**Убивайте щенят во славу Сатаны**

 *К нам сегодня приходил*

*некро-педо-зоофил,*

*мертвых маленьких зверушек*

*он с собою приносил.*

**Несмешная ролевая игра**

Да, да, каждый миленький щеночек, которого вы грохнете, попадет в собачий рай к заботливым собачьим ангелам. Но Сатане похер, он все равно в выигрыше.

**Создание персонажа**

Берете лист бумаги и пишите большими буквами посередине: Я УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ. Это лист вашего персонажа. На следующей строчке МОЕ ИМЯ и пишите имя своего персонажа.

Есть четыре черты, потому записывайте их в столбик:

БЕЗДУШИЕ

ДОЛБАНУТОСТЬ

КРУТИЗНА

ЖИВУЧЕСТЬ

Со значениями от 1 до 5, причем 1 – обычный уровень человека, а 5 – дьявольски развитая черта.

Ниже напишите ЗЛО. Убивая щенят (и прочих зверушек) вы получаете очки Зла, которые можете тратить на прикольные сверхъестественные штучки.

Оставьте побольше места и пишите МЕНЯ НЕНАВИДЯТ. Сюда вы будете записывать всех, кому встали поперек горла.

Это лист вашего персонажа. Теперь распределите 11 очко среди четырех черт. Просто напишите напротив них числа от 1 до 5, чтобы в сумме выходило 11. И не жульничайте – Сатана любит жуликов, а игровые мастера – нет.

Теперь поясним, что означают черты.

**Бездушие** – то, насколько вы хладнокровный и бесчувственный ублюдок. Используйте эту черту для броска, когда нужно действовать без эмоций, добывая знания, расследуя ситуацию, обходя системы наблюдения и для других вещей, где полезны мозги. Бездушие заменяет то, что в других играх вы зовете интеллектом. У простого человека бездушие равно 1, а Ганнибала Лектора – 5.

**Долбанутость** – то, насколько вы двинутый, извращенный и больной урод. Используется на бросках, когда вы параноидально ищете что-то, проникаете в мотивы других людей или прячетесь под кроватью от глюков. Заменяет восприятие и скрытность из других игр. У простого человека значение 1, а у того парня из фильма «Семь» - 5.

**Крутизна** – насколько вы жестоки, брутальны и агрессивны. Используется на бросках, где нужно прибегать к помощи ярости, грубому воздействию и бою, заменяя силу и навыки сражений из других игр. У обычного человека равна 1, а у Микки и Мелори из «Прирожденных убийц» - 5.

**Живучесть** – насколько вы везучая и неубиваемая скотина. Используется в бросках, где нужна выдержка, выносливость, воля, упорство и желание выжить, будь то задержка дыхания под водой или выпутывание из смирительной рубашки. Как всегда, у обычного человека равна 1, а у Джейсона Вурхиса – 5.

И да, если вам позарез нужны ещё очки – жульничайте, пока мастер отвернулся. Однако в игре он вам за это полюбому натянет глаз на жопу.

Теперь определимся, сколько очков Зла у вас на старте. Киньте шестигранный кубик и сверьтесь с результатом.

- *Я жульничал на распределении черт* – получи -1 очко Зла, наглый придурок. Да, именно -1, хотя обычно Зло не опускается ниже 0.

- *выпало 1* – у вас 0 Зла. Вот дерьмо, надо было кидать лучше.

- *выпало 2 или 3* – у вас 1 очко Зла. Выберите +1 животное и получите +0 способов убить.

- *Выпало 4 или 5* – у вас 2 очка Зла. Выберите +1 животное и получите +1 способ убить.

- *Выпало 6* – у вас 3 очка Зла. Выберите +2 животных и получите +1 способ убить.

Затем вам нужно указать, сколько людей вас уже ненавидят. Киньте шестигранный кубик и сверьтесь с результатом.

- *Я и на этом броске жульничал* – да ты вообще охренел?! Сколько можно жульничать?! Ну ладно, Сатана тебя любит – пиши, что 0 человек ненавидят тебя. Хотя это вранье – тебя ненавидит игровой мастер.

- *Выпало 1* – тебя ненавидят трое. Молодец, хороший двинутый ублюдок, возьми печенье с полочки.

- *Выпало 2 или 3* – тебя ненавидят двое. Одна из них – твоя мамочка.

- *Выпало 4, 5 или 6* – тебя ненавидит один человек. Что за фигня, ты там наверху вообще делом занимаешься? Сатане не нужны в аду сопляки, чистые как жопа монашки.

**Игровая механика**

Что там дальше? А, ну да, механика. В общем, так – киньте шестигранный кубик и прибавьте подходящую черту, когда хотите что-то сделать. Если выйдет 7 или больше, то вам удалось. Для легких действий мастер может снизить сложность до 6. Если вы с кем-то соревнуетесь, то у кого выйдет больше, тот и рулит.

В бою та же фигня. Если вы выбросили больше соперника, то попали по нему. Если меньше – он попал по вам. Равный результат – вы парировали друг друга или ещё какая херь приключилась.

Если по вам кто-то попал, то нужно:

1. Сделать бросок Живучести или упасть.
2. Вычесть 1 из Живучести.

И пофиг, чем по вам ударили – кулаком, поленом, пулю всадили, гранату кинули. Вы все равно можете встать после этого, хотя мастер вправе назначать вам штрафы и время прихода в чувство на свое усмотрение. Живучесть восстанавливается, когда вы полностью излечиваетесь – а произойдет это опять же, когда скажет мастер. Поняли, почему не стоило жульничать?

Также мастер может заставить вас делать броски Живучести или вычитать её при кровопотере, шоке, серьезных ранах, обучении, отравлении, взгляде на солнце без темных очков и прочей фигне. Если Живучесть опустилась до 0, то вам стоит надеяться на две вещи:

1. Рядом есть док, который заштопает вашу задницу.
2. В аду все не так плохо, как говорят.

Если вам нужно как-то мирно провернуть свои дела с обычными людьми – ну там в библиотеку записаться или купить билет на самолет – то чем больше людей вас ненавидят, тем сложнее это сделать. Тут внимание, важная часть механики. Кидайте шестигранник и ничего не прибавляйте. Вам нужно выбросить больше, чем число людей, которые вас ненавидят. Если получилось, то все чудно. Если нет – мастер может приготовить для вас разнообразное дерьмо. Например: штрафы к броскам с тамошними чиновниками, неприятный обыск на предмет не засунули ли вы себе в жопу ствол, очередь у стойки, задержка вылета и т.п.

С другой стороны, иногда вам нужно выглядеть мерзким уродом. Тогда вы кидаете шестигранник, но пытаетесь выбросить число меньшее или равное количеству людей, что вас ненавидят. При успехе ваша жуть прямо таки наружу лезет – как гнойные прыщи, что облегчает многие задачи.

А, ещё одно чуть не забыли. В общем, всякие неписи имеет свои черты, непохожие по названию на ваши. Например, если вы устроили махач на кулаках с честным и порядочным копом, то против вашей Крутизны он будет кидать свою Храбрость. Оно, конечно, и ежу понятно, но блин, без приколов – столько придурков потом бы задалбывало вопросами, что лучше объяснить сходу.

**Кого убивать?**

Сатана не хочет, чтобы вы мочили только щеночков. Ему важно, чтобы вы убивали все виды животных, но лучше милых на вид и тех, кого кто-то любит.

**Собаки**

Щенки +1 Зло

Верная любимая старая псина +1 Зло

Собака-поводырь +2 Зла

Капризная старая псина +0 Зла

Сторожевая собака +0 Зла

Полицейская собака +1 Зло

**Коты**

Котята +1 Зло

Старые вредные кошаки, которых давно заждалось место в аду +0 Зла

**Прочие любимцы**

Кролики + 1 Зло

Попугаи +1 Зло

Болтливые нервные и вредные попугаи +1 Зло

Добрые попугаи +2 Зла (удачи с поисками такого)

Золотая рыбка +0 Зла

Милые и красивые рыбешки +1 Зло

Редкая тропическая рыба из чьего-то домашнего аквариума + 2 Зла

Редкая тропическая рыба из чьего-то стоматологического кабинета +1 Зло

Хорьки +0 Зла

Тарантулы и скорпионы +1 Зло

Хомяки, мыши и другие грызуны +1 Зло

Змеи, удавы и прочие рептилии. Не хрен их трогать, они для Сатаны типа свои.

**Дикие животные**

Белки, сурки, бурундуки, полевые мыши +0 Зла

Всякие жучки-червячки, муравьи и паучки +0 Зла

Бабочки +1 Зло

Певчие или другие распространенные птицы +0 Зла

Совы +1 Зло

Дикие или бездомные кошки +1 Зло

Горные львы +2 Зла

Койоты +1 Зл0

Дельфины +2 Зла

Киты +2 Зла

Детеныши тюленей +2 Зла

Медведи +1 Зло

Акулы +1 Зло

**Съедобные животные**

Если вы их съедите +0 Зла

Если не будете их есть +1 Зло

**Паразиты**

Сатана ненавидит, когда убивают паразитов. После смерти они тут же попадают в ад, а ему потом платить дезинсекторам.

Тараканы -1 Зло

Крысы -1 Зло

Комары -1 Зло

Мелкие собачки богатеньких дур (чихуахуа всякие) -1 Зло

Клещи -1 Зло

Мухи -1 Зло

Вши -1 Зло

Шершни -1 Зло

**Как их убивать?**

**+0 Способов убить их у персонажа**

Засунуть в мешок с парой кирпичей – и в пруд.

Застрелить.

Разнести башку булыжником.

Переехать машиной.

Отрубить голову на пеньке.

Смыть в унитаз.

**+1 Способ убить их у персонажа**

Голыми руками (жуки не в счет)

Держать под водой руками, пока не задохнуться или вытащить из воды (рыбки)

Схватить за задние лапы и со всей дури лупить о стенку.

Застрелить крупнокалиберным оружием или автоматом.

Засунуть в ящик без еды и заглядывать каждый день, пока не помрет.

**+2 Способа убить их у персонажа**

Съесть живьем (кроме золотых рыбок)

Зажарить живьем.

Сначала искалечить.

Церемониально, с ритуальными инструментами и распеванием гимнов Сатане.

Разнести ракетой.

И да, шизоид вы наш, можете придумать что-то свое и за это получить дополнительные очки Зла. Только не жульничайте.

**Зачем их убивать?**

**Трюки, которые стоят 1 Зло**

- перебрасывать кубик, пока на нем не выпадет минимум 4.

- Проигнорировать удар, даже если неудачно бросили живучесть.

- Автоматически подавить ненависть окружающих, чтобы провернуть с ними какие-то мирные делишки.

- Прижав ухо к двери слышать все, что по ту сторону, даже самые тихие звуки.

 - Говорить по телефону голос того человека, кем вы захотите притвориться.

- Выпрыгнуть из окна и безопасно приземлиться, неважно как оно высоко находиться.

- Спрятаться в тени или под чем-то и оставаться невидимым, пока вы неподвижны или кто-то на вас не наткнется вслепую.

- Вложить в удар столько силы, что противник должен будет перебросить свою Живучесть или другую черту от вашей атаки.

- Превратить любую музыку в «Эй Джуд» Битлов. Да, это отличный способ сорвать вечеринку.

- Притвориться мертвым так, что пока вы неподвижны, никто не заметит разницы.

- Говорить или шуметь так, чтобы звук шел будто бы из другого места.

- Устроить замыкание любому электроприбору.

- Колдовать заклинание первого круга из сатанинской книги.

**Трюки, которые стоят 2 Зла**

- перебрасывать кубик, пока на нем не выпадет минимум 5.

- Взять под контроль ближайшего паразита. Вы сможете видеть его глазами и управлять его действиями.

- Добавить одно животное к тем, что персонаж выбирал в начале. Хотя можно убивать всех подряд, выбранные животные приносят на 1 больше Зла. Берите сколько хотите раз, лишь бы Зла хватило.

- Добавить 1 к любой черте на следующие полчаса игры.

- Восстановить все потерянные единицы живучести. Все раны мгновенно затянулись.

- Если вы носите плотно застегнутый плащ, то при атаке по вам можете его сбросить и рассыпаться роем паразитов вместо получения урона. Паразиты снова соберутся в ваше тело где-то в безопасном месте.

- Плюнуть или высморкаться огнем. Жидким огнем, прожигающем все, как хороший напалм и достаточным, чтобы развести костер.

- Запрыгнуть на крышу дома или на уровень третьего этажа.

- Прыжком перелететь четырехполосное шоссе.

- бежать со скоростью 50 миль в час.

- Звякнуть Сатане. Он, если что, выручит, но и про оплату не забудет.

- Задержать дыхание на двадцать минут.

- Ходить и свистеть. А пока вы свистите, никто не увидит вас, чтобы вы не вытворяли – только слышать будет. Жуть, правда?

 - Вести тачку с заднего сиденья.

 - Колдовать заклинание второго круга из сатанинской книги.

**Трюки, которые стоят 3 Зла**

- Пройти сквозь стену.

- Раствориться в каком-то предмете. Крупном, вроде шкаф или рояль, откуда можно все слышать и видеть, но нельзя ничего делать. Сидеть можно, пока не надоест.

- Отдать кому-то одному приказ, который он выполнит не раздумывая. Желательно приказывать что-то простое, и если это опасно, мастер может дать ему шанс сделать бросок на сопротивление.

- прибавить уровень к способам убивать, до максимума +2. Убивать можно любыми способами, но когда делаете это способами, что относятся к уровню, которым вы владеете – получаете больше Зла. +1 за уровень 0, +2 за +1 и +3 за уровень +2.

- Заставить дюжину паразитов появиться в ваших руках.

- Заставить трех паразитов появиться где угодно в пределах вашего зрения. Даже у кого-то в ухе, носу, кармане или трусах.

- Превратиться в животное, которое вы недавно убили. Можно находиться в его облике сколько угодно, а пока вы это делаете, ещё позволено:

 1. заставить глаза сиять красным светом.

2. говорить жутким человеческим голосом.

3. сделать так, чтобы ваши лапа (копыта, хвост, та хрень, на которой вы передвигаетесь) оставляли повсюду выжженные следы.

4. Заставить вашу тень и отражение передвигаться самостоятельно – очень полезно сторожевых псин дурачить.

- Зажечь огонь взглядом.

- Отрастить клыки, когти, жабры, крылья, хобот, мех, лишние глаза и вообще любые черты животных, какие захотите.

- Летать, примерно со скоростью бегущего человека.

- Отрубить электричество во всех квартирах небоскреба или пригородный квартал.

- Колдовать заклинание третьего круга из сатанинской книги.

**Трюки, которые стоят 4 Зла**

- Заставить машину или комнату взорваться так, как это бывает лишь в голливудских фильмах – с огненными клубами и прочей хренью.

- Призвать рой из сотен, а то и тысяч выбранных паразитов. Их можно направить на какую-то цель, но вскоре они все равно вернутся к привычному поведению.

- Осквернить церковь. Вам не нужно для этого делать какую-то херь с декорациями или символами (хотя никто и не запрещает), просто само место перестает быть святым. Не то, чтобы вам опасна святая земля – но всяким религиозным фанатикам с её помощью удается делать разные неприятные трюки, так почему бы не пнуть их под зад?

- Управлять силой мысли потоками дерьма, грязи, перегноя и прочего мусора, даже заставить его затопить целый квартал или бить фонтаном до неба. Начинаем вечеринку!

- Превратиться в вонючее облако дыма. Можно парить или проникать сквозь щели, а чтобы вернуть назад тело – стоит лишь пожелать.

- Создать заклинание или ритуал и записать его в сатанинскую книгу. Вы описываете эффект, а мастер определяет круг магии.

- Колдовать Малый Ритуал из сатанинской книги.

**Трюки, которые стоят 5 Зла**

- Заставить выбранного человека тут же заняться с вами сексом.

- Докинуть двадцать лет к продолжительности жизни (ага, вам и так до старости не дожить)

- Насовсем повысить на 1 одну из черт, до максимума в 5.

- Колдовать Великий Ритуал из сатанинской книги.

Ну не круто ли?

**Сатана**

Сатана – парень клевый. Просто прикиньте, что его Бездушие, Долбанутость, Крутизна и Живучесть все по 10, стартовое Зло трехзначное, а число ненавидящих его в той или иной мере составляет шесть миллиардов. Но главное – он простой чувак, весь с народом, всегда ответит, если что, не будет из себя строить большую шишку. Хотя, по ходу, он все равно большая шишка – гребаная Утренняя Звезда, первый тип, что харканул Богу в кофе (ну блин, все эту историю знают).

В общем, хотите с ним быть на короткой ноге – запомните пару правил. Это не заповеди и нарушать их время от времени можно, ничего страшного. Просто… если Сатана что-то просит, лучше сделать, как он говорит, верно?

**Правила Сатаны**

- Людей без крайней необходимости не убивайте. Если они злые, то Сатана хочет, чтобы они подольше пожили и всем напакостили. А если добрые, то они тут же попадут в рай и в чем тогда прикол?

- Если делаете людям всякое дерьмо, то делайте это так, чтобы они говорили «за что, Боже?» а не «Боже, дай мне сил!». Поясняю – реальные мучения могут укрепить волю и сплотить, а мелкие гадости наоборот, подтачивают веру в других. Лучше переехать их собаку машиной и укатить, смеясь, чем изощряться в садизме.

- Не делайте мир лучше. Тут такая штука, мы часто и не думаем, в какую сторону меняем жизнь своими поступками. Не надо давать деньги на амнистию уголовников, терроризм и бордели – хрен его знает, как все обернется. Держите их при себе, тратьте на бухло и порно и не думайте о глобальных проблемах. Жизнь все равно такая, какой её хочет видеть Сатана и если ему захочется что-то изменить – он вам скажет.

- Не пытайтесь искушать людей. Чувак, есть демонический профсоюз и они звереют, когда кто-то играет на их поле. Мочите щенят и оставьте насаждение греха профи.

- Не попадайтесь. Это блин, самое важное. На кой вы нужны Сатане, если сидите в оббитой войлоком камере дурки?

Все поняли? Если вы не игровой мастер, то можете валить и играть, дальше не для вас.

**Мастерская херня**

Значит так, вам нужна светлая сторона – ну, чтобы было кому бить морды. Только назовем это не светом, а долбанутыми неписями.

**Неписи**

В общем, есть два вида неписей. Первый – обычный человек и его лист персонажа такой.

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ОРУ НА СВОЕГО ПСА

КАКАЯ В ЖОПУ РАЗНИЦА, КАК МЕНЯ ЗОВУТ?

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 4.

Этих типов бояться не нужно. Руководствуясь правилами Сатаны, делайте им любую херню, какую захотите, они все равно вам не соперники.

Второй – тут все хуже. Это те, кто может надрать вам жопу и потому заслуживает пристального внимания. Впрочем, без них игра была бы совсем унылой сранью, верно?

**Герои**

Ну, вы знаете, как это бывает. Сносите стену банка своим пикапом, наставляете дробовик, все плачут как дети и лежат носом в пол. А вы смотрите на эти мешки дерьма и говорите: спокуха, тока без глупого героизма. Так вот, в этот момент обязательно высунется один из этих уродов и все пойдет через жопу.

- У героев свои черты: вместо Бездушия Рассудительность, вместо Долбанутости Проницательность, вместо Крутизны Храбрость, вместо Живучести Настойчивость. Они, в принципе, используются так же, но герой уж точно не будет с помощью Храбрости отрывать крылья бабочкам.

- Они не делают ничего злого. В смысле, не будут спасать людей, а затем требовать за это бабки или разрушать все на своем пути. Кроме того, пока они пытаются помочь кому-то: ну там заложников спасти, вынести раненого, перевести бабулю через дорогу или ещё какую хрень сделать, то получают неслабый бонус. Если во время попытки помочь кому-то в беде они выбрасывают 1 на кубике, то могут его перебросить. Для них это круто, для вас отстойно – вам-то они уж точно помогать не захотят.

- Если хотите, можете вести учет, сколько человек какой герой спас, но оно вам надо?

- Можете дать им столько очков на черты, как и персонажам игроков – в смысле 11, а то и больше. Да, я знаю, что не хочется, но на что вы рассчитывали? Что все пойдет как по маслу? Черта с два!

Вот пример листа героя.

Я НЕ ГЕРОЙ, Я ПРОСТО ДЕЛАЮ ТО, ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ.

МЕНЯ ЗОВУТ ЛИЗЗИ МАККРИДИ

РАССУДИТЕЛЬНОСТЬ 2

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ 2
ХРАБРОСТЬ 4

НАСТОЙЧИВОСТЬ 4

КОГДА Я ПОМОГАЮ ЛЮДЯМ, ТО ПЕРЕБРАСЫВАЮ 1

МНОЙ ВОСХИЩАЮТСЯ: 6.

**Религиозные фанатики**

Это тоже должно быть вам привычно. Подсунули вы, значит, сатанинский артефакт в антикварную лавку, а дочурка окружного прокурора его увидела и решила, что с платьем он будет смотреться просто отпадно. Ну, она его купила, надела, демоны тут же залезли в её подростковое гиперсексуальное тело и начали зажигать по полной. И тут приходит тип из церкви с крестом, святой водой и прочей херней и изгоняет демонов из вещи да из девки, так что им только в голубей на подоконнике влезать приходиться. Ну, так вот, это один из них.

- У фанатиков тоже свои черты. Вместо Бездушия Благочестие, вместо Долбанутости Мудрость, вместо Крутизны Праведность, вместо Живучести Настойчивость. А так те же яйца, только в профиль.

Вместо Зла они получают Чудеса. Не, ну вот уроды, а?! Мало того, что Чудеса помогают людям, так Бог их ещё и в кредит выдает. В смысле сначала фанатик получает Чудеса, а потом должен отработать молитвами, покаяниями, проповедями перед грешниками и другим скучным дерьмом. И да, Бог умеет подложить свинью. Например, выдает Чудеса, о которых никто не просил, а потом предъявляет счет. Он, кстати, сам решает, когда и кто ему отработал – и похер на мнение фанатика.

- Религиозные фанатики ведут учет людей, которые считают их своими духовными наставниками. Это число – кредит Чудес. Например, если они наставляют трех человек, то при нужде могут получить 3 Чуда. Пока их не оплатят, новые не получат.

- Черты у них тоже не ограничены 11, могут и выше на старте получить.

Вот лист персонажа и примеры Чудес.

ИИСУС ХОЧЕТ, ЧТОБЫ Я НЕС СВЕТ

МЕНЯ ЗОВУТ ИЕЗЕКИЛЬ КВАКЕНБУШ

БЛАГОЧЕСТИЕ 3

МУДРОСТЬ 1

ПРАВЕДНОСТЬ 4

НАСТОЙЧИВОСТЬ 3

Я ДОЛЖЕН БОГУ ЗА ЧУДЕСА: 0

ОТ МОЕЙ ДУХОВНОЙ ПОМОЩИ ЗАВИСЯТ: 3

Вот некоторые Чудеса:

- Перейти ручей, не замочив ног: 1 Чудо

- Перейти озеро, реку или пруд аки посуху: 2 Чуда

-Обратить воду в вино: 1 Чудо

- Превратить траву в салат: 2 Чуда

- Превратить соль в сахар: 3 Чуда

- Сделать хэппи милл бесконечным: 2 Чуда

- Наловить столько рыбы, что хватит на консервный завод…: 3 Чуда

- …И сделать это без лицензии на вылов рыбы: 1 Чудо

- Освятить что-нибудь, что потом явно не понравиться демонам: 1 Чудо

- Заставить грешника кидать вместо шестигранника четырехгранник: 1 Чудо за два броска.

- Отменить сатанинское заклинание: столько Чудес, сколько Зла на него было потрачено.

- Отменить трюк Зла: столько Чудес, сколько Зла было потрачено.

- Защитить человека от демона: столько Чудес, сколько было потрачено Зла на призыв демона.

- Отправить демона обратно в ад: столько Чудес, сколько было потрачено Зла на призыв демона +1.

- Заставить грешника ощутить свою скверну, вину и просто забиться где-то в уголок плача. Ну, или попытаться искупить вину. Столько Чудес, сколько у грешника Живучесть.

И да, это ещё не вся хрень. Не все религиозные фанатики – христиане, хотя по списку Чудес и не скажешь. Фанатиками бывают иудеи, мусульмане, буддисты, конфуцианцы, индусы, неоязычники, сайентологи, синтоисты, даосы, племенные шаманы и ещё толпа всяких шизиков. Короче, все кроме вас.

**Линчеватели**

И этих вы хорошо знаете. Значится, сели после долгого дня на кухне, пьете пивко, положив ноги на стол. Телек, приятная музыка… и тут окно разлетается и какой-то хмырь со здоровенным автоматом лезет в ваш дом, вопя, что вы больной сукин сын, что он восемь месяцев шел по следу и за то, что вы сделали с его малюткой Флосси, он вам, мать вашу, мозги вышибет.

Ну, вот это линчеватель и есть. И он уже начал палить.

- У линчевателей тоже свои черты. Вместо Бездушия Преследование, вместо Долбанутости Выживание, вместо Крутизны Месть, вместо Живучести Упорство.

- Они не имеют Зла да и не считают, сколько задниц надрали. Зато у них дохрена автоматического оружия и полный арсенал всяких убойных штуковин.

Вот пример листа линчевателя

 МЕСТЬ ЭТО БЛЮДО, КОТОРОЕ СТОИТ ПОДАВАТЬ, БЛИН, ПРЯМО СЕЙЧАС.

МЕНЯ ЗОВУТ ДЖИМ-ДЖОН ДЖАЙЛЗ

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ 1

ВЫЖИВАНИЕ 4

МЕСТЬ 4

УПОРСТВО 3

У МЕНЯ ПОЛНЫЙ АРСЕНАЛ ВСЯКОГО КРУПНОКОЛИБЕРНОГО ДЕРЬМА И ФЛОРИДСКИЕ НОМЕРА НА БАМПЕРЕ, ТАК ЧТО ЗРЯ ТЫ СО МНОЙ СВЯЗАЛСЯ.

**Пришельцы из космоса**

Ползете вы как-то темной ночью через заросли, коровье дерьмо и ограду колючей проволоки к фермеру Уейли – который как раз купил себе новую корову. И тут – свет, поднимаете голову, а корова уже у них. И эти засранцы медленно и уверенно вытаскивают её кишки и раскладывают орнаментом на стенки своего звездолета. Это они и есть – гребаные серые человечки.

- Вместо Бездушия у пришельцев Расчетливость, вместо Долбанутости Таинственность, вместо Крутизны Любопытство, вместо Живучести Непредсказуемость.

- Вместо Зла у них Космические Лучи, питающие их зловещие технологии. У каждого пришельца при себе всегда батарея на 3 Космических Луча, которую они перезаряжают на корабле. А любое применение технологии стоит 1 Космический Луч.

- Пришельцы куда круче ваших персонажей и на конкурсе увечий домашнего скота дают фору сто очков вперед. Вы можете даже приплести Людей в Черном и этого придурочного Фокса Малдера, только это уже все равно, что открыть банку с червями.

Вот лист пришельца и примеры его технологий.

МНЕ НРАВИТЬСЯ СОВАТЬ ЗОНД В ЗАДНИЦЫ

МЕНЯ ЗОВУТ ИКС-ДЖЕЙ 447

РАССЧЕТЛИВОСТЬ 3

ТАНСТВЕННОСТЬ 4

ЛЮБОПЫТСТВО 4

НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ 3

КОСМИЧЕСКИЕ ЛУЧИ 3

У МЕНЯ ЕСТЬ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ ОБЛИЧЬЯ И СУПЕРОТМЫЧКА.

- Преобразователь обличья внушает вам мысль, что пришельцы – это нечто другое, сова там или плюшевый мишка.

- Стазисный излучатель сильно замедляет все функции тела. Вы не уснете и не умрете, но чтобы моргнуть, потребуется не меньше часа.

- Суперотмычка отпирает любой механический или электронный замок.

- Разрушитель полей вырубает любое электронное устройство в радиусе действия. И нет, на технологии пришельцев он не действует, так что обломитесь.

- Стиратель памяти выборочно удаляет воспоминания.

- Левитрон делает то, на что он нацелен невесомым.

- Семантический импульсник посылает слова и образы вам в мозг.

**Колдуны**

Типа дело такое, пробираетесь вы ночью в библиотеку колледжа святой троицы, копаетесь там в электронике лифта чтоб он довёз вас на тринадцатый этаж в запретный архив. Еле находите с фонариком шкаф 444 (две трети числа зверя), смотрите на «д», «дьяблос, кристоф, 1701-1767», но блин вместо книги там пустое место. И вы оглядываетесь, а там кто-то читает её в мерцающем свете синего ведьминого светляка. Вот это он и есть.

- Вместо Бездушия у колдунов Образованность, вместо Долбанутости Проницательность, вместо Крутизны Жестокость, вместо Живучести Решительность.

- Вместо Зла у колдунов Могущество. Они накапливают Могущество, наблюдая за астрологическими и сверхъестественными явлениями, а также проводя ритуалы, взывающие к первозданным силам природы. Могущество используется на сотворения заклятий.

- Обычно колдуны творят чары из колдовских книг, но могут применять и сатанинские заклятья. А вот наоборот – хренушки, персонажам игроков колдовские книги недоступны.

 - Колдуны имеют полный мешок всяких волшебных троков: животных-фамильяров (раскидаете им черты сами, это блин, несложно), волшебные зелья и хрен его знает, сколько ещё всякого колдовского дерьма.

Вот лист колдуна и примеры его чар.

Я ГОСПОЖА ТАИНСТВЕННЫХ И СКРЫТЫХ СИЛ

МЕНЯ ЗОВУТ ДЖУЛЬЕТА САММЕРС

ОБРАЗОВАННОСТЬ 5

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ 3

ЖЕСТОКОСТЬ 1

РЕШИТЕЛЬНОСТЬ 4

МОГУЩЕСТВО 6

У МЕНЯ ЕСТЬ ФАМИЛЬЯР – ДУХ ШАКАЛА ПО ИМЕНИ КРАСНОЗУБАЯ ЧАКРА

- Призыв штормовых ветров, 1 Могущество. Яростные ветры хлещут все вокруг вас, заставляя всех остальных бросить Живучесть (или что-то подобное) и при неудаче упасть. Однако они не получают урона, просто не можете встать, пока колдун не уйдет.

- Кулак бури, 2 Могущества. Молнии с небес поражают того, на кого вы указываете, заставляя дважды кидать Живучесть и при неудаче терять по единице.

- Плащ теней, 2 Могущества. Пока природный источник света (солнце, луна, огонь) не осветит вас, вы остаетесь невидимыми.

- Разрыв-слово, 2 Могущества. Вы произносите слово и все, что переназначено для удержания и у человека, который его слышит, тут же распадается. Замки, молнии, шнурки, пряжки мгновенно расстегиваются и жертва начнет одновременно ссать, срать, плакать и пускать слюни.

- Солнечный меч, 1 Могущество. Сотворите заклинание над оружием, и оно до следующего рассвета будет ранить призраков, демонов, вампиров и любую сверхъестественную хрень. Можно колдовать над пулями, но по отдельности, на весь пистолет сразу не получиться.

- Хрустальный мир, 1 Могущество. Любой неживой предмет становиться для вас – и только для вас – прозрачным, как стекло. Эта сила действует, пока вы не моргнете три раза.

- Солнечный огонь, 2 Могущества. Можно колдовать на волшебном, проклятом, сатанинском, святом или любом подобном необычном предмете. Если в предмете есть магия, заклинание тут же сжигает вещь во вспышке пламени. Касательно книг заклинаний – оно их не сжигает, но стирает все слова.

Хотите ещё заклинаний? Так придумайте, блин. А вы на что надеялись? Жизнь – та ещё сука.

**Демоны**

Провернули вы хитрое дельце – завоевали доверие вице-президента фирмы по разведению породистых собак. Выкрали себе одну афганку, готовите ей виселицу из колючей проволоки, ждете восхода луны, чтобы насладиться своими трудами. И тут какой-то гребаный чертяка из глубин ада вылезает, пердя серой, и говорит, чтобы вы валили нахрен, потому что он этой псиной сейчас закусит, так что лапы прочь от его ужина. Вот это и есть демон.

- У демонов те же черты, что и у ваших персонажей. В смысле, Бездушие, Долбанутость, Крутизна, Живучесть, если у вас вдруг начался склероз. Однако они имеют значения не от 1 до 5, а от 2 до 10. И да, некоторым демонам, чтобы провалить бросок нужно выбросить на шестиграннике числа ниже 0. А что, какие-то проблемы?

- У демонов тоже есть Зло и используют они его для тех же трюков. Тех, да не только – у них и своих тузов в рукаве полно. И да, это отмороженные твари, которые не просто мочат тупых щенят – они делают жуткие, реально жуткие вещи. Иногда даже могут поставить вас раком и отыметь до писка.

- Да, у них не меньше пары десятков очков Зла в любой момент и хрен знает, что они смогут с ними сделать. Приходит в голову какая-то зловещая хрень? Значит демонам это по силам. Они восстанавливают Зло нереально легко, но ещё легче причиняют его окружающим. И что вы сделаете? Будете плакаться в жилетку?

- Демоны ведут учет, скольких людей они искусили и отправили на вечные муки, и вы вполне можете оказаться в этом списке.

- Демону нельзя навалять или подстрелить его – он просто отряхнется и посмеется вам в рожу. Используйте магию, Зло или святую воду – ну и подобную хрень, чтобы причинить чертяке вред. И ещё удачу – она вам точно не помешает.

- Ад – место дикое. Там никто не строит всяких глобальных планов, ну кроме Сатаны, в том числе и на ваш счет. Что это значит? Если какой-то могущественный демон с жирной задницей решит скормить вас своим адским гончим, всем будет пофиг. Ну, разве что вы как-то успеет дозваться Сатану, и он решит, что живой вы ему ещё послужите.

- А теперь стартовые черты. Всякие мелкие адские жополизы получают 12 очков при создании, середнячки 16, а великие и древние твари – больше 17. Смотрите сатанинскую книгу заклинаний по поводу призыва и связывания демонов.

Вот лист демона.

МНЕ ФИЛЕ ИЗ СВЕЖЕЙ ДУШОНКИ, ДА С АРОМАТНОЙ КОРОЧКОЙ

МЕНЯ ЗОВУТ ГАЗАТ, ГЕРЦОГИНЯ ВШЕЙ

БЕЗДУШИЕ 3

ДОЛБАНУТОСТЬ 5

КРУТИЗНА 3

ЖИВУЧЕСТЬ 3

ЗЛО: ДОХРЕНА И БОЛЬШЕ

Я ИСКУСИЛА И ОБРЕКЛА НА ВЕЧНЫЕ МУКИ 8677 ЧЕЛОВЕК.

А теперь поговорим об одном конкретном демоне. Да, это крутой чел, эль Диабло, Его Адское Величество, Сатана, бывший архангел зари. Сложите руки на парте и слушайте.

Я хочу дать вам совет, как отыграть этого непися, потому что тупые персонажи все равно будут названивать ему по поводу и без. Записывайте.

- Выберите кого-то из вашей жизни. Кого-то обаятельного, доброжелательного, умного, харизматичного. Сложную натуру, которая, тем не менее, влюбляет в себя всех и вас в том числе. Кого-то, вызывающего улыбку при мысли о нем, желание узнать этого человека лучше и доверить ему все свои тайны. Для меня это мисс Дремонд, моя учительница английского в десятом классе (уверен, она потрясена, если это читает). Это и есть ваш Сатана. Постарайтесь передать особенности и манеры этого человека, и тогда никто не останется равнодушным.

- Поддерживайте контакт глаз. Сатана всегда смотрит в глаза собеседнику, но, не запугивая и не ища ответы в его лице. Он просто споен и уверен в себе.

- Помните, что Сатана ничего не боится и никому не вывести его из себя. В худшем случае ему нужно подождать, пока надоедливый придурок помрет и получит свою личную пытку – и да, ему не надоедают крики и мольбы. Он их просто не воспринимает. Серьезно, не пытайтесь его достать – вам же хуже будет.

- С другой стороны, его терпение не означает пофигизм. Если вы его оскорбите и разочаруете, Сатана все так же доброжелательно и спокойно позовет команду прихвостней (а их у него очень много), которые сотрут в порошок вас, вашу семью, друзей, сотрудников, тараканов на кухне и всех людей на той же странице телефонного справочника. К счастью, подобные методы применяются нечасто.

- И ещё одно, самое важное. Сатана любит шутки. Наверное, чувство юмора – единственное, что не дает ему свихнуться за вечность в аду. Для него к любому вопросу нужно подходить с иронией, потому что за свое бессмертие он видел смешное во всех его проявлениях, даже в трагических. Не отыгрывайте Сатану на умняке, он этого не любит.

**И всякие-разные, даже заразные жутики**

Ну, знаете, гоняетесь вы за псиной по всему городу вдоль и поперек, загоняете её в угол и уже хотите объяснить этой скотине, кто есть кто, как она оборачивается, вырастает метра на два и отгрызает вам руку. А потом встает на задние лапы и начинает превращаться в гребаного чувака – реально жуткого, с большой пастью, из которой торчит ваша рука. Ну вот, это один из этих жутиков.

- Вампиры, оборотни, гули, перевертыши, нежить и целая плеяда всяких монструозных засранцев бродят по каждой улице, если только знать, как их отличить. Не переходите им дорогу, если не знаете, на что они способны, а то вас самих отымеют, как щенят.

- У каждого из них свои черты и трюки, которых дофига и больше видов. Но нам ведь надо с чего-то начать, верно? Ладно, для примера опишу вам одного, а дальше сами разберетесь. Возьмем родню гребаного Дракулы.

- Вместо Бездушия у вампиров Утонченность, вместо Долбанутости Коварство, вместо Крутизны Кровожадность, вместо Живучести Бессмертие.

- Вместо очков Зла вампиры получают очки Голода. Они получают их, применяя свои силы и становясь от этого голоднее, а теряют, когда напьются чьей-то крови.

- Когда вампир применяет Кровожадность, он прибавляет Голод – от этого растет их сила. Когда кровососы пытаются использовать Уточненность или Коварство, они вычитают Голод. На пустой желудок мозги плохо работают, так что вампирам хочешь - не хочешь, а надо искать чью-то шею.

- Лишь кол в сердце, огонь, обезглавливание, магия и чеснок могут лишить их бессмертия. От остального урона они делают бросок Бессмертия и падают в случае неудачи, но не теряют единицу Бессмертия. Встают вампиры как наскипидаренные, так что не надейтесь их оглушить.

- Их трюки включают превращение в волка, туман и летучую мышь, гипноз, суперсилу, суперскорость и всякие другие фокусы, которые вы сами прекрасно знаете.

Вот пример вампирского листа.

ЧУДОВИЩЕ ЛИ Я ИЛИ ЖАЛКАЯ ПРЕЗИРАЕМАЯ ТВАРЬ?

МЕНЯ ЗОВУТ ЭЛИАС ЛЮМОНД ТРЕТИЙ

УТОНЧЕННОСТЬ 5

КОВАРСТВО 3

КРОВОЖАДНОСТЬ 3

БЕССМЕРТИЕ 4

ГОЛОД 1

Я МОГУ ПРЕВРАЩАТЬСЯ В ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ И ОЧАРОВЫВАТЬ ЖЕНЩИН МОИМИ ЗОВУЩИМИ ЧЕРНЫМИ ГЛАЗАМИ, НЯМ-НЯМ.

Вот вам неписи, только не наделаете от страха в свои штанишки.

**Зверски стремная сатанинская книга заклинаний**

Знаю, некоторым игрокам нафиг не интересна такая книга. Тогда придумайте классную историю про порочную и еретическую секту, которую целиком спалили в сороковых годах прямо в оскверненном храме, но их книга заклинаний уцелела и сейчас валяется в местной библиотеке. Добавьте, что её охраняет таинственный библиотекарь, который на сам деле древний демонический бог Баал-Шебуб и он отдаст её лишь тому, кто прольет кровь целой тысячи щенков. Раскидайте намеки в узорах паучьей паутины, бормотании чокнутых неписей и детских рисунках. Наверняка некоторым из игроков после такого вступления захочется прикарманить себе эту книжонку. Так вот – хер им, отдайте книгу их врагам и пусть те магией надерут персонажам задницы.

**Заклинания первого круга**

- Кошмар следопыта. Пока вы не пройдете целую милю, все ваши следы будут вести преследователей в обратном направлении. Заклинание требует меньше минуты для применения и причиняет лишь легкую головную боль.

- Подчинить чертенка. Заклинание призывает одного из мелких демонов-жополизов, которому вы можете приказать что-нибудь. Чем проще приказ, тем больше шансы, что черт выполнит его верно. Заклинание требует десять минут на применение и вызывает боль, как при газах и запоре.

- Поиск ублюдков. Начертите на карте круг. Если кто-то, кто вас ненавидит, находится в пределах этого круга, вы об этом узнаете – хотя и не поймете, кто именно. Заклинание требует минуту на применение, но от боли на глаза навернутся слезы.

- Деньги правят миром. Заклинание создает пачку банкнот, но лучше потратьте их побыстрее, потому что на следующий восход солнца они превратятся в дерьмо, кишащее червями. Применение занимает десять минут, и от боли вы будете скрипеть зубами, так что лучше запаситесь обезболивающим.

- Сбежать от толпы. Напишите на листе бумаги слово и положите его в карман. Когда вы произнесете его, то тут же превратитесь в уродливую и жирную, но все же способную летать чайку. В этом облике вы можете оставаться до следующего захода солнца или вернутся в прежний вид по желанию раньше. Заклинание требует двадцать минут на применение и это чертовски больно.

**Заклинания второго круга**

- Защита от гостей. Обойдите по кругу территорию, которую хотите защитить. Любой, кто попытается войти в этот круг, учует реально сильную вонь, которая будет нарастать с каждой секундой. Даже те, от кого самих несет как с помойки, не продержатся дольше минуты. Заклинание действует до рассвета и те, кто находились в круге в момент его сотворения, не чувствуют вони. Чары занимают десять минут, плюс ноги после ходьбы по кругу будут просто отваливаться от боли.

- Насолить соседу. Напишите на бумаге полное имя человека, которому хотите сделать гадость, и положите под камень. В течение недели к этому человеку заявится демон, дух, гуль или еще какая дьявольская тварь. Заклинание требует полчаса на применение и вам в добавку придется по двенадцать часов сидеть с каждой стороны света возле этого камня, причем, блин, трезвым. Для тупых объясню, сторон света четыре.

- Адский наемник. Заклинание вызывает демона средней силы, который выполнит один ваш приказ. Чем более мерзкая вещь, которую вы ему поручите, тем охотнее он это сделает. Если это будет что-то отпадно-долбанутое, можете даже получить от демона еще одну услугу как бонус. Заклинание требует полчаса на применение и сжигания пачки денег – не наколдованных, а настоящих, хитрожопые умники.

**Заклинания третьего круга**

- Копа в жопу. Заклинание работает лишь на полицейских, агентов ФБР и подобных правоохранителей, но не частных детективов и ополченцев. Напишите на листе бумаги имя копа и название болезни и он её полюбому подхватит. Заклинание занимает восемь часов, впрочем, его применение можно растянуть на несколько дней. Под конец получите достаточно сильную кровопотерю, от которой вас будет шатать.

- И еще раз в жопу. Второй способ покончить с копами – заставить его машину резко слететь в кювет. Заклинание быстрое, требует всего пару секунд на произношение, надо просто смотреть на машину – но после его использования наступает дикий бодун.

- Вызвать босса. Заклинание призывает одного из великих демонов. Он может выполнить ваш приказ, а может и озвереть, что какой-то придурок его беспокоит всякой херней. Полюбому платить ему придется немало, причем настоящими деньгами.

**Малые Ритуалы**

- Крутой чел. Поставить себе на службу мелкого демонического жополиза или середняка. Демон будет всегда под рукой, станет выполнять любые приказы, и при этом не будет пытаться вырвать ваше сердце, но мало какой черт в восторге от того, что его заставили служить двуногой макаке. Ритуал занимает час и требует спалить тысячи долларов на оплату демону.

- Обломать гопников. Очень хорошая вещь, когда надо быстро колдовать какую хрень. Выбираете заклинание первого или второго круга и впечатываете его себе в мозги. Теперь можете колдовать его без пения абракадабры, призыва имени Сатаны и разрезания себя острым ритуальным ножом – в общем, мгновенно. Конечно, тратить Зло на применение все равно придется. Можно запихать себе в голову все заклинания поочередно, но каждый ритуал занимает несколько часов и оставляет серьезные ожоги.

- Знакомство с будущим местом проживания. Переместитесь в ад вместе с одним человеком по выбору. И да, лучше не теряйте свой обратный билет. Ритуал занимает пару минут, и это не больно, вот только через открытые врата в ваш дом всегда что-то вылезает. Отдых по обмену, или что-то типа того.

**Великие Ритуалы**

- Президентская охрана. Поставить себе на службу великого демона. Советую, никогда не отпускайте его, потому что этот парень охрененно злой. Он будет выполнять ваши приказы и не станет убивать вас, пока служит, но ритуал требует целый месяц на проведение, все ваши сбережения и хер вы потом спокойно уснете, пока этот монстр будет бродить всю ночь по коридору у спальни.

Вообще в сатанинских книгах целые страницы всякого мутного и зловещего текста и узоров, от которых двоиться в глаза, но заклинаний там лишь три-четыре штуки, а в некоторых всего одно. Нельзя учить заклинания и ритуалы без книги, даже если у вас хватает Зла – просто потому что каким бы умником вы не были, но вряд ли вы правильно украсите свой подвал и верно произнесете все нужные имена Сатаны, запечатав их кровью. Магия требует времени, ясно? То, что здесь не указаны детали ритуалов означает лишь, что их придется придумывать самим, ленивые засранцы.

И да, если хотите приколоться над игроками, дайте им книгу с неправильными описаниями заклинаний. Потом сможете поржать с выражения их лиц, когда вместо насылания на врага налоговой проверки на потолке вырастет глаз размером с дыню, а из унитаза полезут щупальца.

Ну не круто ли?

**А теперь всякая херь про стволы**

В ролевых играх нет хорошей механики для огнестрела. Знаете почему? Да потому, что ствол – штука непредсказуемая, мать его так. Наводите его, спускаете курок и хер его знает, что потом произойдет. Пуля может срикошетить, может разнести дуло, может пролететь через чью-то башку по дуге и вылететь через рану обратно. Одному чуваку десять раз попали в грудь и он выжил, а другой сам застрелил себя, когда чистил дуло дамской пукалки. Я дам вам пару советов, только не ждите от меня механики. Нужна механика - так играйте во всякие «Командир отряда» или «Конец тысячелетия» и не выносите мне мозг.

- Фишка в убийстве. Если бы ствол не убивал, детям бы дарили дробовики, а не водяные пистолеты. Каждый раз, когда вы жмете на курок, кто-то может умереть. Вы сами, я, чужак за окном, соседи у гриля. Объясните это своим игрокам, чтобы не думали, что их персонажи могут палить направо-налево. Просто забейте на механику, если речь идет о незначительных неписях – ваши игроки в них стреляют и получают труп со всем вытекающим, причем не только из покойника.

- С другой стороны, пуля не всегда убивает, даже когда ей это явно положено. Бывали люди, которые стреляли себе в висок, падали замертво, а потом их откачивали и они жили полноценной жизнью. Мозг – слишком сложная штука и даже одна пуля не всегда его вырубает. Поэтому если игроки хотят кого-то завалить, пусть не экономят патроны.

- Пули – не комары, их в полете не заметишь. Почему спецназ, когда штурмует, бьет короткими очередями? Да потому, что не всегда видно, куда ты попал и попал ли вообще. Был случай, когда одного урода отряд копов расстреливал в дверях его же собственного дома. Они выпустили в него 41 пулю, из них попало лишь 19, и он еще успел один раз выстрелить в ответ. Так что не надо объяснять игрокам, куда они попали, если это не очевидно. Да, попали, да, тот тип упал, но нет гарантии, что он не прикинулся или что пуля просто царапнула по коже.

- Пули не исчезают бесследно. Попали вы или нет, они где-то застревают. В стене, диване, трупе, но все это улики для копов. Пусть персонажи заметают за собой следы, если не хотят проблем.

- Пули не убивают магией, они просто вырывают куски плоти. От них истекают кровью, они отрывают пальцы и пробивают голову, заставляя мозги вываливаться наружу. Такая вещь, как чистое убийство – бред, и то, что показывают в зацензуреных фильмах, тоже чаще всего бред. Заставляйте игроков насладиться всеми омерзительными подробностями выпущенных пуль.

- Смерть от пуль приходит по-разному. Одни умирают сразу, другие мучаются часами, третьи лежат в агонии почти сутки. Иногда мозги потихоньку умирают, а тело еще какое-то время живет, а иногда после выстрела теряют зрение или память. Хорошо, если рядом госпиталь, но врачи тоже не всегда могут помочь. Так что пусть ваши игроки научат своих персонажей бояться смерти, мук и того, что будет потом (в частности попадания в ад и демонов, которые будут натягивать им глаз на жопу в течение целой вечности).

- Разные стволы убивают по-разному. Есть такие пушки, как глок 19, который спокойно бьет через дверь, а есть дробовик, который сносит половину башки каждому, кто стоит возле цели. Девятимиллиметровый кольт хорош, если нужно застрелить кого-то в комнате, но не задеть соседей, а М-16 мочит всех и вся. Так что пусть разные стволы дают разные бонусы к той или иной ситуации, только не заморачивайтесь с этим сильно, если не играете с фанатами оружия.

- Да, и если ваши игроки помнят правила Сатаны и используют оружие только для убийства животных, то они суперклассные игроки. Передавайте им от меня привет.

**Гребаное развитие долбанутых персонажей**

Если вы сдуру не ограничитесь одной сессией, а решите проводить серию за серией целую кампанию, то игроки начнут задалбывать насчет опыта, развития персонажа и прочей хрени. Я уже писал, что за 5 Зла можно повысить себе одну черту, но они ведь все равно не отстанут, верно? Будут нудеть, что в конце сессии положено давать опыт, и пофиг, что они уже перебили вагон белочек и зайчиков, им все равно Зла не хватает.

Ладно, есть еще вариант, если вы такой весь из себя щедрый. Давайте им гребаное Зло после каждой сессии, пусть подавятся. Похрен, что скоро они станут круче половины демонов, все равно найдется кто-то, кто их поставит раком и отымеет.

- Дайте очко Зла тому, кто достиг какую-то из целей своего персонажа. Какую цель? Да хрен его знает, должно в их жизни быть хоть что-то, кроме как мочить щенят.

- Дайте очко Зла тому, кто помог группе достичь общей цели. Не, ну ваши персонажи собрались же ради какого-то совместного дельца, вот и наградите того, кто помог его выполнить.

- Тому, кто лучше всех следовал правилам Сатаны, тоже дайте очко Зла.

- Тому, кого ненавидят больше всего неписей, дайте очко Зла, чтобы не жаловался, что его все обижают.

- Дайте очко Зла тому, кто помог вам воплотить свои изуверские планы – ну, в смысле, сюжет продвигал.

- Дайте по очку Зла тем, кто вас не доставал всю игру и не жульничал.

В общем, пусть качают что хотят, совершают трюки и вообще отрываются по полной. Чем больше они расслабятся, тем больше шансов, что вы их подловите на каком-то проколе и загнобите, так что позволяйте персонажам нагуливать жирок, ха-ха.

**Гребаный ад**

Помните ритуал, что позволяет гулять в ад и обратно вам и одному типу на выбор? Так вот, ад – прикольное местечко. Когда наверху станет скучно, пусть персонажи мотаются туда и зажигают – да и с будущим местом жительства поближе познакомятся. Придет время, с ними тоже позажигают… с огоньком и хрустящей корочкой.

**Гребаный Бог**

Вообще, не советую вам использовать в игре это существо. Ну, знаете, рядом с Ним смешно выглядит свобода воли, право выбора и прочие вещи, которые мы все любим. Либо сделайте так, чтобы Ему было реально пофиг, что твориться в созданном Им мире, либо покажите Бога как высокомерного ублюдка с полным отсутствием чувства юмора, покровителя упертых фанатиков, женоненавистников и гомофобов. Но не расиста, с Его точки зрения вы все одинаковое дерьмо, обязанное целовать Ему жопу. Но лучше все равно не засовывайте Его в свои игры – что, больше не про кого играть?

**Гребаные деньги**

Большинство людей, убивающих щенят во славу Сатаны имеет хреновую работу, если вообще имеет. Выходит, с финансами у них туго, верно? Да нет, просто не поднимайте тему денег, если оно вам не нужно. Это игра не про наворченные гаджеты, так что какая нахрен разница, сколько у персонажа бабок?

Если же игроки хотят себе персонажами крутых миллионеров с кучей связей и власти, то спросите их, какого хрена они тогда убивают щенят для Сатаны, а не разоряют города, угнетают бедных и имеют в жопу целый мир, как порядочные промышленные магнаты? Сатане точно не понравится такая халтура.

**Гребаная первая сессия**

Как растопить лед и заставить этих тупых персонажей работать вместе? Это просто чума ролевых игр и в половине случаев их просто сводят вместе в гребаном баре. Можете так и поступить, какого хера – игра ваша, что хотите, то и делайте. Однако можно и по-другому попробовать.

Пусть все сделают персонажей. Знаете, в других играх вы должны писать биографии и прочую хренотень, но здесь достаточно того примера листа, про который я говорил в начале. Единственное, что полюбому надо сделать – написать на листе Я УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ. В этом дух игры и тот, кто не озаглавит свой лист подобным образом, может валить нахрен с сессии. Так им и скажите, а если что - можете на меня ссылаться.

Теперь пусть первый игрок представит своего персонажа. Например: привет, я Мортон и я убиваю щенят во славу Сатаны. Привет Мортон, расскажи что-нибудь про себя.

А можно еще круче – сразу связать персонажей с сюжетом хроники. Например, скажи Мортон, откуда ты знаешь Джеральда Стеббинса? Он пригласил тебя и ещё семь человек к себе на день рождения – вот лично тебя за какие заслуги, ты ему типа друг? И пофиг, что игроки вообще не в зуб ногой, что это за хрен – в ролевых играх, как в театре, важно уметь быстро импровизировать.

А потом спрашиваешь следующего. Тот начинает: привет, я Джоанна, и я убиваю щенят во славу Сатаны. Я рано осиротела, росла в доме газонокосильщика и стригла ему лужайку. Стригла в пятницу, в воскресенье, по дням рождения и на Пасху, даже гребаной зимой стригла, если на дворе было меньше двух сантиметров снега. Хорошо, Джоанна, скажи, что ты подаришь Джеральду на день рождения? А заодно – где ты познакомилась с Мортоном?

Потом третий – привет, я Скуттер и я убиваю щенят во славу Сатаны. Меня назвали в честь персонажа из Маппет-Шоу. Привет Скуттер, бла-бла-бла… откуда ты знаешь Мортона и Джоанну и что тебе больше всего нравиться в доме Джеральда?

И так одного за другим, заставляйте их говорить, сочинять на ходу и болтать о своих персонажах. Не успеете глазом моргнуть, как они уже будут сидеть на диване, дуть ваше пиво и вспоминать забавные истории из жизни своих героев.

**История Джеральда, гребаное стартовое приключение**

Джеральд Стеббинс – гуль. Гули – такие человекообразные твари, что жрут трупы и считаются полным дерьмом. В смысле, если смотреть по шкале крутости, то на одном конце у нас улетный чел Сатана, затем всякие ангелы и демоны, потом всякая монструозная хренотень, пришельцы, вампиры, мы – ненавистники щенят, затем простые люди, всякие паразиты, дерьмо в канализации, и наконец – гули.

Мы убиваем щенят ради веселья, силы, или ради нашего крутого адского повелителя. Гули жрут трупы, но ничего с этого не имеют, ни силы, ни уважения. Это сверхъестественный наркотик, от которого не вылечиться, и поэтому их все считают полным отстоем.

Джеральд Стеббинс именно такой. С него все ржут, он всегда небритый и потный, рожа как огурец, а изо рта несет помойкой. Но даже у такого урода, как гуль , есть пара друзей и персонажи входят в их число. Может, им жаль этого парня или когда-то он спас их задницу из передряги или просто им нравится – причины могут быть разные.

А еще он неплохой друг. Да, постоянно влипает в проблему за проблемой, но этот парень умен, предан и если его попросить о помощи – сделает, что сможет. Он не отымеет в жопу, стоит вам отвернуться, как делает большая часть этого угребишного мира, и за это уже заслуживает уважения.

Короче, ему стукнуло тридцать и Джеральд зовет вас на день рождения. Всего гостей восемь человек и вечеринка пройдет в субботнюю ночь, так что ничьи выходные это не испортит. Специально для этого дела он потратил свои скромные сбережения на номер и еду в Мотеле №6 – а копить пришлось немало, работая уборщиком в морге. Джеральд попросил у одного из персонажей СиДи-проигрыватель, набрал в музыкальном магазине в аренду дисков и даже стащил целую стопку бланков приглашений в каком-то девчачьем магазине. На каждом он аккуратно написал место и время и отправил гостям.

Черт, как вы можете отказаться и тем самым разбить сердце бедному гулю? Сколько бы у вас не было друзей, ими не могут пренебрегать даже таким бесчеловечные ублюки, как убийцы щенят во славу Сатаны.

**В Мотеле №6**

В общем, жареные цыплята, пицца, томаты, салат, пиво, украшенные свечами тексы и спертые из мединститута мозги в трехлитровой банке ждут своего часа. Пора бы начинать, Джеральд будет просто в восторге, но, черт возьми, где его носит?

Позвольте гостям пообщаться. Это не только укрепит отношения между персонажами, но и позволит вам подкинуть через неписей идеи для будущих игр. Обязательно упомяните Розалину, даже если персонажи не станут с ней говорить и киньте пару тупых праздничных шуток на тему мяса, которое любит Джеральд.

Тут раскрывается дверь и заходит Франклин. Его никто особо не приглашал, но он знает Джеральда, хотя понятия не имеет, что тот гуль, и всегда собирает сплетни по городу. Но в этот раз он совсем растерянный, мнется, хмыкает, а затем и говорит: извините, но Джеральда не будет. Он попал в Уиллардскую психиатрическую клинику, а в остальном, прекрасная маркиза, все хорошо, все хорошо…

Ну, все малость хренеют – а кто-то и не малость, и обступают Франклина. Тот рад бы сделать ноги, но если начнут задавать вопросы, то он все расскажет.

**Тупая история Франклина**

Я вам её расскажу от третьего лица, но вы, как бы ни ленились, перескажите от первого. От первого, тупицы, это значит говорить так, будто вы и есть Франклин – блин, каким баранам приходится объяснять элементарные вещи!

Франклин, сам по себе – менеджер, время от времени подрабатывал на Джеральда – оказывал мелкие услуги, когда тому удавалось накопить деньжат. Он занимался тем, что помогал ускорить оформление какой-нибудь официальной бумажки или получить её не всегда законным путем. Для самого Франклина это было сродни еженедельным хорошим поступкам – что его наниматель гуль, он не подозревал, деньги платились маленькие, но какого черта, этот тип выглядел таким забитым, так почему бы ему не помочь? Он подсобил Джеральду получить права и делал для него резюме, по которым тот устраивался на работу. Кроме того, именно его приглашал работодатель, когда просил дать оценку Джеральду. Франклин тогда говорил искренне: Джеральд чудаковатый, но безобидный и вообще славный малый.

И вот прошлой ночью Франклина разбудил звонок телефона. Из клиники Уилларда просили подъехать и забрать Джеральда. Спросонья он подумал, что надо просто забрать – ну типа машина Джералда сломалась, и тот попросил из приемной позвонить своему знакомому. Но на месте ему объяснили, что Джеральда сюда привезли полицейские.

Вышло все совсем по тупому. Мистер Финн-младший зашел в морг посмотреть на приготовления к погребению своей бабушки, а Джеральд в этот момент устроил себе обеденный перерыв. Финн не оценил, что рука бабушки торчит изо рта какого-то уборщика и вызвал копов. Кажется, Джеральд отбивался, поэтому ему намяли бока, поставили фингалы и отвезли в психушку. А теперь не будет ли любезен мистер Франклин выступить поручителем и взять Джеральда под свою опеку, раз уж тот постоянно упоминал его и просил позвонить?

Франклин, напомню, про гуля не в курсе. Естественно он охренел, сказал, что никаким поручителем выступать не намерен и умотал так, что лишь пятки сверкали. Теперь его мучает совесть, вот он и пришел в номер Мотеля №6, который сам помогал Джеральду заказывать, и перевалил проблему на плечи его друзей.

Вот лист Франклина.

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ОРУ НА СВОЕГО ПСА

МЕНЯ ЗОВУТ ФРАНКЛИН БРЕСЕНЗИ

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 4, ПРИЧЕМ ОДИН ИЗ НИХ ГУЛЬ ДЖЕРАЛЬД.

Я РАБОТАЮ МЕНЕДЖЕРОМ В МЕСТНОМ КЛУБЕ.

Нет, конечно, можно дать врачам делать свое дело с иглами и электрошоком, но когда это наши крутые перцы – в смысле, персонажи игроков, оставляли друзей в руках гребаного правосудия? Но даже если они полные ублюдки, которые срать хотели, что гуля будут пытать какие-то докторишки, у вас еще есть Розалина, как козырь в рукаве.

**Розалина Таулер**

Розалина все это слушает. Сначала она просто молчит, потом краснеет, бледнеет и под конец начинает рвать и метать. Когда Франклин упоминает о принудительном лечении, от крика дрожат стены.

Ты угребищный урод, кричит она Франклину, бросил его там одного, кусок вонючего дерьма? Она невысокая, но когда злиться, то становиться страшнее бешеной рыси. Франклина Розалина выволакивает на улицу и пинком прогоняет в сторону стоянки. Вали отсюда, урод, кричит она вслед, и больше не смей возвращаться! Ясное дело, тот прыгает в машину и валит – а вы бы что на его месте сделали?

Затем Розалина возвращается и спрашивает: ну что, кто со мной Джеральда выручать?

Вот лист Розалины

Я ГОСПОЖА ТАИНСТВЕННЫХ И СКРЫТЫХ СИЛ

МЕНЯ ЗОВУТ РОЗАЛИНА ТАУЛЕР

ОБРАЗОВАННОСТЬ 2

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ 3

ЖЕСТОКОСТЬ 4

РЕШИТЕЛЬНОСТЬ 4

МОГУЩЕСТВО 3. Я ПОЛУЧАЮ ПО 3 ОЧКА МОГУЩЕСТВА КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ДЕЛАЮ СЕБЕ ПИРСИНГ.

Я НАДИРАЮ ЗАДНИЦЫ, НО Я НЕ ТА КОЛУДЬЯ, ЧТО ЗАВОЕВЫВАЕТ МИР, А ТА, ЧТО ЛЮБИТ ХОРОШО ПОТРАХАТЬСЯ И ОТДОХНУТЬ, ТАК ЧТО НАКИДАЙТЕ МНЕ КЛАССНЫХ ЧАР НА СКРЫТНОСТЬ, ИЛЛЮЗИЮ И ВНУШЕНИЕ, ЛАДНО?

Если персонажи не морозятся и сами рвутся спасать Джеральда, то можете Розалину не использовать. Но блин, она классная, так что лучше все равно её возьмите в команду, хотя решать вам.

**Уиллардская психиатрическая клинику (она же гребаная клиника Уилларда)**

Если по пути в психушку персонажи решат задержаться и прибить пару-тройку щенят, то не мешайте им. Черт возьми, мы же играем в убийство мелких зверушек, не забыли? Ускоряйте темп игры, когда она тормозит, но не мешайте получать от неё удовольствие.

Насчет клиники Уилларда – есть три способа рассказать о ней. Первый самый простой: кто-то из ваших персонажей раньше был внутри. Просто расскажите ему все, что надо знать и пусть он ведет остальным. Это просто, но не всегда интересно.

Способ второй: кто-то из приглашенных на день рождения (та же Розалина) бывал внутри и составит вам кампанию в роли проводника. Прекрасный способ включить в команду непися, но тоже не всегда радует игроков, которым приходиться просто выполнять указания.

И способ третий: никто в гребаной клинике никогда не был. Это кайф, потому что игрокам придется ориентироваться на месте. Да, это жестоко, но чего стоит удовольствие, если его нельзя сравнить с болью? Поощряя тактическое мышление, вы обостряете инстинкты хищника у ваших персонажей и это то, что нужно для успешной игры.

Ладно, похер. Поговорим о психушке.

Временами я думаю, что провел там все детство – гребаное детство, только психушка называлась школой. Вот от неё мы и будет отталкиваться.

Закройте глаза и представьте себе место, где вы учились в старших классах. Да, там тоже есть свои отдельные здания, администрация, охрана. Естественно, помещение побольше, чем обычная школа и охрана страшнее – у них дубинки и шокеры, а еще гребаные фонари, а у охраны во дворе – пистолеты и винтовки с транквилизаторами. Это школа ваших страшных снов, так-то, крошка.

Затем возьмите каждый класс и превратите его в пять-шесть помещений. В конце концов, это малолеток можно запихнуть в одну комнату, как рыбок в аквариум, в психушке такое не всегда проходит.

Вокруг будет парк, заменяющий спортивную площадку, забор в два человеческих роста и дорожка от ворот к парковке у главного входа. Внутри возьмем кабинеты английского и истории и превратим их в группы палат. Тут содержаться самые вменяемые из пациентов, от четырех до десяти человек в каждой, а охрана минимальная. Вот только Джеральда сюда точно не поместят.

Школьная лаборатория будет местной камерой пыток – шок, ледяной душ, иглы. Можете добавить даже трепанацию черепа и лоботомию, какого черта – зажигать, так от души. Здесь же хранятся медикаменты и всяческая научная и оккультная хрень. Да, оккультная – думаете это простая клиника? Как бы не так, держите карман шире. Кабинет биологии станет операционной, химии – фармакологических процедур, кабинет физики – для электрошоковых пыток. Географию превратим в отдел групповой терапии и борьбы с фобиями – методом «пустить на него паучка побегать, раз уж он так его боится». Ублюдки, одно слово. Да, и напихайте везде горшков с цветами – какой-то придурок утверждал, что они благоприятно действуют на мозги. Я, конечно, сильно сомневаюсь, что когда вам в задницу вкалывают по десять кубиков торазина, то цветы перед глазами сильно помогут прийти в чувство, ну да хрен с ними.

Актовый зал превратим в помещение для местных постановок и вообще всякой социальной активности, которую положено показывать богатеньким спонсорам. Ну, знаете, что у нас тут не просто дауны валяются, а еще и творчески развиваются. Уродство, тем более я сомневаюсь, что Джеральда хоть раз выпустят на сцену. Его выступление даже меня способно заставить обосраться с перепугу.

Только класс рисования оставим прежним – милый класс рисования, ты даже психам пригодишься.

Верхний этаж отведен под одиночные камеры для буйных. Там серьезная охрана у самой лестницы, да еще и решетки. Джеральда поместили в одну из этих крошечных коморок. Какую по счету, не скажу, но если бы это была моя школа, там бы преподавал мистер Халлиган. Эй, мистер Халлиган, помните меня? Ну и отстойные были ваши уроки!

Круто, правда?

А теперь самое важное. Вы – не бог, чтобы создать силой мысли из ничего голограмму клиники, и ваши игроки могли и не знать, в какой гребаной школе вы провели свое детство. Поэтому ваша задача – описать все так, чтобы они смогли увидеть воочию те коридоры, яркое освещение, прямоугольники окон, камеры, обитые войлоком. Наполните ваши слова описаниями доносящихся из-за дверей криков и терпкого больничного запаха, стука каблуков по гладкому полу и скрипа дверных петель. Только помните, надо описать, а не залезть на стол и мычать как придурок в смирительной рубашке, иначе рискуете побывать в настоящей психушке.

И никогда не говорите им, что создаете клинику по подобию школы – пусть это будет вашим маленьким грязным секретом. В конце концов, многие школы изнутри похожи, а клиника Уилларда должна пугать своей непредсказуемостью.

Так же легко придумать для неё неписей. Я кину пару примеров, но вы снова возьмите кого-то, запомнившегося вам в школе, и сделайте похожего обитателя Уилларда.

Теперь по поводу охраны – она такая, что ни одной школе не снилась.

Возле ворот, с внутренней стороны, есть будка охраны и там всегда сидит несколько мужиков с пистолетами, винтовками и даже парой дробовиками – правда, в стойке под ключом. Открыть ворота можно только через кнопку на пульте.

Конечно, колючей проволоки и тюремных вышек нет, но есть маленькая часовня. На её верху установлен яркий фонарь и постоянно дежурит один охранник с винтовкой. Да, неслабая охрана для психиатрической клиники, верно?

По ночам каждый час один урод обходит периметр. У него фонарь, пистолет и шокер, так что если вам повезет – раздобудете оружие. Если не повезет – он успеет поднять тревогу, потому что в одиночку устраивать мордобой с целой группой не станет.

Охрана внутри не носит стволы, лишь шокеры, дубинки и фонари. По ночам большинство дрыхнут на посту, но днем они чаще всего обходят этажи. И да, там хватает сигнализации, отключаемой лишь браслетами охраны, так что пусть персонажи не дергают за каждую дверную ручку, если не хотят проблем. Кроме того, лаборатории и научные отделы открываются магнитным ключом, который есть у сотрудников, но не у охраны. Люди в белых халатах не хотят, чтобы все видели, чем они на самом деле занимаются.

Этаж для буйных вообще строил параноик. Там двойная дверь возле лестницы. Сначала нужно открыть одну ключом охранника, затем стать перед окошком из прозрачной стали, и охрана откроет вторую дверь изнутри. Так что, отобрав ключ, не суйтесь туда, если не умеете менять рожу как Фантомас – естественно, охрана отличает персонал от переодетых самозванцев.

А, да есть еще комната администрации, куда выходят все камеры и где храниться остальное оружие. Что? Я не говорил про камеры? А вот теперь говорю и хрен вам, они повсюду, кроме туалетов для персонала.

**Гребаный Джеральд Стеббинс**

Теперь, если ваши игроки не полные дауны, то они не будут брать штурмом клинику. Во-первых, для этого надо дохренища Зла, чтобы просто уцелеть. Во-вторых, при неудаче первая хроника станет последней. Когда начнется перестрелка, на место очень быстро примчатся снайперы, спецназ и полицейские овчарки, поклявшиеся кровно мстить за каждого убитого щеночка. Всех не перебьете.

Так что приготовьтесь красться и лгать, много и часто. Может выдать одного из группы за психа, а остальных – как доставивших его полицейских, врачей или других представителей властей? Старо, но действенно. Только помните, чтобы убедить обычных людей вам поверить, нужно делать бросок против количества тех, кто вас ненавидит.

В общем, вы, как мастер все равно обеспечите им успешное проникновение. Вы это знаете, они это знают, я это знаю. Вопрос лишь в том, каким будет процесс и чего это будет стоит. Правильные ответы – процесс увлекательный, а стоимость охрененно высока. Будьте сообразительны, как бог и извращенны, как Сатана, чтобы ваши игроки не думали, что им подыгрывают.

**Что за хрень?**

Можно сыграть все по-быстрому. Пройти мимо охраны, найти камеру Джеральда, вывести его наружу и делать ноги. Для сессии вполне нормально, но если хотите растянуть хронику не на один вечер или просто любите подбрасывать сложные задачи, то используйте парочку из возможных проблем.

- Пустая камера

Джеральда нет в камере! А где он, блин?! В столовой? В процедурной? Или его готовят к трепанации черепа? Пусть игроки поломают голову, как найти одного человека – ладно, гуля, в охраняемой психушке.

- Пустые мозги

Над нашим бедным гулем уже хорошо поработали – он в полной отключке. Кажется, ему вкололи какую-то хрень и надо найти противоядие, иначе он может остаться овощем до конца своих дней.

- Знакомое лицо

Что, если медсестра Фейт Баррок была школьным психологом одного из персонажей? Или вон тот парень из охраны в прошлом западал на кого-то из группы – пофиг, мужчину или женщину. Или у врача был крошка-спаниель по имени Герцогиня Дейзи, которая визжала перед смертью своим ангельским голосочком? Дайте местным неписям прошлое, которое связано с персонажами, причем такое, чтобы игроки растерялись.

- Бойлерная

Что может шипеть из узкой щели между трубами? Что за тварь смотрит на вас голодными глазами из-за скрытого тенями котла?

- Любовь с первого взгляда

О да, это бывает. Пусть один из ваших персонажей влюбиться в кого-то из клиники. В охранницу, уборщицу, медсестру, врача, даже развратную доктора Скиппи с ремнями и шокером. Не позволяйте ему отказаться, убедите, что это нужно для блага мировой борьбы со щеночками и поманите щедрой наградой. Опишите страсть как дикую и тихо посмейтесь с попыток игрока её передать.

- Сверхъестественная охрана.

Вот она, тайна клиники, о которой знают даже не все врачи. На самом деле в её стенах удерживают не только обычных шизоидов, но и сверхъестественных психов. Камеры и двери зачарованы, а среди охраны есть минимум один колдун.

- Паразит

Чтобы окончательно растоптать дух игроков, сделайте Уиллард охотничьим угодьями вампира. Скорчите страшную рожу, чтобы передать его голод, приложите пальцы к зубам как клыки. Ха-ха-ха! Я выпью вашу кровь, жалкие смертные! Короче, отыграйте, только не так дебильно, как я только что описывал.

- Душевая.

Ну, раз вы уж здесь, почему бы не нанести визит доктору Скиппи, которая пошла принять душа? Или хотя бы не посмотреть в щелочку?

- Мудрость проклятых.

Где, как не в здешней библиотеке, храниться сатаниской книге заклинаний? Разве персонажи могут уйти, не заполучив такой приз? Только не забывайте про колдуна из охраны и замаскированных под кладовку врат ада. Откуда здесь врата ада? Посидите месяц на таком лечении – поймете.

- Стихийные бедствия и несчастные случаи.

Пожар! Наводнение! Торнадо! Буря! Землетрясение! Пока вы копаетесь в психиатрической клинике, снаружи наступил настоящий конец света.

Ну и такой херни можно много еще придумать, хватит и этого. Развлекайтесь.

**Как говориться, каждый конец – это новое начало**

Первая проблема – Джеральд не в лучшей форме. Он не ел мяса два дня и сейчас просто зверски голоден. Может, пару тушек наших маленьких пушистых зверушек позволят ему заморить червяка, прежде чем вы найдете что-то более подходящее? Гули не любят свежее мясо, но ваш друг сделает исключение для такого случая. В конце - концов, сейчас неподходящее время вскрывать могилы.

Плюс он теперь безработный гуль, потерявший доступ к такому хорошему источнику мяса в морге. С другой стороны, лучше быть безработным, чем подвергаться пыткам и голодать в Уиллардской психиатрической клинике.

И еще – его будут искать копы. Как и вас.

В любом случае, дайте персонажам пару дней передышки, пусть помучаются, поломают головы, что теперь делать с Джреальдом – а затем начните охоту. Частные детективы, колдуны из охраны Уилларда, разосланные фотороботы и отпечатки пальцев – из этого может выйти охрененно увлекательная история о бегстве, за которой даже Сатана будет следить с интересом.

**Неписи**

**Друзья Джеральда Стеббинса**

Кроме ваших персонажей, Франклина (хотя какой он теперь, нахрен, друг?) и Розалины

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ОРУ НА СВОЕГО ПСА

МЕНЯ ЗОВУТ ДЖАНКИ БОБ ТИБАГ

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 2

МОЯ ЖИЗНЬ – ПОЛНОЕ ДЕРЬМО, НО Я ХОТЯ БЫ НЕ ГУЛЬ

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ОРУ НА СВОЮ ЗОЛОТУЮ РЫБКУ

МЕНЯ ЗОВУТ МИТЧЕЛ НОРЛИ

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 5, НО ЧЕТВЕРО ИЗ НИХ МОИ ПСИХОТЕРАПЕВТЫ

Я ЛЮБЛЮ РАСКЛАДЫВАТЬ ВСЕ ВОКРУГ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

МОЯ НЕУПОКОЕННАЯ ДУША БРОДИТ ПО ЗЕМЛЕ В ПОИСКАХ ИСКУПЛЕНИЯ

ПРИ ЖИЗНИ МЕНЯ ЗВАЛИ ПРЕПОДОБНЫЙ ПОЛ ГРИНГОТ

ВМЕНЯЕМОСТЬ 2

ЦЕЛОСТНОСТЬ 3

ВОПЛОЩЕННОСТЬ 5

ВОЗРОЖДЕНИЕ 3

НЕУПОКОЕННОСТЬ 4

ЗНАЮТ, ЧТО Я ПРИЗРАК: 4 (СРЕДИ НИХ НЕТ ДРУЗЕЙ ДЖЕРАЛЬДА)

ДА, Я ЗНАЮ, ЧТО Я ВАС ПОРАЗИЛ, И ТАКОЕ БЫВАЕТ.

**Обитатели Уиллардской психиатрической клиники**

Кроме медсестры Фейт Баррок, влюбчивого охранника Делара Форда и мечты всех игроков – доктора Скиппи.

**Персонал Уилларда**

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ОРУ НА СВОЕГО ПСА

МЕНЯ ЗОВУТ СТЬЮ, Я САНИТАР

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 3

Я ПРОСТОЙ САНИТАР, ДЕЛАЮЩИЙ ТО, ЗА ЧТО МНЕ ПЛАТЯТ

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ОРУ НА СВОЕГО ПСА

МЕНЯ ЗОВУТ АЛАН ТАЙЛЕР, Я СЕКРЕТАРЬ

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 4

ЧЕРТ, МУЖИКИ, ХОРОШО БЫ КУРНУТЬ ТРАВЫ

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ОРУ НА СВОЕГО КОТА

МЕНЯ ЗОВУТ КОККИ УЭЛС, Я УЧУ ПСИХОВ ДЕЛАТЬ МАКРАМЕ

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 6

Я ТРАЧУ НА ЭТИ ХРЕНОВЫ ЗАНЯТИЯ ВСЕ ВРЕМЯ, А ВЕЧЕРОМ ЕЩЕ И ОТЧЕТЫ ЗА ВСЮ БОЛЬНИЦУ ПИШУ.

Я НЕ ГЕРОЙ, Я ПРОСТО ДЕЛАЮ ТО, ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ.

МЕНЯ ЗОВУТ ДОННА ШЕРЛОК, Я МЕДСЕСТРА

РАССУДИТЕЛЬНОСТЬ 4

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ 4
ХРАБРОСТЬ 2

НАСТОЙЧИВОСТЬ 3

КОГДА Я ПОМОГАЮ ЛЮДЯМ, ТО ПЕРЕБРАСЫВАЮ 1

МНОЙ ВОСХИЩАЮТСЯ: 8

Я ВСЕГДА ВЫДАЮ ПАЦИЕНТАМ ПРЕЗЕРВАТИВЫ ПО ПЕРВОЙ ИХ ПРОСЬБЕ

ИИСУС ХОЧЕТ, ЧТОБЫ Я НЕС СВЕТ

МЕНЯ ЗОВУТ ДЕЙВИ РЕНЗБЕРГЕР, Я СВЯЩЕННИК

БЛАГОЧЕСТИЕ 4

МУДРОСТЬ 1

ПРАВЕДНОСТЬ 1

НАСТОЙЧИВОСТЬ 2

Я ДОЛЖЕН БОГУ ЗА ЧУДЕСА: 0

ОТ МОЕЙ ДУХОВНОЙ ПОМОЩИ ЗАВИСЯТ: 0. БЫЛА ОДНА, НО ОНА ПОКОНЧИЛА С СОБОЙ НА ПРОШЛОЙ НЕДЕЛЕ, ОТ ЧЕГО МНЕ ОЧЕНЬ СКВЕРНО НА ДУШЕ.

**Охрана**

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ПИНАЮ СВОЕГО ПСА

МЕНЯ ЗОВУТ БИЛЛ ТЕНСИ, Я НАЧАЛЬНИК ОХРАНЫ

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНОГО НАКАЧАННОГО ГРОМИЛУ: 0

БЫЛА БЫ МОЯ ВОЛЯ – Я БЫ С ШОКЕРОМ И ФОНАРИКОМ И НА ТОЛЧОК ХОДИЛ

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ОРУ НА СВОЕГО ПСА

МЕНЯ ЗОВУТ МИККИ СИМОНС, Я ОХРАННИК

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 3

КОГДА Я ХОЖУ ПО НОЧАМ С ПИСТОЛЕТОМ В РУКАХ, Я ЧУВСТВУЮ СЕБЯ КРУТЫМ МУЖИКОМ

Я НЕ ГЕРОЙ, Я ПРОСТО ДЕЛАЮ ТО, ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ.

МЕНЯ ЗОВУТ КАРЛ РИКО, Я ОХРАННИК

РАССУДИТЕЛЬНОСТЬ 3

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ 5
ХРАБРОСТЬ 4

НАСТОЙЧИВОСТЬ 4

КОГДА Я ПОМОГАЮ ЛЮДЯМ, ТО ПЕРЕБРАСЫВАЮ 1

МНОЙ ВОСХИЩАЮТСЯ: 3

ХОЛОДНАЯ УЛЫБКА НЕ ПОКИДАЕТ МОЕГО ЛИЦА, И Я ВСЕГДА КЛАССНО ВЫГЛЯЖУ, Я КРАСАВЧИК.

ПИВО ХОЧЕТ, ЧТОБЫ Я НЕС СВЕТ

МЕНЯ ЗОВУТ НИК ТРЕВЕЛС, Я ОХРАННИК

БЛАГОЧЕСТИЕ 2

МУДРОСТЬ 3

ПРАВЕДНОСТЬ 5

НАСТОЙЧИВОСТЬ 5

Я ДОЛЖЕН ПИВУ ЗА ЧУДЕСА: 0

ОТ МОЕЙ ДУХОВНОЙ ПОМОЩИ ЗАВИСЯТ: 6.

ПИВО ИСЦЕЛЯЕТ ДУШИ ПАЦИЕНТОВ, НО ДОКТОР СКИППИ НАЗЫВАЕТ ЕГО ВРЕДНЫМ ПРОДУКТОМ. ОДНАЖДЫ Я ЗАБЬЮ ЭТУ ГРЕШНИЦУ БЕЙСБОЛЬНЫМ МЯЧОМ ЗА ПОДОБНУЮ ЕРЕСЬ.

МЕСТЬ ЭТО БЛЮДО, КОТОРОЕ СТОИТ ПОДАВАТЬ, БЛИН, ПРЯМО СЕЙЧАС.

МЕНЯ ЗОВУТ БЕТ МОРИАРТИ, Я ОХРАННИК.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ 3

ВЫЖИВАНИЕ 3

МЕСТЬ 4

УПОРСТВО 4

У МЕНЯ ПОЛНЫЙ АРСЕНАЛ ВСЯКОГО КРУПНОКОЛИБЕРНОГО ДЕРЬМА, ПОЧТИ ВСЕ НЕЗАРЕГИСТРИРОВАННОЕ.

**Пациенты Уиллара**

Кроме Джеральда Стеббинса.

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА Я ИХ ЕМ

МЕНЯ ЗОВУТ УОРРЕН ГАРДЕН, Я ПСИХ

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 5

Я ЕМ ВСЕ, ЧТО ПОПАДАЕТ В МОЙ РОТ.

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ОРУ НА СВОИХ НЕВИДИМЫХ ДРУЗЕЙ

МЕНЯ ЗОВУТ АЛИСА МАТИЕР, Я ПСИХ

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНУ УНЫЛУЮ МОРДУ ИЗ ТОЛПЫ: 6

В ОДИН ОЧЕНЬ НЕУДАЧНЫЙ ДЕНЬ Я УБИЛА ВОСЬМЕРЫХ.

Я НЕ УБИВАЮ ЩЕНЯТ ВО СЛАВУ САТАНЫ, НО ИНОГДА ПОДЖАРИВАЮ ИХ НА МЕДЛЕННОМ ОГНЕ

МЕНЯ ЗОВУТ СТЕНДОН УАЙТ ТРЕТИЙ, Я ПСИХ

БЕЗДУШИЕ 1

ДОЛБАНУТОСТЬ 1

КРУТИЗНА 1

ЖИВУЧЕСТЬ 1

ЗЛО 0

МЕНЯ ЗАМЕЧАЛИ КАК ЧЕЛОВЕКА, А НЕ КАК ЕЩЕ ОДНОГО ЗАВЫВАЮЩЕГО И ПУСКАЮЩЕГО СЛЮНИ ПСИХОПАТА: 3

Я ВЕРЮ, ЧТО МОГУ ВОСПЛАМЕНЯТЬ ВЗГЛЯДОМ, ХОТЯ НА САМОМ ДЕЛЕ ПРОСТО ПОДЖИГАЮ ЗАЖИГАЛКОЙ.

Я ГОСПОЖА ТАИНСТВЕННЫХ И СКРЫТЫХ СИЛ

МЕНЯ ЗОВУТ ЕЛЕНА МУН, Я ПРИКИДЫВАЮСЬ ПСИХОМ

ОБРАЗОВАННОСТЬ 3

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ 4

ЖЕСТОКОСТЬ 2

РЕШИТЕЛЬНОСТЬ 3

МОГУЩЕСТВО 8

Я ПОЛУЧАЮ

 МОГУЩЕСТВА КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ОТХОЖУ ОТ УКОЛА ТОРАЗИНА

Я ТВОРЮ ЧУДЕСА СО СВОИМ ТЕЛОМ.

ИИСУС ХОЧЕТ, ЧТОБЫ Я НЕС СВЕТ ИЛИ ПРОЛИЛ НА МИР ЕГО ГНЕВ

МЕНЯ ЗОВУТ КЭТИ ГРЕГОРИ, Я ПСИХ

БЛАГОЧЕСТИЕ 2

МУДРОСТЬ 4

ПРАВЕДНОСТЬ 5

НАСТОЙЧИВОСТЬ 3

Я ДОЛЖНА БОГУ ЗА ЧУДЕСА: 0

ОТ МОЕЙ ДУХОВНОЙ ПОМОЩИ ЗАВИСЯТ: 1. ЭТО МОЯ СОСЕДКА И ЕЁ БЫЛО ЛЕГКО ОБРАТИТЬ В ВЕРУ.

С неписями покончим, но я дам вам еще один подарочек – два новых вида существ, которые участвуют в этой истории. Это гули и ученые.

**Гребаные гули**

- У гулей свои черты. Вместо Бездушия – Сдержанность, вместо Долбанутости – Хитрость, вместо Крутизны – Свирепость, вместо Живучести – Выдержка.

- Вместо Зла гули получают очки Голода. Это работает точно так же, как у вампиров: применение сил повышает Голод на 1, а питание понижает.

- Каждое утро гули получают 1 Голода, просыпаясь.

- Когда Голод достигает 5, они впадают в бешенство и не могут применять свои силы, пока не поедят.

- Гули не считают, сколько человек их ненавидит – потому что их ненавидят все. Вместо этого они считают тех, кто их поддерживает – своих редких друзей. Все броски на проверку ненависти с остальными людьми автоматически неудачны.

Вот лист Джеральда Стеббинса, еще одного гуля и пример их сил

ЕЙ, ПЕРЕДАЙ КЕТЧУП, ЛАДЫ?

МЕНЯ ЗОВУТ ДЖЕРАЛЬД СТЕББИНС

СДЕРЖАННОСТЬ 2

ХИТРОСТЬ 3

СВИРЕПОСТЬ 3

ВЫДЕРЖКА 2

ГОЛОД 7

МЕНЯ ПОДДЕРЖИВАЮТ: 8

ЕСЛИ БЫ ПРО МЕНЯ СНЯЛИ ФИЛЬМ, ТО МЕНЯ БЫ ИГРАЛ КВАЗИМОДО

ЕЙ, ПЕРЕДАЙ КЕТЧУП, ЛАДЫ?

МЕНЯ ЗОВУТ ЛИЗА УЕЙЕР

СДЕРЖАННОСТЬ 2

ХИТРОСТЬ 1

СВИРЕПОСТЬ 4

ВЫДЕРЖКА 2

ГОЛОД 2

МЕНЯ ПОДДЕРЖИВАЮТ: 2

ЕСЛИ БЫ ПРО МЕНЯ СНЯЛИ ФИЛЬМ, ТО МЕНЯ БЫ ИГРАЛА ОТКОРМЛЕННАЯ СВИНЬЯ

- Закусить губу – когда кидаете на Выдержку, игнорируйте кубик и просто прибавляете 6.

- Сносить все на своем пути – вышибите окно или дверь без броска.

- Бежать как шизанутый ублюдок – пару минут вы несетесь со скоростью сорок миль в час.

- Быть счастливым – ощущать себя так же хорошо, как после секса, как после самого потрясного секса, которого все равно не было в вашей жизни – правда, ненадолго.

**Гребаные ученые**

У ученых вместо Бездушия - Отточенный Разум, вместо Долбанутости – Безумие, вместо Крутизны – Занудство, вместо Живучести – Объективность.

Да, когда вы деретесь с ученым, он своим Занудством пытается нанести вам рану. Например, наносит удар в солнечное сплетение, вызывая спазматические непропорциональные колебания в обратной нейронной передаче болевых импульсов.

Вместо очков Зла, ученые накапливают Статьи. Они могут потратить 1 Статью на то, чтобы отменить любое сверхъестественное воздействие в свой адрес. Фишка в том, что эффект силы все равно действует, но ученый, который от него защитился, его не увидит и объяснит какой-то мутной научной теорией, почему все вокруг страдают от ваших сверхъестественных трюков.

Статьи ученые получают, проводя исследовательскую работу в выбранной области.

Вот примеры ученых из клиники Уилларда

Я СЛУЖУ ХОЛОДНОМУ СЛЕПОМУ БОЖЕСТВУ НАУКИ

МЕНЯ ЗОВУТ ДОКТОР ФРЕД ВИНЕЛ, НО ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ЗОВУТ МЕНЯ ТРЕНЕР

ОТТОЧЕННЫЙ РАЗУМ 2

БЕЗУМИЕ 3

ЗАНУДСТВО 5

ОБЪЕКТИВНОСТЬ 3

СТАТЬИ 2

Я ИЗУЧАЮ ИЗМЕНЕНИЕ ПСИХИКИ ПОД ВОЗДЕЙСТВИЕМ МУЧИТЕЛЬНЫХ ФИЗИЧЕСКИХ НАГРУЗОК

Я СЛУЖУ ХОЛОДНОМУ СЛЕПОМУ БОЖЕСТВУ НАУКИ

МЕНЯ ЗОВУТ ФЕЙТ БАРРОК, Я МЕДСЕСТРА, НО ХОЧУ СТАТЬ ВРАЧОМ

ОТТОЧЕННЫЙ РАЗУМ 1

БЕЗУМИЕ 5

ЗАНУДСТВО 2

ОБЪЕКТИВНОСТЬ 2

СТАТЬИ 4

Я ИЗУЧАЮ ФОБИИ ПАЦИЕНТОВ, ЗАСТАВЛЯЯ ИХ С НИМИ СОПРИКАСАТЬСЯ

Я СЛУЖУ ХОЛОДНОМУ СЛЕПОМУ БОЖЕСТВУ НАУКИ

МЕНЯ ЗОВУТ ДОКТОР СКИППИ ДЖЕНСОН

ОТТОЧЕННЫЙ РАЗУМ 4

БЕЗУМИЕ 4

ЗАНУДСТВО 4

ОБЪЕКТИВНОСТЬ 3

СТАТЬИ 3

Я ИЗУЧАЮ ВЛИЯНИЕ НА СЕКСУАЛЬНУЮ АКТИВНОСТЬ ЭЛЕКТРОШОКОВОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ

Я СЛУЖУ ХОЛОДНОМУ СЛЕПОМУ БОЖЕСТВУ НАУКИ

МЕНЯ ЗОВУТ ДОКТОР ДЕЙЛАР ФЕРДИСОН

ОТТОЧЕННЫЙ РАЗУМ 1

БЕЗУМИЕ 5

ЗАНУДСТВО 3

ОБЪЕКТИВНОСТЬ 4

СТАТЬИ 2

Я ВЕДУ ЗАНЯТИЕ С ХОРОМ ПАЦИЕНТОВ, ИЗУЧАЮ ВЛИЯНИЕ МЕТОДОВ ПАВЛОВСКОЙ ДРЕССИРОВКИ СОБАК НА ПОВЕДЕНИЕ БОЛЬНЫХ.

**Гребаный конец**