнать, что натворили Черви.

Выдает: Тая.

Как найти: письмо.

Черви совершили некое подобие обряда и теперь спрятались в Термитнике, в Коротком Корпусе. Вам нужно просто поговорить с ними и вернуться к Тае. На этот раз Короткий Корпус будет заражен: на лестнице (на третьем и на последнем этаже), а так же непосредственно перед червями будет туман. Снаружи, после выхода, вас будут ждать на улице два бандита.

День 8

Сразу после полуночи получите письмо Аглаи. Ночью она не будет давать задание, поэтому дождитесь утра.

Около 10 утра вам напишет о своем выборе Бакалавр, можете почитать. В письме будет указан список его приближенных.

Задача дня «Чья это кровь?»

Узнать, чья кровь была дана вам вчера.

Выдает: Аглая.

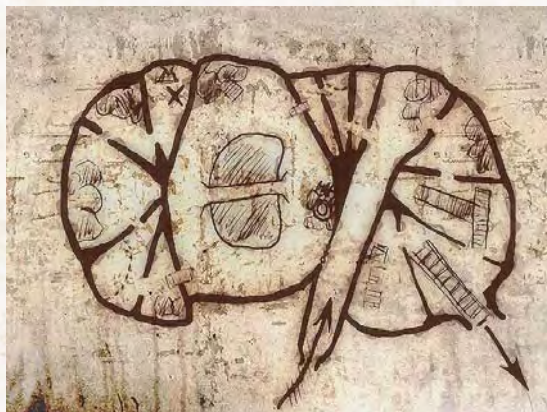
Как найти: ночное письмо Аглаи.

Чтобы пройти в Бойни, вам нужно договориться с Таей (она там же, где и вчера – в Долгом Корпусе). Тая просит узнать у Клары конец сказки, которую та начала ей рассказывать. Узнать о том, где Клара можно у Капеллы и Ноткина – идите лучше к Капелле, а к Ноткину можно зайти и по дороге к Мишке. Самозванку вы найдете в вагончике Мишки (отметят на карте – к юго-востоку от станции).

Если будете пытаться напрямую расспросить Клару, ничего не выйдет, поэтому начните рассказывать про то, как над ее концом смеялись, и она сама вам изложит вовсе даже не смешной конец. Если начнете ее явно спрашивать – она откажется говорить, и задача будет провалена.

Возвращайтесь к Тае и рассказывайте нужный конец сказки. Ошибетесь – задачу уже не выполните. Правильные ответы: третий вариант («...садовник вырвал другой цветок...»), а затем второй («...вырос новый сад во сто раз прекрасней прежнего...»).

Проходите в Бойни и идите к Старшине (если вы не запомнили дорогу, то – налево, а как попадете в большой зал – идите в другой конец). Он откажется делиться с вами знанием, пока вы не приняли наследство. Оспина утаила от вас удэй отца. Идите к Оспине, забирайте удэй и возвращайтесь назад. Оюн скажет, что кровь много веков сливали под землю, и та кровь, которую вы получили вчера – была взята из-под земли. Возвращайтесь к Аглае.



Уже ближе к вечеру приходит письмо Георгия.

Задача «Сын не отвечает за отца»

Наказать реального виновника закрытия Термитника.

Как найти: письмо Георгия.

На самом деле Термитник закрыл Младший Влад, а его отец узнал об этом позже и взял вину на себя. Идите к Катерине – она скажет, что Укладу-то все равно, вот только Каину хотелось бы иметь дело с более старым и покладистым Тяжелым Владом, а не с молодым да энергичным Ольгимским-младшим... Говорите с Таей и принимайте решение.

В отличие от сценария Бакалавра, где Младший Влад был его приближенным, здесь вы можете сдать Младшего Влада, а в 12 день попасть в Театр и пригласить в Собор Бакалавра и выбрать его вариант действий.

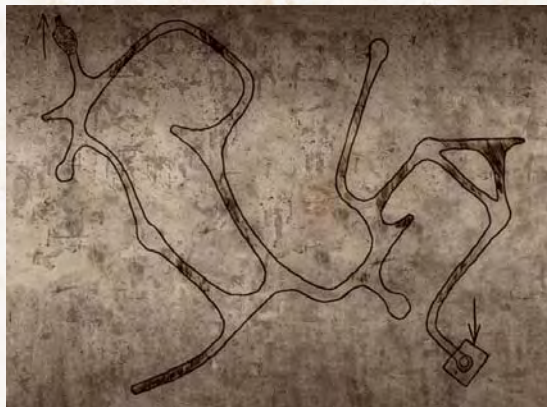
Если решите сдать Младшего Влада, получите награду (если не станете интересоваться, зачем Георгию это нужно, а просто поблагодарите) – 3 000.

Задача «Под землей»

Найти в тоннелях под колодцем книгу Младшего Влада.

Как найти: догадаться... или зайти поговорить о Термитнике...

Полезайте вниз. В тоннелях будут бандиты (богатые: на них можно найти *карабин, револьвер, обрез* и самые разные *патроны* – это не считая обычных *ножей, отмычек* и «*бритв*»). Помимо предметов на каждом будет в районе 2 000 денег. Кроме того, как только вы пойдете вглубь, вернуться назад, не найдя книжки, уже не получится... так что ищите. Книга будет как раз под завалом, т.е. вам нужно пробраться в другой конец подземелья. Можете просто воспользоваться картой... Взяв книжку, возвращайтесь за Театр, а затем идите к Младшему Владу, который в награду даст 4 000 денег.



День 9

Приезжает армия. В магазинах одежды появляются армейские вещи и патроны к карабину. Вероятность появления армейской одежды, впрочем, не очень велика и может даже оказаться, что ни в одном из четырех магазинов ее не будет...

Ночью вы, как и в 8-ой день, получите письмо Аглаи. А в 7:15 письмо Бакалавра о противостоянии Ферзей. В 7:20 придет повестка из штаба от генерала Блока.

Идите в администрацию Управы (в ту ее половину, где раньше было пусто).

Хорошо выспитесь и идите к Старшине – как и обещалось вчера, он вам устроит три испытания. Сегодня первое.

Задача «Осквернители»

Узнать, вынес ли Данковский кровь из Боев.

Дает: Старшина.

Как найти: нужно не забыть, что он в 8-ой день обещал устроить проверки. Или выслушать полководца.

Старшина напоит вас специальным отваром, из-за чего задание придется выполнять в условиях ускоренного роста усталости (100% в час). Усталость перестанет стремительно нарастать после выполнения задания или в конце дня.

Идите к Еве и говорите с ней – Бакалавра у нее нет. Можете сходить к Многограннику и узнать, куда увели Бакалавра, а можно сразу идти в разделочную – туда, где в свое время держали вас. Бакалавр за решеткой, и стерегут его два песиголовца.

Если вы отпустили в первый день Лизу, он будет одним из них и поможет вам. В противном случае вы можете убить песиголовцев-охранников или принести им 30 патронов к карабину (их можно взять, вернувшись к Еве).

Освобожденный Бакалавр скажет, что кровь он не брал, но проход в Бойни открылся именно потому, что вынесли кровь – это были мясники и одонги.

Возвращайтесь к Старшине – все сходится, как раз исчезло несколько степняков. На следующий день приходите за новым испытанием.

Если в процессе выполнения задания вам постоянно не хватает лечения, то:

1. Учтите, что бороться вы будете исключительно со временем, а основными препятствиями будут те препятствия, что его отнимают. Поэтому один из хороших маршрутов – по рельсам. От Врат Скорби до Жерла – практически никаких препятствий. И никаких соблазнов.
2. Помните, что усталость растет со скоростью 100% час, а здоровье при полной усталости падает со скоростью 100% за 6 часов. Поэтому не надо «любой ценой» снимать усталость, когда она дошла до максимума. Можете ходить и так. Разве что лимоны покусать. А вот кофе использовать не очень полезно, т.к. он сбрасывает 5% здоровья и 20% усталости, а 20% усталости у вас наберутся за 12 минут. А при ходьбе с полной усталостью за те же 12 минут у вас пропадет 3,3% здоровья... Однако кофе будет очень полезен **после** выполнения задания, чтобы не завалиться сразу спать (у Оспины, например)... хотя если вы выполнили задание Старшины утром, то можно будет и поспать...
3. Не забудьте, что если двигаться полубоком (W+A, например), то герой передвигается чуть-чуть, но быстрее.

Времени на выполнение задания нужно не так много. Чтобы дойти от Старшины до Евы нужно максимум два часа (даже если ходить только прямо). Всего при полном выполнении задания (Старшина → Ева → песиголовец → песиголовцы-охранники → Ева → охранники → Бакалавр → Старшина) понадобится ходить меньше 6 часов, а это значит, что много лечиться не придется. Я управился примерно за 4 часа, т.е. это очень грубые расчеты. Кроме того, путь можно укоротить за счет «ясновидения», не ходя к песиголовцу у ступеней Многогранника и накопив патроны заранее. В конце концов, песиголовцев можно убить (-3% репутации за каждого).

В шесть вечера придется письмо от Капеллы о госте. Идите в Стусток. Викторию посетила сама Аглая! Говорите с Аглаей, а затем с Капеллой.

Задача «Костры»

Зажечь костры за городом в Земле.

Выдает: Капелла после 6 вечера.

Как найти: письмо Капеллы (если вы не были у нее после 3 часов дня).

Если пойдете к Спичке, как советует Капелла, то его не будет. Зато там будут два песиголовца, с которыми можно подраться в случае неудачного разговора. На самом деле можете сразу отправляться на кладбище: у камней напротив ворот вас будет ждать старый (надеюсь) знакомый Пень. После разговора вы можете отдавать ему простые команды – зажигать костер, бежать за вами или стоять на месте.

Бегите к первому костру, у начала канатной дороги (рядом с Бойнями). У всех костров будет засада – сначала морлоки и песиголовец, у следующего костра будут бандиты и песиголовец, у костра к югу от кладбища стоят юноша (у него с собой *порошочек!*), песиголовец и мародер, а у последнего костра – три песиголовца. Если не считать порошочка у третьего костра, то на трупах будете находить разные случайные побрякушки (*бусы, сережки, кольца...*) и *твириин*... можете найти, например, *феромонин*, но в основном все-таки будут попадаться украшения.

Вам нужно будет каждый раз, когда Пень достаточно близко подойдет к костру, говорить ему «Зажигай костер». После того, как костер загорится, парень автоматически побежит за вами. Когда вы зажжете все костры, в журнал добавится запись о том, что Спичка мог уже вернуться.

Дома его не будет (рядом с дверью стоит девочка, которая говорит, что там засада). Так что если не желаете делать крюк, идите сразу к Капелле – Спичка у нее. После разговора с Капеллой задание будет считаться выполненным.

День 10

После полуночи, как всегда, вы получите письмо от Аглаи. У нее сегодня нет к вам никаких дел, так что можете не заходить.

В 7:15 утра приходит письмо Бакалавра с просьбой зайти к нему. Он, как ему кажется, понял, кто этот удург, которого вы должны спасти.

Задача дня «Удург»

Пройти второе испытание и узнать, кто есть удург.

Как найти: письмо Бакалавра.

Поешьте, запаситесь бинтами/жгутами и идите к Оюну. Он дает вам другой отвар – теперь расти будет голод (но тоже 100% в час). Вам нужно сходить на Курган Раги и заснуть на камне (повернитесь вниз и нажмите E, а если не достаете – присядьте). Духи скажут вам, где искать мясников – они будут рядом с жилищами травников. Вам нужно обойти все три жилища и убить мясников. Когда убьете последнего, голод перестанет быстро увеличиваться. Докладывайте Старшине о результатах и задавайте вопрос – а кто удург?

Оказывается, это город, вся земля, которую мы видим. Бакалавр удивится такому ответу, сам он считает, что удург – это Симон, и попросит проверить свое предположение, спросив Хозяек: Капеллу и Катерину.

Спрашивайте. Капелла отправит вас к Тае – можете спросить и у нее, а потом говорите с Бакалавром. Задача будет завершена.

Задача «Кто покормит куколку»

Найти куклу Мишки.

Выдает: Капелла.

Как найти: Капеллу просит посетить Бакалавр в задаче дня. Кроме того, она присылает письмо.

Идите к Мишке, а после разговора с ней отправляйтесь к трем торчащим из земли камням далеко на юге (она покажет). Там будет твирь. Собирайте появившуюся твирь (всего появится 20 кустиков – с савьюром осторожнее, он может оказаться под водой). По цепочке спуститесь вниз, на болота, а затем придете на островок, похожий на рыбку (сразу южнее моста; таких на карте два – кукла на южном, у «глаза»). Берите куклу.

Возвращайте куклу Мишке, получите склянку высшей крови. Мишка скажет, что взяла ее под Многогранником. Идите к нему, и у основания лесенки жмите E на темное пятно – получите еще одну склянку высшей крови.

Задача «Приходит Бос Турох»

На Пустыре Костного Столба появился бык. Узнать, что об этом думают дети: Ноткин, Ласка, Мишка и Спичка.

Как найти: письмо Таи.

Идите к Тае и говорите с пленником – старшим или младшим Ольгимским (зависит от того, кого из них вы сдали в 8-ой день). Затем говорите с Таей и идите на пустырь. Руководство к действию даст главный червь, стоящий поодаль – он скажет спросить у Ноткина. Три других Червя, рядом с быком, отошлют вас (слева направо) к Мишке, Спичке и Ласке.

В сторожке Ласки не будет, а девочка скажет зайти к Капелле – у Капеллы же есть сведения, что Ласку арестовали (Ласка в вагоне, который на тех же путях, что и вагон Мишки, но дальше от станции). Можете поговорить с Блоком и идти в вагон на рельсах, где Ласку держат. Пусть Ласка пообещает не мешать солдатам. С остальными детьми поговорите там, где они обычно живут.

Все сходятся на том, что быка нужно оставить в живых, что бы не случилось, хотя Мишка и говорит, что это не настоящий высший.

Возвращайтесь к быку. Каждый из трех морлоков рядом с быком даст вам склянку – всего получите *три склянки высшей крови*.

Итого вы можете получить в этот день 5 бутылочек крови, дающих вам возможность сделать 5 панацей.

День 11

Высокие цены ненавязчиво намекают, что закупаться в этот день вовсе даже не стоит. И на самом деле – пора бы уже разгрузаться. Если для вас армейские перчатки, ботинки или балахон не являются голубой мечтой детства, то сейчас их покупать уже как бы и не стоит. Завтра они вам не понадобятся. Лекарства (кроме порошочков, панацей и какого-то количества прочих, для собственного использования), оружие и патроны тоже можете продавать, если хотите – поешьте, – на следующий день вам вряд ли понадобится и еда.

После полуночи приходит письмо с размышлениями Аглаи, как и в предыдущий раз. Она теперь совершенно уверена, что удург – город. Утром, в 7:15 приходит письмо Клары – она предлагает вам свою помощь.

Идите, и не отказывайтесь – это действительно необходимо, а она на самом деле хочет помочь! После этого можете идти к Старшине – в любом случае, до утра он с вами разговаривать не будет, так что идти к нему до Клары особого смысла не имеет.

Задача дня «Последнее испытание слугителя»

Пройти последнее испытание.

Как найти: письмо Клары.

Вам нужно прыгнуть в глубокую яму. Она как раз в зале перед тем, где стоит Оюн (раньше была завалена камнями). Прыгайте. Попадете в Кайнор – проход между мирами.

Если вы не заручились поддержкой Клары, то после прыжка почти сразу умрете. В этом случае остается только посочувствовать вашей подозрительности. Лучше тогда не прыгать в яму, а воспользоваться «альтернативным» способом. А если на помощь согласились...

Говорите в проходе с Кларой: она отдаст одного из своих приближенных, чтобы вы жили. Говорите с душами Анны, Юлии и Лары и выбирайте одну из них. После этого идите дальше по тоннелю, окажетесь у дальнего выхода из Боен.

Идите к Старшине в Бойни и говорите с ним. Будет бой. Такой же, как и обычный кулачный, только легче, хоть и длиннее. Подбегайте–отбегайте, время от времени размахивая кулаками. Старшина слишком медлителен, хоть и живуч (выдерживает около 20 ударов в голову). Рано или поздно он упадет. Теперь вы Старшина Боен. Задача на этом считается выполненной. Но одна из девушек теперь заражена...

«**Альтернативный**» грубый способ выполнения задания: отказаться пройти испытание, затем сходить к Оспине, старшему или младшему Ольгимскому или Бакалавру и узнать про убийство, а затем вернуться и вызвать Старшину. И убить его.

В 11 утра приходит письмо Ноткина. Идите к нему на склад.

Задача «Бос Турох уходит»

Узнать, что произошло с быком.

Как найти: письмо Ноткина.

Идите на пустырь. Да... морлоки лежат у столба и их жгут три огнеметчика... а быка нет. Говорите с главным огнеметчиком, который стоит рядом с камнем – он скажет по всем вопросам обращаться к Лонгину, который в вагоне недалеко от станции (чуть дальше, чем вагон Мишки – там, где держали Ласку в 10-ый день). Лонгин сошлется на то, что так было надо, чтобы не дать быку стать еще одним источником зараженных частиц. И если заражения в городе хоть отбавляй, то уж за исполнением приказа о сожжении быка лично проследил Бакалавр.

Идите к Бакалавру и говорите с ним. Если играли за него, то причины, побудившие его сжечь быка, для вас не станут новостью. Задача завершена.

Задача «Дух покоряется силе»

Помочь договориться Капелле с Ханом.

Как найти: письмо Капеллы в полдень.

Выполнение несложное – нужно сходить к Бакалавру и узнать у него «пароль», а затем сообщить его песиголовцам наверху Многогранника («Укреплено» – не перепутайте) и зайти внутрь, в комнату Хана, чтобы передать ему предложение Капеллы. После разговора с ним возвращайтесь к Викторией. Она даст вам свои бусы. Задача завершена.

Предпоследний день окончен. Можете расслабиться

День 12

Заражения в городе в этот день не будет. Вы получите письмо Аглаи с объяснением, что и как будет делаться в этот день. На разговор вас пригласят ваши конкуренты (или коллеги – как посмотреть) Клара и Данковский. Они попросят исцелить своих приближенных. Если вы исправно выполняли задания, то панацей и порошочков хватит на всех.

Сразу после полуночи сама собой появится задача дня

Задача дня «Последнее решение о городе»

Если будут живы все ваши приближенные, вас пустят в семь вечера в собор. Вылечив приближенных Клары и Бакалавра, можете пригласить в Собор еще и их.

После излечения хотя бы одной из двух оставшихся групп приближенных вам приходит письмо Властей (не раньше 8 утра). Идите в Многогранник и внутри спускайтесь вниз, ступайте на чертеж. После разговора с Властями можете выходить. Если вы вылечили всех приближенных, то после визита к Властям вы получите письмо с предложением зайти в Театр. Можете идти: говорите с Маской у входа и проходите.

После 19:00 – совет в Соборе. Проходите. На совете будут присутствовать Хозяйка (Капелла), Аглая и Блок. Если пригласили Клару и Бакалавра – будут и они. Блоку вы скажете свое окончательное решение. Вы можете сказать ему свое решение, решение героев, присутствующих в Соборе или отказаться принимать решение вовсе.

При определенных условиях вы сможете увидеть дополнительный ролик после концовки. Если вы были у Властей, но не были в Театре, то для этого нужно отказаться от выбора, если же вы были в Театре – выбрать свое решение.

В полночь (или после выхода) вы увидите результат своей работы. Если не попадете в Собор или откажетесь от выбора – город погибнет. Тоже результат.

Задача выполнена.



Прохождение за Самозванку

Отличия от игры другими персонажами:

- невозможность пользоваться почти никаким оружием: только руки, скальпель и дамский пистолет; дистанционная атака руками;
- бродящих по кварталу зараженных можно лечить («атаковать» руками) за счет собственного здоровья;
- в сценарии Клары ваша репутация падает постоянно. Со 100% до нуля репутация падает ровно за полтора дня. Во сне репутация падать не будет, поэтому, в отличие от других персонажей, Кларе иногда лучше спать, чем бродить, обыскивая помойки. Особенно это касается первых дней, когда доступно мало способов восстановить репутацию.



День 1

Вы оказываетесь на кладбище. Поговорите с масками у сторожки – они кратко объяснят, о чем игра. Заходите в сторожку и говорите с Катериной. Она скажет зайти к Александру, и объяснит, где их дом. Идите к Александру.

Задача дня «Вестница»

Вылечить человека к вечеру и доказать, что Клара не злодейка, а чудотворица.

Эта задача дня не обязательна для выполнения.

Идите к станции, там было нападение на Бураха, были жертвы. Там бандиты, а несколько поодаль спрятались двое – какой-то человек и наш старый знакомый из прохождения Бураха Лиза. Расспросите его – узнаете, что он натворил. Попытавшись вылечить, Клара его убьет. Мужчина в восторге от божественного дара отнимать жизнь у злодеев и давать ее добрым людям, но так как люди верить просто так не будут, надо бы и вылечить кого-нибудь на глазах свидетелей. Один из тех, кто напал на Бураха, уполз в сторожку к Ласке.

Идите в сторожку – удобнее всего спуститься вниз, перейти реку вброд рядом с канатной дорогой, а дальше идти по рельсам. Ласка у себя в сторожке. Она скажет, что приходил Бурах и унес раненого к себе на завод. Идите к нему (корпус 4, Машина – единственный корпус завода к югу от железнодорожных путей).

Бурах действительно у себя. Он уходил за перевязочными средствами для этого человека, а раненый сбежал и скрылся в городе. Утверждают, что он упал у Анны.

Идите в Вербы – это особняк, рядом с которым стоят деревья и растет кустарник. Чтобы туда пробраться от Бураха, переходите пути, проходите на восток между двумя корпусами

заводов (Старый цех и Продольный цех) и идите вдоль дороги, а когда слева появится арка между двумя трехэтажными домами, заворачивайте туда, после чего сворачивайте направо.

У Анны гости. Раненый – это раз, Данковский – два; остальные – зеваки. Лечите раненого («атакуйте» его) и говорите с Данковским – он готов подтвердить факт чудесного излечения. Возьмите у Анны задание:

Задание «Наделенные правом выбора»

Узнать, на чьей стороне Гарусник – двоедушников или воров.

Теперь идите к Александру, и завершайте задачу дня. Александр даст второстепенное задание:

Задание «Крючья (явление истины)»

Развязать язык Георгию с помощью одной из чудесных способностей Клары.

Для этого нужно назвать человека его настоящим именем и сказать скрытый факт из его жизни. С фактами про Георгия поможет Катерина. Заходите в особняк с другой стороны и говорите с Катериной. Она даст список порученных и предложит попробовать сказать Георгию, что он не любил Симона и что он – не его близнец. Идите к Георгию.

Он сначала отправит Клару к дочери Марии, чтобы она сказала, стоит ли допускать ее до разговора с Георгием. Она даст свое согласие. Идите и говорите с Георгием. Можете, конечно, сохраниться и попробовать вариант «Судья, я знаю о тебе, что ты не любил Симона и не брат ему», но он не сработает. Правильная фраза – «Георгий, я знаю, что ты не любил Симона и не близнец ему».

После разговора возвращайтесь к Александру, зайдя по дороге на склад. Можете говорить про Гарусника с Грифом или с Ноткиным – не важно. Поговорите с Ноткиным про Лизу – если даже вы его убили, Ноткин об этом еще не знает – и попросите оружие. Он даст дамский пистолет. К нему подходят патроны от револьвера.

Возвращайтесь к Анне – говорите ей что угодно, у нее одно на уме – что ее все преследуют и подозревают.

На этом все задания дня завершены.

Так как репутация будет падать постоянно, ночью займитесь бандитами – она немного восстановится.

День 2

В этот и несколько последующих дней вы будете получать задачи у Александра и Катерины: Александр ищет виновного в начале эпидемии, а Катерина желает обратить некоторых людей к вере смирения.

Задача дня «Дух мятежного Уклада»

Узнать, виновна ли Остина в начале эпидемии.

Выдает: Александр.

Как найти: письмо Александра.

Для того чтобы заставить человека говорить, нужно знать тайну о нем. С этим может помочь Младший Влад – идите к нему. Влад скажет, что Уклад к мятежу подстрекала именно она.

Поговорите со Старшим Ольгимским (он уверяет Клару, что нет никакой ему от Оспиной опасности) и идите к Оспине – но она не расскажет о себе, пока вы не приведете ей Бураха поговорить. Что ж... идите в корпус «Машина», где Бурах был в первый день, и приглашайте... Затем возвращайтесь к Оспине и слушайте ее признание. В принципе, как и все, кто попадает в этой серии заданий под подозрение, она не виновата в начале эпидемии, но плохого сделала много.

Возвращайтесь к Александру. Если вы скажете, что она виновна, повысите *репутацию* (+10%), а Оспина заразится. Если скажете, что невиновна – репутация понизится (-10%).

На этом задача дня заканчивается.

Задача «Ласка»

Убедить Ласку в истинности учения смиренников.

Выдает: Катерина.

Как найти: зайти к Катерине.

Как и говорит Катерина, узнать, как войти в доверие к Ласке, можно у Лары – но разговор с ней не является обязательным. Ласке нужно принести хлеб, молоко и цветок – для мертвых (Лара об этом и скажет). Хлеб и молоко можно найти в магазинах, цветок лучше оставить с первого дня, но можно (если повезет) найти во время ходьбы по степи, купить в кабаке Стаматина или украсть из шкафа в одном из домов. В доме Горбуна, например, можно спокойно брать вещи из шкафов. В остальных придется красться или быстро убежать, если вас заметят.

Когда найдете все, что нужно, идите к Ласке. Можете ее убедить в вере смирения или, наоборот, переубедить. Затем возвращайтесь к Катерине – как скажете, так и будет. Вы можете сказать, что Ласка верит в истинность смирения, увеличив *репутацию* (+10%). Можете сказать, что переубедили – репутация упадет (-10%).

Задача «Целебные средства»

Изъять запасы лекарств у Анны.

Выдает: Младший Влад.

Как найти: поговорить с Владом, когда оказываетесь у него из-за главного задания.

Идите к Анне. Можете сразу забрать лекарства, но если не возьмете, она скажет, что у Бураха получается смешивать аналог антибиотиков, если верить слухам. Подробнее можно узнать у травников – идти нужно к тому, что недалеко от кладбища (остальные Клару прогоняют). А он уже пошлет в Притон, к Стаматину, которому Бурах продал настои.

Андрей подтвердит, что Бурах умеет готовить настои, и предложит хорошие настои в обмен на молчание Клары (хотя, можно купить эти настои и все равно сдать Бураха).

Можете все-таки забрать лекарства у Анны (*альфа-* и *бета-таблетки*, по 5 штук), а можете рассказать все про Артемия Владу. Если расскажете про Бураха, получите *1 000 денег* и *репутацию +10%* (можете сказать, что у Бураха ничего не выходит – получите *100 монет*) Если отдадите лекарства Анны, получите *500 денег*. Можете прикарманить лекарства Анны и сказать об этом Владу (*репутация -5%*).

Задача «Живые»

Найти Арфиста, друга Лары, в «Доме живых».

Выдает: Лара.

Как узнать: зайти к Ларе (по заданию Катерины, например).

Короткая и простая задача. Убедитесь, что у вас есть отмычка (если нет – ее можно обменять у девочек или втроедорога купить у Грифа) и идите к отмеченному на карте дому – это двухэтажный дом к западу от особняка Ольгимского. Отпирайте его (взять в руки отмычку и атаковать дверь). Дом будет заражен, поэтому лучше принять лекарства и надеть драпировку (на случай, если попадете в облачко заразы). Внутри поднимайтесь по лестнице и говорите с Арфистом. Внизу вас будет ждать Бакалавр, он несколько удивится, что Клара так быстро перемещается, ведь он только что видел ее у Анны.

Можете возвращаться к Ларе. Можете взять деньги (1 500) или оказаться (+5% репутации)

Если еды хватает, то можете вздохнуть с облегчением: в третий день цены упадут, и больше уже так сильно меняться не будут.

День 3

Задача дня «Семена каравана»

Выяснить, виновна ли Анна в начале эпидемии.

Выдает: Александр.

Как узнать: письмо Александра.

Идите к Анне. Она скажет, что откроется Кларе, если та узнает, что против нее затевает большой Влад – он присылает анонимные письма с угрозами. Подобраться советуется через его детей.

Можете поговорить с Младшим Владом, хоть диалог не обязателен: он возмутится, так как никакого дела им до Анны нет. А вот Капелла, тоже рассердившись на клевету, заинтересуется письмом с угрозой и скажет, что присылает ей письма, видимо, Хан.

Возвращайтесь к Анне и говорите с ней, затем идите к Сабурову: все как обычно, вы можете сдать Анну и повысить репутацию (+10%), либо сказать, что она невиновна, и понизить репутацию (-10%). Если сказать, что она виновна, то Анна заразится.

Задача «Ева»

Обратить Еву к вере смирения.

Выдает: Катерина.

Как узнать: это обычное задание, надо каждое утро ходить к Катерине.

Сначала надо сходить к Юлии и узнать, чем дорожит Ева. В разговоре с Юлией вы можете сказать, что она в своих расчетах ошиблась, и на самом деле вы вовсе не из-за Евы пришли (+30% репутации), но тогда выполнить задание вы уже не сможете. Сказав, что Юлия права, вы узнаете, что она много ходит в пустующий Собор, но в последнее время она думает только о Данииле.

Теперь идите к Еве, а после разговора с ней – возвращайтесь к Катерине. Если оставить Еву при своих убеждениях, то репутация понизится (-10%), если переубедить, повысится (+10%) и получите 1 000 денег.

Задача «Кто уязвит Бакалавра»

Узнать, чем заняты Бакалавр и Рубин.

Как найти: зайти к Анне, например, по задаче дня.

Идите к Еве. Скажите ей, что хотели бы передать Данковскому лекарства или что Анна хочет донести на него, и надо Бакалавра предупредить – она скажет вам, что Рубин где-то на складах (и можно узнать стук, на который он откликнется и откроет дверь).

Идите к Рубину. За то, чтобы Клара его не выдавала Каиным, он предложит две синие вакцины.

К Георгию и Марии можете не ходить – они воспримут донос неадекватно и ваша репутация пострадает (Георгий: -30% репутации в случае выбора реплики «Напрасно вы так» и -7% в случае выбора «Ай! Ты пожалеешь, дерзкий старик!»; Мария: -10%). А вот Виктор отблагодарит (2 000 денег, либо, если откажетесь, 5% репутации)

Задача «Кто ужасит Гарусника»

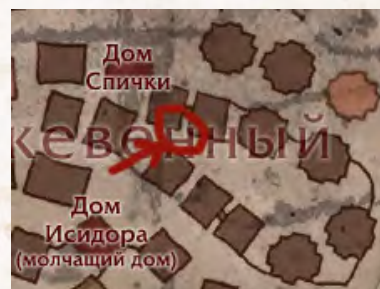
Найти Бакалавра и Гарусника в зараженном квартале.

Выдает: Капелла.

Как найти: к Капелле нужно зайти при выполнении главной задачи дня.

Идите в отмеченный на карте дом. У Бакалавра вы узнаете, что он ищет Гарусника, который скрывается тоже где-то здесь. А также то, что где-то здесь мальчишка испытывал порошок.

Мальчишка (Лодырь) находится во внутреннем дворе, стоит рядом с перемычкой, соединяющей два дома, сразу к юго-востоку от дома Спички. Можете взять у него порошок.



В доме напротив того места, где стоит Лодырь Гарусник и спрятался. В обмен на молчание он предложит свои настои ($+40\%$ иммунитета, -1% здоровья и $+20\%$ иммунитета, -8% здоровья). Если рассказать Бакалавру, где прячется Гарусник, то он даст неомицин и 2 000 денег.

Задача на этом будет считаться законченной. Можете также зайти к Капелле, чтобы сообщить, что нашли Бакалавра. Она спросит, может Бакалавр сам решил испытать средство – если ответите, что на это надеетесь, то получите $+5\%$ репутации, если скажете, что вам неизвестно – то $+2\%$ репутации. Если ответите, что про Лодыря он забыл, и стал искать Гарусника – ничего не получите.

День 4

Задача дня «Разбойники и головорезы»

Александр хочет узнать, виновен ли Гриф.

Как найти: задание вполне закономерное.

Утверждается, что Гриф сбросил трупы в реку. Идите к Грифу, он скажет, что не виноват и невиновность может подтвердить Ноткин, да только тот его не любит. Ноткин, однако, подтвердит, что ни к грабежам, ни к сбросу трупов тот не причастен, но... С этим «но» идите к Грифу. Но Кларе не удастся околдовать его. Поэтому Гриф попросит о поручении – выкрасть у истинного виновника грабежей, Браги, мешок, который докажет невиновность Грифа.

Идите к отмеченному на карте складу. Вокруг будут стоять бандиты – вы можете прокрасться мимо, но одного убить, скорее всего, придется. «Вылечите» последнего бандита руками (он умрет) и заходите на склад. Внутри стоит Брага, заговорите с ним и обманом уведите (отправьте его посмотреть, кто прячется в дальнем углу).

Посмотрите скриптовую сценку, как Брага идет в дальний конец склада. Затем он, поняв, что его обманули, бежит к вам, а за ним – невесть откуда взявшиеся в том углу две крысы. Так как ничего с Браги вы не получите, лучше будет схватить мешок и быстро убежать, хотя можно и убить Брагу – это не сложнее расправы над прочими бандитами.

Несите мешок Александру, а затем возвращайтесь выслушать рассказ Грифа. Он знал о начале эпидемии, но ничего не сказал. Александру можете сказать, что Гриф виновен (+10% репутации) или невиновен (-10% репутации). И помните, что сказала Катерина в первый день...

Задача «Кукловод»

Катерина хочет узнать, каких взглядов придерживается Марк и просит передать ему, чтобы он помешал организовать в Театре госпиталь.

Как узнать: такое задание Катерина в начале игры дает каждый день.

Марк не в Театре – рядом с закрытым Театром вас будут ждать Маски и скажут, что он у Марии (если дадите 500 монет, получите +10% репутации). Можете и сразу идти к ней, не подходя к Театру.

Если поговорите с Марией и скажете, что ошиблись дверью, понизите репутацию (-10%). Если на второй же реплике попросаетесь и скажете, что ненавидите ее, -30% репутации вам обеспечено. Можете поговорить на другую тему и сказать, что не имеете права называть себя святой – репутацию повысите (+10%), если нагрубите («Это я тебя сожру, глупая женщина»), опять -30% репутации.

Говорите с Марком. Он скажет, что Катерина считает Театр важным из-за существа, которое в нем живет и является ей во сне. Скажет, что нужно ответить маскам, чтобы они пропустили в Театр.

Идите к Театру, говорите с масками, проходите внутрь и заговаривайте с Крысиным Пророком: он будет стоять на сцене. Катерине он скажет передать, что Марк безнадежен, а Кларе говорит, что ее сестры не существует.

Идите к Катерине. Если вы не расскажете про Крысиного Пророка, то увеличите репутацию (+5%). Если расскажете, то получите +10% репутации.

На этом выполнение задания заканчивается.

Задача «Облава»

Лара просит предупредить Бураха об охоте на него.

Как найти: письмо Лары

Идите к Александру – он попросит, наоборот, помочь схватить Бураха, сказав ему, что дома его ждет Рубин. Бурах в одном из домов квартала Заводов. А именно – в восточном из трех домов, которые расположены ближе всего к заводам. Ищите на первом этаже.



Если вы его предупредите – возвращайтесь за наградой к Ларе: *2 окорока и эторфин*. Если заманите в ловушку – идите к Александру: *500 денег, +10% репутации*. Можете после этого поговорить с Ларой, но это ничего не изменит

На этом день закончен.

День 5

В этот день у Марии в обычном диалоге (приветствие-прощание) вторая реплика Клары («Я испытываю тебя на прочность») вызывает *падение репутации на 5%*, поэтому, если вам падения репутации мало – заходите.

Кроме того, у Клары – да, да, как и у Бураха – в пятый день начинают работать крысиные бега. И если у Бураха они были малополезны ввиду постоянной занятости рюкзака героя чем-то еще, то Клара вполне может приносить крыс, которых удастся поймать.

Задача дня «Причастие Рубина»

Узнать для Александра, виновен ли Рубин в начале эпидемии.

Как найти: письмо Александра, задание типовое для начала игры.

Идите к Младшему Владу: он скажет пока не выдавать Рубина Каинным, и предложит накормить его, чтобы он стал с вами говорить. Нужно принести Рубину свежее мясо и твирин (по три штуки).

Мясо можно найти в магазинах, у патрульных или в домах, а вот твирин следует искать в притоне или у Грифа (и, естественно, в домах, где его тоже можно найти).

С этим приходите к Рубину и предлагайте ему поесть. Он расскажет, что делал вакцины из крови Симона и что есть люди, кровь которых тоже не такая, как у всех. На остальные вопросы он согласится отвечать только если Клара выпросит ему прощение у Георгия.

Идите к Георгию, он согласится простить Рубина.

Возвращайтесь к Рубину – он почти все уже рассказал. Из нового он кое-что о шабнаке расскажет и сообщит, что Симона вернуть не сможет, но вот раскрыть тайну его крови – вполне возможно.

Идите к Александру. В данном случае при сдаче вы *повысите репутацию на 10%*, так как Александр сам решит оставить его в покое. На следующий день – к Юлии.

Задача «Близнецы»

Убедить братьев Стаматиных, самых ярких утопистов.

Дает: Катерина.

Как узнать: обычное задание Катерины.

Начать следует с Петра (да Андрея и нет сейчас в кабаке). Поговорив с Петром (Петр плохо соображает) и получив на руки *твирин*, удастся понять, что он без брата ничего не будет решать.

Идите в кабак и говорите с мужчиной, стоящим в дальнем углу, рядом с местом, где раньше был Андрей. Он скажет, что Александр начал массовые аресты, и Андрей бежал из кабака.

Вам нужно будет сходить к Александру, попросить не трогать пока Андрея, а потом вернуться в кабак.

Андрей веру смирения принимать не собирается, и прогонит Клару. Идите и говорите с Петром – он все прекрасно понимает, но смиренником не станет. Можете его обмануть, но к смирению он все равно серьезно не относится. Если честно скажете, что брат не согласен и уйдете («Я передам о тебе Катерине...»), получите 5 бутылок *твирина*.

Возвращайтесь к Катерине с печальными новостями... –2% репутации.

Задача «Лучший друг»

Встретиться с альбиносом за кладбищем, на кургане Раги.

Выдает: Ласка.

Как узнать: записка Ласки, днем.

Идите вечером к Кургану Раги. Там будет 4 мародера – пожалуй, здесь, на открытом пространстве, единственный случай, когда вы можете попытаться сразиться с ними врукопашную и победить. С их тел снимите украшения. Количество может быть разным, а предметы такие: *бусы, бронзовый браслет, серебряное кольцо, золотое кольцо*. Иногда выпадает и 6 золотых колец.

В 9 вечера появится альбинос и пойдет на курган. Если придете чуть позже, он как раз там уже будет. Разговор с ним завершает задание. Он скажет много любопытных фактов и предупредит, чтобы вы подготовились к 6-му дню. Если желаете узнать побольше, то не выбирайте в начале разговора последний вариант («Конечно, знаю. Я Клара – воровка, ...»), после которого диалог тут же закончится, пусть и с записью в журнале.

Если мародеров убивать нечем, а руками не выходит – не расстраивайтесь. Можно попытаться пробежать мимо, либо увязать их за собой, а потом сделать круг и заговорить с альбиносом. После разговора побежать на кладбище и заскочить в сторожку.

Задача «Собор»

Капелла просит узнать, все ли хорошо в Соборе.

Как узнать: письмо Капеллы, вечером.

Как она и просит, идите к Марии, чтобы узнать, не видела ли та такого же сна. Мария скажет, что не спала, но если нужно пробраться в Собор – это к Даниилу. Если скажете, что боитесь идти в собор, даст денег для охранников (4 000). Идите к Данковскому: он у Евы.

Сказав все, что думает о Кларе, он ничего не даст – у него нет ключа, и его самого в Собор не пустят просто так (можно было к нему и не ходить). Зато подкинет идею, как пройти мимо охраны. Нужно принести 20 бутылей воды (охрана это в явном виде попросит, если предложить свою помощь).

Что ж... собирайте. Если не хватает помоек, ищите в магазинах. Хотя бутылок из мусора должно хватить: поищите в тех местах, о которых легко забыть или куда обычно вы не ходите, чтобы не тратить время. Вокруг Театра, на заводах, рядом с Управой и немного восточнее нее, недалеко от склепов в Каменном дворе и рядом с Собором (через забор от него).

Когда соберете, отдавайте – Клара обманет охрану – и проходите в Собор. Там все здоровы. Возвращайтесь к Капелле. Если скажете, что Мария вас чуть не убила, а потом – что любая награда подойдет, получите 4 000 денег; если попросите Капеллу замолвить за вас доброе

словечко, то еще +10% репутации. Если же скажете, что у Марии даже хорошо было, получите деньги (5 000) и +2% репутации.

День на этом закончен.

В шестой день цены будут немного выше, а репутация – ниже, поэтому можете купить продукты сейчас, если вам постоянно не хватает денег, и позаботиться о запасе лекарств.

День 6

В этот день сестра будет говорить с вами во сне. Поспите в 6-ой день 4 часа (можно несколько раз, главное, чтобы в сумме набралось), появится новая запись среди писем и новое задание. Так начинается новая серия заданий – поиск сестры. Если не прогоните сестру, квартал, в который она перейдет, будет заражен до конца игры. Если не прогоните людей, готовых ее приютить, их квартал будет заражен до конца игры. Все люди (одна группа в день) стоят на улице.

С репутацией в 6-ой день будет плохо. В этот день репутация сама по себе будет падать вдвое быстрее, чем во все остальные дни, то есть 100% за 18 часов, что не очень заметно. После взятия задачи дня у Александра репутация будет падать втрое быстрее, т.е. 100% за 6 часов. После разговора с Юлией репутация будет падать еще вчетверо быстрее: 100% за полтора часа.

Задача дня «Ангел смерти»

Найти виновного в начале мора и происшествия в Соборе.

Выдает: Александр (это его последняя задача дня).

Как узнать: письмо Александра.

После выдачи этой задачи репутация начинает падать втрое быстрее.

Подозревается Юлия. Разговорить ее может Ева, но Юлия сейчас и сама все скажет (т.е. разговор с Евой не обязателен). Она сама дала Кларе вещи, которые затем нашли в Соборе. Выходит, виновата Клара? Или нет?

Нужно найти Бакалавра, пока он не нашел сестру, чтобы он, посмотрев кровь, убедился в невинности Клары. Бакалавр обходит подозрительных женщин и берет у них кровь. Если пойдете к Еве, она возьмет ваши вещи (кроме оружия и медикаментов) и отпустит – вещи получите, когда Бакалавр приведет вас обратно. При этом репутация станет падать вчетверо медленнее, т.е. как после разговора с Александром – 100% за 6 часов.

- До 14:00 дня Бакалавр будет у Анны.
- С 14:00 до 16:00 – у Лары.
- С 16:00 до 18:00 Бакалавр будет у Оспины.
- После 18:00 вечера он будет у себя дома.

Когда поговорите с ним, перенесетесь на второй этаж дома Евы и получите обратно вещи.

Задача будет считаться выполненной, однако выйти до утра вы уже не сможете. Зато скорость падения репутации восстановится до обычного значения 100% за 36 часов, пускай и пользы от этого немного (все равно в запертом доме остается только спать).

Задача «Харон»

Обратить Младшего Влада к учению смиренников.

Выдает: Катерина (это ее последняя второстепенная задача такого рода).

Как найти: она типовая.

Сначала нужно сходить к Капелле, она даст подсказку насчет местоположения сестры (в Створках) и скажет передать брату сборник сказок. Идите к Владу – он не возьмет сборник, а пожертвовать собой уже почти готов, да только что с того: ведь это он, если помните, закрыл Термитник, и теперь хочет до приезда инквизитора сдать Укладу.

Идите к Катерине. Она скажет, что теперь результаты уже не важны. Завтра в город прибывает правительственный инквизитор. Задание будет считаться выполненным.

Задача «Сестра»

Поговорить с Альбиносом.

Выдает: Ласка.

Как узнать: Альбинос присылает письмо, нужно догадаться зайти к Ласке.

После разговора с Лаской идите к кургану: вокруг появились поджигатели. Их можно не убивать.

В 9 часов вечера появляется альбинос, он будет стоять у основания холма, со стороны канатной дороги. Говорите с ним. На этом задача будет считаться завершенной.

Наконец, новая деятельность – прогонять сестру из кварталов. Общим является следующее:

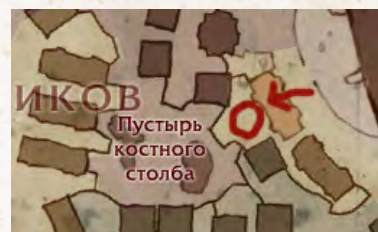
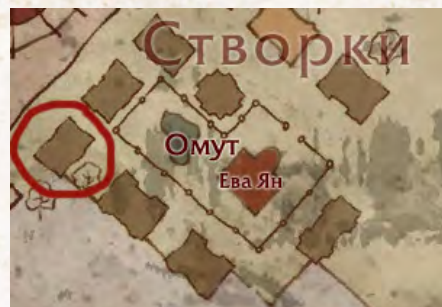
1. Клара прячется в доме и в письме дается указание на то, как его найти.
2. Она не стоит у входа, но обычно стоит в достаточно заметном месте. За шкапами и т.п. можно не искать – лучше идите в соседний дом.
3. Если ее прогнать, то в городе на улице появляется группа людей вокруг альбиноса, готовых Клару-самозванку приютить. Они всегда будут стоять в каком-нибудь малозаметном дворике.
4. Их надо убедительно прогнать, ни в коем случае не прикидываясь «плохой» Кларой – они потому и ждут ее, что не верят, будто болезнь идет за ней.
5. Если не прогнать людей, ждущих Клару, их квартал будет заражен до конца игры. Если не прогнать Клару, она все равно уйдет, уйдет и болезнь, но квартал, где можно было найти ее людей, будет заражен до конца игры. Начиная с 8-ого дня Клару можно оставлять в доме и сдавать гаруспику или Бакалавру (за *панацею и деньги* соответственно – но с *понижением репутации на 30%*).
6. Ищите по малозаметным дворикам.
7. Чтобы получить задачу, нужно поспать 4 часа.

Задача «Сестрица»

Прогнать сестру и позаботиться о том, чтобы ей непросто было найти приют.

Как найти: поспать в течение 4 часов. Можно поспать несколько раз, суммарной продолжительностью более 4 часов, если вы так заняты, что час сразу спать – это много.

В этот день Клара будет на втором этаже дома рядом с входом в сад за Собором, в квартале Створки (как и говорила Капелла). Прогоните ее. Теперь вам нужно найти людей, верных ей, и сказать им уйти. Не нужно бояться показать им чудо, но и проклинать не стоит – вам нужно убедить людей, что вы настоящая. Людей вы найдете за продовольственным магазином напротив Термитника, у границы квартала Сырые Застройки.



День 7

В этот день в город приезжает инквизитор Аглая Лилич. Она будет в Соборе. Поспав, поговорите с Данковским – он скажет идти к инквизитору и даст *1 000 денег*. Скорость падения репутации обычная, 100% за 36 часов.

Перед получением задания вам нужно проникнуть в Собор, для чего следует найти костюм исполнителя. Говорите с масками у Собора, а затем идите к яме рядом с кладбищем (будет отмечена на карте) и берите с трупа плащ с маской. Когда Аглая закончит допрос Каиных (в полдень), одевайтесь и проходите внутрь.

Задача дня «Возмездие»

Заставить Александра рассказать все.

Выдает: Аглая в Соборе.

Как найти: утром об этом говорит Бакалавр.

Идите к Александру... он вам скажет, что хотел бы сначала узнать, зачем прибыли Бакалавр и Аглая. Говорите в Театре с Данковским. Сначала он попросит передать оружие морлоку в каменном дворе – чтобы тот мог отомстить Гаруспику за смерть твириновой невесты, – а поговорив повторно, можете в обмен на маску исполнителя попросить Бакалавра рассказать о своем назначении. Чтобы узнать об Аглае, он советует обратиться к Бураку.

Идите в короткий корпус Термитника. Бурах даст «встречное» задание: отнести лекарства семье, которая пострадала из-за нерасторопности Бакалавра. Если вы дадите ему плащ, он расскажет об Аглае.

После этих двух разговоров можете возвращаться к Александру, затем по его просьбе зайти к Катерине: она попросит передать Марии, что отрекается от престола Хозяйки. Мария же посоветует поговорить с Капеллой – для верности. После – возвращайтесь к Катерине, а затем идите в Собор. Можете сказать, что Сабуровы виноваты (*-50% репутации*, Сабуровы заражаются) или помиловать их, как они и просили (они еще пригодятся позже, *+50% репутации*).

Задача «Бакалавр сеет зло»

Отнести склянки (5 бутылок твирина) семье, пострадавшей от действий Бакалавра.

Выдает: Гаруспик в коротком корпусе Термитника.

Как найти: к Гаруспику нужно зайти по главному заданию.

Идите в убежище Гаруспика, на заводы. Можете оставить твирин себе и сказать об этом семье (*-5% репутации*)... Отдав склянки, можете вернуться к Гаруспику и получить *2 000 денег* (если скажете «Злой дух это ты» – не получите ничего, хотя задание будет отмечено как выполненное).

Задача «Гаруспик сеет зло»

Передать оружие (самопал) Червю к югу от Каменного двора.

Выдает: Бакалавр в Театре.

Как найти: в Театр нужно зайти для выполнения задачи дня.

Сходите и отдайте оружие, получите *10 стеблей белой плети*.

Затем возвращайтесь к Бакалавру. Если откажетесь от денег, то получите *+5% репутации*. Если не откажетесь, даст *5 000*.

Задача «Сестрица»

Найти и прогнать сестру, а затем и ждущих ее людей.

Как найти: поспать 4 часа с момента предыдущего такого задания, причем письмо во сне придет только в этот день, хотя спать именно в этот день можно сколь угодно мало.

Сестра будет в восточном подъезде дома к западу от дома Младшего Влада. Ищите в главной комнате второго этажа.

Свита будет в Земле, в пустом круглом дворе к югу от Пустыря Костного Столба и к северу от котельной. Вы там, скорее всего, не были или были один раз, так как двор этот совершенно бесполезен.

Аглае можно сообщить об очищенных кварталах – как об очищении Створок в 6-й день, так и о том, что в 8-й день будет чиста Почка. Награда – деньги (*2 000–3 000*)



День 8

В этот день начинаются задачи от Инквизитора и Марии на поиск Гаруспика и Данковского соответственно в заколоченных кварталах. Карта на все дни приведена чуть ниже.

Можете зайти к Аглае и сообщить, что Почка чиста. Награда – *2–3 тысячи* и *5 бета-таблеток*. Если в диалоге выберете вариант «Несомненно», получите *+30% репутации*.

Задача дня «Город: внутренности»

Применить свои навыки на Старшине Боен.

Выдает: Аглая.

Как найти: прозрачным намеком послужит письмо – отрывок из распоряжений Аглаи.

Достаточно простая задача, даже не придется много ходить. Сначала нужно пробраться в Бойни.

Идите в Термитник, поднимайтесь на третий этаж и заходите к Тае (дверь – на правой стене освещенного факелами коридора). Маленькая Тая, дочь коменданта Тычика, согласится провести вас в Бойни, если вы расскажете ей сказку – но ей нужен хороший рассказчик. Идите к Спичке, говорите с ним, а потом возвращайтесь обратно и выбирайте третий вариант (то есть, рассказывайте сказку «о том, как считала свои стада одноглазая, однорукая, одноногая Дочка Ночи»).

Затем идите в Бойни (через главный вход). Старшина интересуется Бурахом, и он хочет узнать, какого мнения о нем Эспэ-инун.

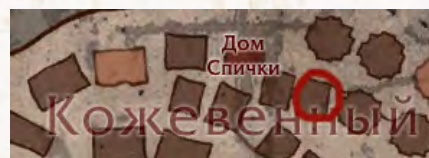
Отправляйтесь к Оспине и спрашивайте у нее, тот ли он, за кого себя выдает. Затем возвращайтесь к Старшине, а после разговора с ним – к Аглае. Задача будет завершена

Задача «По следам Гарусника»

Найти Гарусника в заколоченном квартале и предупредить об опасности.

Как найти: письмо Аглаи.

Бураха найдете в правом из сдвоенных домов сразу к юго-востоку от Спички. К югу от перемычки между этими домами в 3-й день стоял Лодырь. В доме будет охрана (черви и мясники). Охрану придется убить, хотя можете попробовать прокрасться мимо ☺.



Если скажете Гаруснику оставаться на месте, и доложите Аглае, то получите *-5% репутации*.

В случае выполнения задания как вас просили, сразу получите *+5% репутации*. По возвращении к Аглае получите *1 000 денег, мономицин* и *+5% репутации* (если скажете, что вам ничего не нужно, то просто *+5% репутации*).

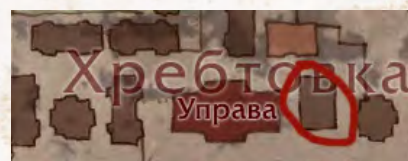
В случае если вы скажете ему где Бакалавр – *5 бета-таблеток* и *-5% репутации*.

Задача «По следам Бакалавра»

Найти Бакалавра в заколоченном квартале и предупредить об опасности.

Как найти: письмо Марии.

Бакалавр будет в доме сразу к востоку от Управы, на кухне второго этажа. Охрана состоит из патрульных и юношей. Можете оставить его на месте и сообщить Бураху.



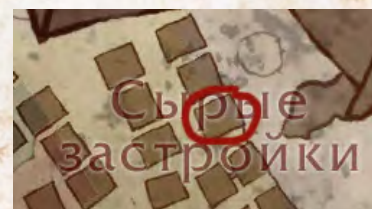
Если выполните задание так, как вас просили (сразу *+5% репутации*), возвращайтесь к Марии и получайте *феромоцин* и *2 000–3 000 денег*. Если сдадите ему Бураха, получите *3 000–4 000* и *-5% репутации*.

Задача «Сестрица»

Найти и прогнать сестру, а затем и ждущих ее людей.

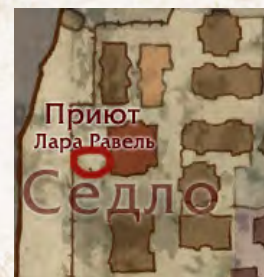
Как найти: поспать 4 часа с момента предыдущего такого задания, причем письмо во сне придет только в этот день, хотя спать именно в этот день можно сколь угодно мало.

Круг Суок это, конечно же, «арена» рядом с Термитником. Клара – в нижнем из трех домов неподалеку от этого круга (впрочем, как известно, в таких тройках зайти можно лишь в два дома из трех – крайние; средний же «дом» служит лишь соединением). Она будет стоять на первом этаже, в комнате по



правой стене, дальней от входа. Разобравшись с будущим квартала Сырые Застройки, отправляйтесь к ожидающим вестницу людям.

На этот раз они в квартале Седло, за домом Лары Равель. Но заметить их там достаточно сложно: обычно в ту сторону никогда не смотришь.



Начиная с этого дня можно оставлять Клару в доме, и указывать на нее Бакалавру или Гаруспику (задания «по следам»). Бакалавр дает 4 000–5 000 денег, а Гаруспик – панацею. При этом репутация серьезно понижается (–30%).

На этом день можно считать оконченным. Если репутации не очень много или заражения, напротив, многовато, – самое время восстановить, так как на 9-й день в городе будет армия, а солдатам, хоть и нужна треть шкалы, чтобы не атаковали... но стоят они в тех местах, где удобно ходить...

День 9

В этот день в магазинах одежды появятся армейские вещи и патроны к карабину (вам они ни к чему).

Следует отметить, что задачи «по следу Бакалавра» и «по следу гаруспика» станут доступны после выполнения основной задачи (так как в ходе ее выполнения оба героя будут в Термитнике, и в заколоченных домах им в это время делать нечего). Можете сообщить инквизитору, что Сырые застройки чисты (3 000–4 000, 5 бета-таблеток, гамма-таблетка и +30% репутации).

Как следствие, день стоит начать с главной задачи – несложно и без письма догадаться, что она берется у инквизитора – или с задания «Сестрица».

Задача дня «Город: голова»

Пробраться в Многогранник.

Выдает: Аглая в Соборе.

Как найти: для самых недогадливых в полдень приходит письмо от Инквизитора.

Как и говорит Аглая, начать следует с Георгия. Сейчас Георгий не против поговорить, но прежде он попросит найти Рубина и узнать, что стало с кровью Симона. После разговора с Георгием вы получите 5 бета-таблеток, 6 патронов для револьвера и рубашку-репеллент.

Отправляйтесь в Термитник (нет, не бойтесь – в Короткий Корпус). По прибытии обнаружится, что Рубин пропал. На первом этаже вас встретит Данковский, на последнем – молодой Бурах. С Данковским говорить необязательно, зато с Гаруспиком поговорить нужно, после чего можно возвращаться к Георгию – Рубина сегодня найти не удастся, хотя встреча с ним многое могла бы объяснить.

Георгий вас выслушает и скажет пойти к Виктору, чтобы тот рассказал, как пройти в Многогранник. Поговорите с Виктором и поднимайтесь на вершину Многогранника, спускайтесь в Агатовую Яму к Хану.

Хан пропустит вас внутрь. Спускайтесь вниз. Наступив на чертеж, попадете в уже, возможно, знакомую вам комнату. После разговора с детьми можете подниматься обратно, а затем спускаться с Многогранника и идти в Собор.

Аглая не в восторге от того, что Клара выполнила и перевыполнила свою задачу. Она изгоняет ее из города. Идите искать защиты у Блока, в администрации Управы. Разговор с Блоком завершает задачу дня.

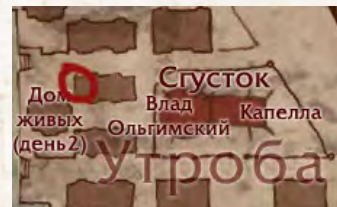
Через 25 минут приходит письмо.

Задача «По следам Гарусника»

Найти Бураха в заколоченном квартале и предупредить об опасности.

Как найти: через 25 минут после выполнения задачи дня приходит письмо.

Бурах будет в западном крыле здания к западу от Сгустка, особняка Ольгимских. Гарусник, как всегда, с охраной. Стоять будет на третьем этаже, в самой дальней комнате.



Если выполните задание, получите +5% репутации, а Аглая даст 2 000–3 000 денег и мономицин. Если доложить о провале – как обычно. Если сдать ему Данковского, то 5 бета-таблеток и –5% репутации вам обеспечено.

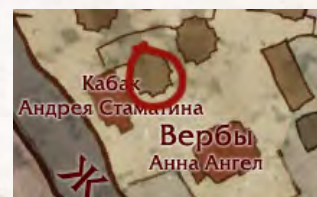
Через 50 минут после разговора с Блоком приходит еще одно письмо

Задача «По следам Бакалавра»

Найти Данковского в заколоченном квартале и предупредить его об опасности.

Как найти: через 50 минут после выполнения задачи дня приходит письмо.

Данковский – в доме сразу к востоку от кабака. Охрана – юноши (или один юноша) и патрульный. Данковский – на втором этаже, в предпоследней от лестницы комнате (перед спальней со столом и шкафом).



Если выполнить задание, то Мария даст морфин, неомицин и 3 000–4 000 денег.

Задача «Сестрица»

Найти и прогнать сестру, а затем и ждущих ее людей.

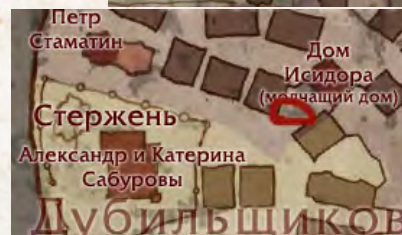
Как найти: поспать 4 часа с момента предыдущего такого задания, причем письмо во сне придет только в этот день, хотя спать именно в этот день можно сколь угодно мало.

Сестра будет в доме к юго-западу от северной из «лестниц в небо» (в квартале Ребро). Это с северной стороны треугольного дворика к востоку от Приюта, особняка Лары Равель. Ищите в западном подъезде на первом этаже: самозванка будет за ширмой в спальне. Если желаете получить деньги или панацею, можете оставить сестру здесь и сообщить о ее местонахождении Данковскому или Бураку соответственно (–30% репутации).



Людей и альбиноса найдете за домом Исидора.

В 10-й день задачу дня вы получите не от Аглаи, так что... не обязательно утром бежать в Собор. Разве что получить награду за очищенный квартал.



День 10

Аглая в награду за очищенный квартал даст 4 000–5 000, 5 бета-таблеток и 30% репутации.

Утром приходит письмо от Ноткина. Идите к нему, а после разговора – в прозекторскую, где вас уже ждет Данковский. Задачи на поиск Бакалавра и Гаруспика не получится выполнить до тех пор, пока вы не выполните главную задачу.

Задача дня «Симон»

Найти Рубина и узнать, что он выяснил о даре Клары.

Выдает: Данковский в прозекторской Рубина.

Как найти: письмо Ноткина

Из разговора с Данковским станет известно, что Рубин ушел к Каиным и с тех пор его не видели. Идите к Марии. Узнав о том, что Рубина схватили, отправляйтесь к Управе.

Солдаты у дверей тюрьмы скажут, что без разрешения Блока вас не пропустят. Заходите к Блоку: он скажет, что не давал разрешения на арест Рубина, и куда того утащили – не знает, но одного из тех, кто требовал арестовать Рубина, удалось схватить. Охране он даст приказ пропустить вас.

Заходите в тюрьму, но готовьтесь, что внутри она будет заражена: будут неподвижные облачка заразы. В последней камере по правой стене – искомый юноша. После разговора с ним возвращайтесь к Блоку и просите отпустить его, затем выходите из Управы – юноша будет у дверей тюрьмы. Оказывается, Рубина увели в подвал разделочной.

Теперь отправляйтесь в Разделочную (3-й корпус). Рубина там не окажется, зато будет Бурах, который пытался его освободить. А Рубина, как он скажет, увели к Театру. Идите во двор со скамейками за Театром, и вы увидите, что рядом с люком стоит Крысиный Пророк. Рубин – в тоннеле под Театром. Внутри будет охрана – два юноши, поэтому готовьтесь к встрече, если не уверены, что сможете справиться руками. Говорите с Крысиным Пророком и он перенесет вас вниз.

Убивайте охрану (+5% репутации за каждого) и говорите с Рубиным. Если сможете обойти охрану, то просто говорите с Рубиным и вылезайте.

Рубин скажет, что Клара может использовать для спасения города своих приближенных, которые согласятся, чтобы их кровь была использована для такой цели.

На этом задача дня будет завершена.

В течение часа после разговора с Рубиным придут два письма.

Задача «По следам Бакалавра»

Найти в заколоченном квартале Данковского и предупредить его об опасности.

Как найти: письмо после выполнения задачи дня.

Бакалавр будет в среднем доме к северу от сквера, в самой дальней от лестницы комнате третьего этажа. Охрана такая же, как раньше.

От Марии в награду получите 4 000–5 000 денег и 2 феромицина. Как всегда, за деньги можно сдать ему Гаруспика



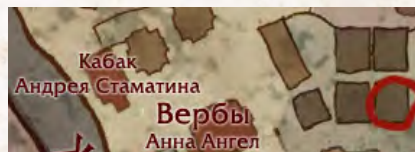
с понижением репутации.

Задача «По следам Гарусника»

Найти в заколоченном квартале Бураха и предупредить его об опасности.

Как найти: письмо в течение часа после выполнения задачи дня.

Если идти от дома Анны на восток, то слева скоро будут две пары соединенных арками трехэтажных зданий вокруг прохода к Пустырю Костного Столба (двор с большими камнями). В правом из ближней пары домов будет Гарусник – на третьем этаже. Можете ему сказать, где Бакалавр, в обмен на бета-таблетки и –5% репутации.



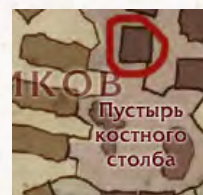
Аглая за выполнение задания даст вам 4 000–5 000 денег, мономицин и феромицин.

Задача «Сестрица»

Найти и прогнать сестру, а затем и ждущих ее людей.

Как найти: поспать 4 часа с момента предыдущего такого задания.

В этот день сестра будет в Кожевенном, в двухэтажном доме с северной стороны Пустыря Костного Столба. Как раз рядом с этим домиком стоят солдат и огнеметчик. Как всегда, сестру можно сдать Бакалавру или гаруспику – собственно, способов получить панацею не так много, так что лучше Гаруспику. Репутация понижается на 30%.



Свита к северу от сквера.

День 11

В этот день задача дня опять у Аглаи.

Это последний напряженный день. Можете не жалеть лекарств и одежды, а еще денег... закупайте еду. Если есть время – бродите по Узлам и выменивайте у малышек порошочки (если вам не хватает). В 12-й день ничего не выйдет: старый трюк со взломом дома и его повторным посещением до тех пор, пока у малышки не появится порошочек, на этот раз не пройдет. У малышек в домах порошочки просто не появляются.

Задача дня весьма длинная, требует большого количества ходьбы, поэтому возьмите ее как можно раньше.

Задача дня «Приближенные»

Передать пакет Бакалавру, а затем подготовить свое решение.

Как узнать: письмо Властей.

После просьбы инквизитора путь ваш лежит в Управу. У Блока, однако, Бакалавра нет, зато он знает, что Бакалавр уходил к орудию спасать архитектора Андрея Стаматина. В кабаке у него солдаты, самого же Стаматина там нет.

Идите к орудию, захваченному мятежниками. В камнях засела горстка солдат: после разговора выяснится, что у них ранили офицера. Если убьете офицера, то заработаете –30% репутации. Лечите его руками и смотрите сцену нападения на мятежников. Затем говорите с

вылеченным офицером. Оказалось, что когда они пришли, то успели как раз вовремя: мятежники отменили расстрел, и Андрей с Данковским успели уйти.

Дома у Петра гости. Стоит вся их компания: Петр, Андрей, Бакалавр. Петр и Андрей расскажут вам о Многограннике – о том, для чего он был создан, о решении Бакалавра оставить его в пустоте... и о том, что его существование не имеет смысла без людей, которым он нужен.

Данковский возьмет пакет с документами, подтверждающими лишение его всех полномочий, и попросит об отсрочке. Ему нужно избавиться от того, кто принесет Аглае решающий аргумент в пользу разрушения Многогранника – от Бураха. Сейчас он у себя в убежище, на заводах.

Когда вы придете к Бураху, выяснится, что он готовится пройти последнее испытание и сразиться со Старшиной Оюном. Сестра с ним уже говорила, поэтому он удивится, увидев вас... отговорите его, попросите подождать до конца дня, пока вы не уладите дело. А сами идите в Бойни и говорите со Старшиной.

Глава Уклада признает, что он недостойный служитель, и согласится стать первым, чью кровь Клара преобразит. Идите обратно – в предыдущем зале Боев встретите Бураха. Скажите ему о решении (не надо говорить, что вам город омерзителен) и возвращайтесь в Собор. Гаруспик уверен, что Аглая теперь выслушает решение Клары.

И ошибается. Терпеливо выслушав решение Клары, Аглая отчитывает ее и изгоняет из города... Идите к полководцу.

В отличие от Аглаи, Блок с пониманием отнесется к чуду, которое хочет совершить Клара. У него орудия, но он не хочет стрелять, даже если ради спасения этого города, повторить который невозможно, придется пожертвовать карьерой.

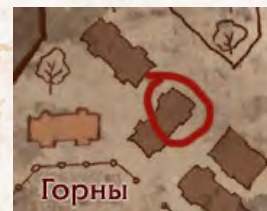
Осталось обойти своих приближенных. Старшина уже согласен, и найти надо *еще шесть добровольцев*. Всего приближенных *осталось восемь*. Вам решать... Можете оставить Сабуровых... Так или иначе, понадобится много ходить по городу. Напомню, что остались: Рубин, Гриф, Юлия, Лара, Оспина, Анна, Катерина и Александр. Когда выберете жертвы, возвращайтесь к Блоку.

Задача «По следам Бакалавра»

Найти Бакалавра в заколоченном квартале.

Как найти: письмо Блока.

На этот раз Мария не выдаст вам эту задачу, так как она уснула... А Бакалавр ушел к склепам ее оплакивать. Вы его найдете в ближнем к склепам крыле трехэтажного дома, обращенного торцом к воротам сада со склепом Викторией (рядом с контейнерами и бочкой воды). Если не нашли дом – посмотрите на карту.



Все точно так же, как и в предыдущие дни... Награда Аглаи – 4 000–5 000, феромидин и дельта-таблетка.

Задача «По следам Гарусника»

Найти гарусника в заколоченном квартале.

Как найти: письмо Аглаи.

Вам нужен трехэтажный дом в Квартале Заводов: если от заводов идти по дороге, то сразу после поворота дороги (когда справа будет ограда, а за ней – телеги), не продолжайте идти по дороге на север, а сворачивайте вправо, в конце дороги поверните налево – вот этот дом.



Как обычно, Гарусника можно сдать, а можно оставить. Гаруснику можно сдать сестрицу в обмен на панацею.

Награда (у Блока): 5 000 и дельта-таблетка.

Задача «Сестрица»

Найти сестру в зараженном квартале.

Как найти: письмо, приходящее через 4 часа сна.

Сестрица будет в «маленьком доме, зажатом между трех больших»... это двухэтажный домик у северо-восточного угла Сердечника, в квартале Хребтовка.

Свита будет в Ребре, к югу от «лестницы в небо». Сестру можно сдать Бакалавру (4 000–5 000 денег) или Гаруснику (за панацею) с понижением репутации.



День 12

Если вы уже прошли игру за двух персонажей, то вряд ли этот день будет для вас чем-то новым... хотя, думая именно так, в чем-то вы будете не правы. Следует заметить, что если предыдущие два варианта отличались очень мало, то у Клары 12-й день заметно отличается от версии Бакалавра и Гарусника по содержанию диалогов. Сказывается то, что персонаж – закрытый, и проходится после одного из двух других. Но суть та же.

Если здоровы все ваши приближенные – вас пустят в Собор

Если здоровы две любые группы приближенных – вас пустят в Многогранник, в скрытую комнату – где вы, впрочем, уже были один раз, если не пропускали сюжетные задания.

Если вы спасли всех, а Клара – единственная из трех персонажей, кто может спасти вообще всех, – то вас пригласят в Театр.

При спасении группы приближенных можете пригласить в Собор того, кто за них отвечает, и получите возможность принять его решение.

Если вы были в Многограннике, но не были в Театре, то при выборе решения не вмешиваться в ход Совета, будет скриптовая сценка после ролика. Если были в Театре, то она будет после принятия своего решения. После принятия решения ждите полуночи.

Приложения

Еще немного скучной правды жизни для тех, кому не хватило.

Рецепты

В игре вам будут попадаться связки трав на веревочке, в описании которых написано, какие нужно взять травы и что получится – в шестом сочетании трав «тридцать два всего лишь к трем». Трав всего пять: бурая твирь, кровавая твирь, черная твирь, савьюр и белая плеть.

Это указание на соотношение полезного действия настоя (увеличения иммунитета) и вредного (вред здоровью). Настои вы можете готовить у себя в убежище, о котором расскажет Младший Влад. Большой аппарат используется для смешивания трав, маленький – для смешивания настоя и органа (получится мертвая каша, которая уменьшает инфекцию и вредит здоровью). Смешивать можно любые 1-4 травы, причем правила простые. Рецептов много.

Общая формула выглядит следующим образом:

$$\begin{cases} \text{иммунитет} = +2^{N_{\text{савьюра}}} \left| 6 \cdot (N_{\text{черной}} - N_{\text{кровавой}}) + 20 \cdot N_{\text{бурой}} \right| \\ \text{здоровье} = -2^{-N_{\text{белой плети}}} \left| 6 \cdot (N_{\text{черной}} + N_{\text{кровавой}}) - 15 \cdot N_{\text{бурой}} \right| \end{cases}$$

Вот те рецепты, которые попадают в игру в процессе выполнения заданий (иммунитет/здоровье):

| № | состав | иммунитет | здоровье |
|------|-------------------------------|-----------|----------|
| I | черная, бурая, 2 савьюра | +100 | -9 |
| II | 2 черной, бурая, савьюр | +64 | -3 |
| III | бурая, кровавая, 2 савьюра | +56 | -9 |
| IV | 2 черные, бурая, белая плеть | +32 | -1,5 |
| V | бурая, 2 савьюра, белая плеть | +80 | -7,5 |
| VI | 2 черные, бурая | +32 | -3 |
| VII | черная, 2 бурой, савьюр | +92 | -24 |
| VIII | черная, бурая, савьюр | +52 | -9 |
| IX | 2 бурые, савьюр, белая плеть | +80 | -15 |
| X | 3 черные, бурая | +38 | -3 |

Места сбора твири

Твирь в игре растет при игре за Бураха и Клару. В прохождении за Данковского вы ее не найдете. Всего существует 99 мест. Естественно, не собранная трава остается на следующий день там же, где и росла.



Прохожие



Если вы будете активно меняться, то, конечно же, обнаружите, что есть следующие типы прохожих (полезных для персонажа): фабричные, женщины, подростки, девочки, малыши, малышки, пьяницы и доходяги. Плюс патрульные.

Фабричные и женщины ремонтируют вещи (оружие и одежду соответственно), остальные (кроме доходяг), меняют одни предметы на другие. У детей (кроме мальчиков-подростков) можно выменять патроны, у малышей бывают порошочки, а у пьяниц можно поменять бутылки с водой на бинты. Давая деньги доходягам можно повышать репутацию (срабатывает лишь один раз на человека). Повышение репутации пропорционально сумме подаяния – +1% за каждые 300 монет. У патрульных на постах можно менять «метки» и твирин на еду и патроны.

Дома

Теперь идем дальше. Для тех, кто вполне справедливо полагает, что ему вещи из нежилых домов послужат лучше, чем умирающим, и тем более – мародерам, будет не лишним запомнить, где что следует искать. С точки зрения наполнения все дома примерно одинаковы: содержимое определяется лишь шкафом, а никак не типом дома. Этих типов, кстати, всего семь.

Шкафы и тумбочки бывают трех видов. Во-первых – собственно, тумбочки/шкафчики. В них можно найти разные предметы (лекарства, в основном). Во-вторых, кухонные шкафчики – в них можно найти: орехи, лимоны, твирин, ножи; в общем, – еду и то, что к ней относится. Третий тип – шкафы для одежды. Это такие большие шкафы с двустворчатой дверью. В них можно найти керосин, иглы/крючки, а самое главное – именно в них (и только в них) можно найти одежду и огнестрельное оружие. Наконец, шкафы бывают просто пустые (в них никогда ничего не появляется).

В любом случае, расположение шкафов зависит только от типа дома и его состояния (обычный, зараженный, заколоченный). В обычном состоянии он не очень богат. Если дом заражен, то в нем меньше лекарств, зато больше патронов. В заколоченном доме, наоборот, лекарства найти легче, но там гораздо реже попадаются патроны.

Помимо шкафов, источником дохода могут стать предметы, лежащие на столах. Обычно это еда, простенькие лекарства и ножи.



И немного о битвах...

Принцип ближнего боя прост и не так уж нов, так что запоминайте... может, еще где пригодится. Размахнулся – подбежал – ударил – отбежал. Ножом можно проводить критические удары, если бить в затылок (подкрасться сзади и прицелиться в голову).

В начале следует именно размахнуться, т.е. начать бить, чтобы не делать это на расстоянии, на котором вас может достать противник. Все оружие ближнего боя, кроме кулаков, портится.

Огнестрельное оружие... его лучше не использовать на слишком больших расстояниях. И оно тоже ломается; ниже 50% – уже лучше не использовать. У самопала и карабина урон выше, чем у револьвера, зато у револьвера 6 патронов в барабане. Вот, собственно, и все.

Таблицы

А теперь пара табличек: параметры одежды и продовольствия. Особо стоит среди еды отметить лимон и воду: помимо влияния на голод, они изменяют *усталость*. Лимон снижает на 10%, а вода повышает на 3%. Кофе снимает 5% здоровья и 20% усталости (так как он не влияет на голод, в табличку я его вносить не стал).

| Продукт | Голод, % | Одежда | Защита, % | | | |
|--------------|----------|-----------------------|-----------|---------|-------|------|
| | | | удары | болезнь | огонь | пули |
| свежая рыба | -25 | | | | | |
| свежее мясо | -25 | драпировка | 0 | 10 | 0 | 0 |
| хлеб | -24 | маска | 0 | 25 | 0 | 0 |
| окорок | -18 | одноразовые перчатки | 5 | 5 | 5 | 5 |
| вяленая рыба | -16 | перчатки | 5 | 15 | 5 | 5 |
| вяленое мясо | -13 | полусапоги-репелленты | 15 | 10 | 15 | 15 |
| овощи | -12 | плащ-репеллент | 15 | 20 | 15 | 15 |
| молоко | -7 | сапоги-репелленты | 20 | 15 | 20 | 20 |
| сухарь | -2 | накидка-репеллент | 15 | 35 | 25 | 15 |
| орехи (все) | -1 | армейские перчатки | 15 | 20 | 25 | 15 |
| вода | -1 | армейские ботинки | 30 | 20 | 40 | 30 |
| лимон | +10 | армейский балахон | 30 | 50 | 30 | 30 |

Еще одна табличка: цена карты у Ноткина (сценарий Бураха), если кому-то интересно. В двух случаях: при невыполнении его задания в 3-й день и при выполнении соответственно.

| День | Ваги (не выполнен) | Деньги (выполнен) |
|------|--------------------|-------------------|
| 4 | 3 | 500 |
| 5 | 2 | 1 000 |
| 6 | 2 | 500 |
| 7 | 3 | 2 000 |
| 8 | 3 | 1 500 |
| 9 | 4 | 1 500 |
| 10 | 4 | 1 500 |
| 11 | 5 | 1 500 |

FAQ

Часто/редко задаваемые и просто интересные вопросы... и распространенные заблуждения.

Хм... вы дочитали до этого места? Что же, не все так запущено в этом прохождении. Да, оно техническое. Да, предназначено оно скорее для устранения проблем с выполнением заданий, чем для чтения на ночь. Тем не менее, на завершающем этапе написания этого прохождения, у меня возникло желание как-то его разнообразить.

Чур, вопросы по технике не задавать! Для этого есть все остальное прохождение.

Да... разработчики зачем-то наклеили свои нефотогеничные лица на фотографии в диалогах с главными персонажами...

К сожалению, разработчиков раза в два меньше, чем персонажей в игре, поэтому пришлось искать новые лица ☺. На самом деле, почти все фотографии – фотографии актеров. Фотографии разработчиков попали в игру в свое время из-за отсутствия подходящих актеров, а, как известно, нет ничего более постоянного, чем временное. В игре всего три фотографии разработчиков.

Ноткин и Хан – один и тот же актер.

Не знаю, почему так иногда кажется, но факт есть факт. Можно взять две фотографии, положить рядом и сравнить – абсолютно непохожие мальчики. Один и тот же актер использован только для близнецов Петра и Андрея.

Капелла Ольгимская... Почему ее иногда называют Викторией? Это баг?

Конечно же, это не баг. Девочку зовут Викторией, как и ее мать. А вот Капеллой Ольгимской ее называть ошибка – либо уж Виктория Ольгимская, либо Капелла, т.к. Капелла – ее прозвище.

Григорий Каин...

Георгий! Запоминайте! Григорий в игре есть, но это совершенно другой персонаж

Кто рисовал картины в игре? Красиво очень.

Картины рисовал Митос. Собственно, тот же художник, что рисовал скетчи и арты. Больше его работ вы можете найти на сайте www.meethos.com. И графика, кстати, на некоторых картинах никакая не компьютерная, а самая что ни на есть обычная – т.е. тушь и бумага... иногда карандаш. Впрочем, различить традиционную и компьютерную труда не составит.

Почему в игре не дали поиграть за инквизитора и полководца? Собирались же...

Разработчики оправдываются тем, что эти персонажи стали не нужны, когда сложился сюжет игры и ее главная метафора. Троица героев стала абсолютно цельной и самодостаточной. Инквизитор и Полководец были задуманы как герои на ранней стадии разработки, когда планировалось сделать не столько притчу о чудесах и неизбежностях, сколько симулятор эпидемии. Там они были бы на своем месте.

Музыка хороша... кто ее написал?

Андрееш «Вождь» Гандрабур. О нем можно кое-что узнать на сайте его группы: www.rookie.ru.

В Многограннике кто его знает какая зараза сидит... так что лучше его снести.

Встречалось, как ни странно, и такое утверждение. И хотя решение не единственно, стоит признать, что в игре с этим все честно. В Многограннике заразы нет.

Почему в игре на самом деле так мало нелинейности и возможности РЕАЛЬНОГО выбора? И так мало разговоров с прохожими... говорят одно и то же...

Это справедливо только по отношению к диалоговому геймплею. Тексты, как известно, писал один человек, а игру делали около трех лет, причем за это время дважды переписывали с нуля. В какой-то момент пришлось делать выбор – либо игра и замысел, либо тексты.

Что находится или находилось за дверью вечно закрытого кабака в Жильниках? Какой-то нереализованный квест?

Просто вечно открытый и вечно пустой кабак со стойкой и стульями.

А откуда был взят движок?

Движок писался Айратом Закировым и Алексеем Бахваловым специально для игры.

Прохождение © 2005 Halfgild Wynac.
Правка 2-й редакции © 2006 13xforever.