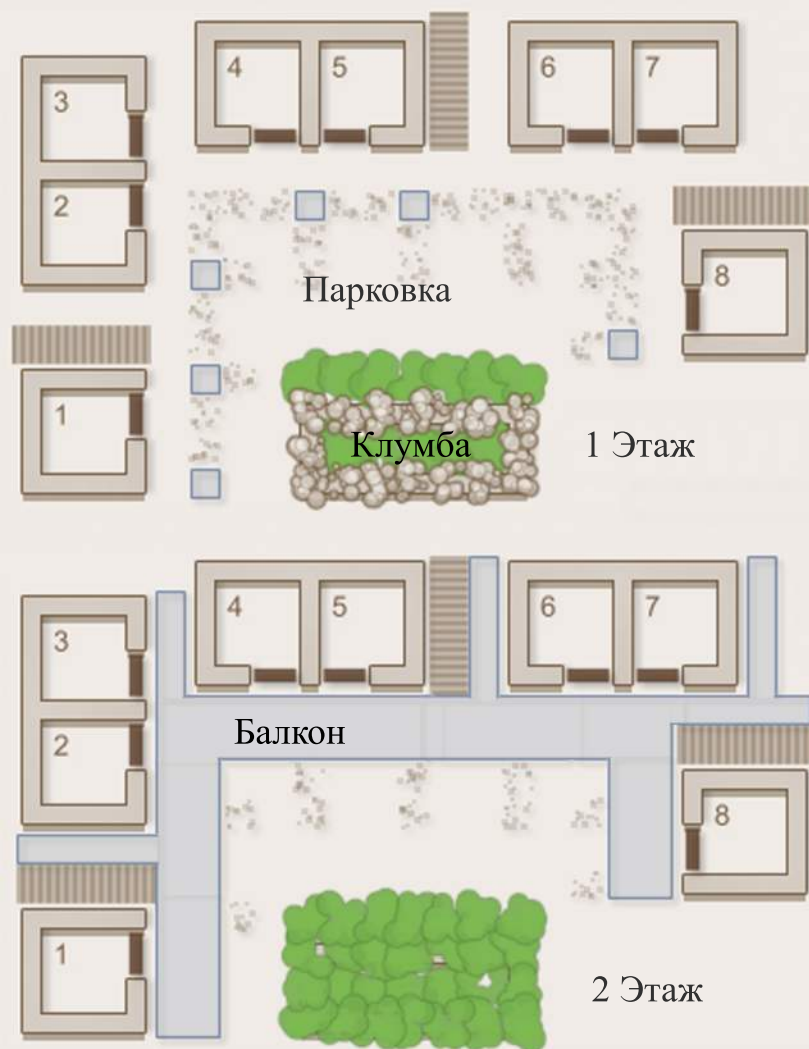


## Карта «Мотель»



Вашего раненого Партнёра схватили охотники за головами. Вы нашли мотель, в котором они остановились. Чтобы немного подлатать его перед передачей законникам. Неизвестно сколько у вас есть времени. Необходимо вытащить его из тесной компании охотников за головами.

Охотники находятся в одной из комнат по выбору ГМ их 6 чел. И партнёр игроков.

Постояльцы комнат 1 этажа 1d8 на номер комнаты. 1d6 +\ -1 (на выбор ГМ):

1. Пустая комната.
2. Дальнобойщик, грузовик припаркован на стоянке.
3. Студенческая вечеринка 6 чел. братство «Альфа».
4. Игроки в покер 4 чел. 5. Наркокурьер 1 чел.
6. Два любителя травки заскочили покурить, пикап на стоянке.

Планировка комнат отеля:



Постояльцы комнат 2 этажа 1d8 на номер комнаты. 1d6 +\ -1 (на выбор ГМ):

1. Пустая комната.
2. Блудница с клиентом.
3. Офицеры по борьбе с наркотиками под прикрытием 2 чел.
4. Свидетель из программы по защите с 2мя полицейскими в штатском.
5. Студенческая вечеринка 6 чел. братство «Бета».
6. Съёмка клубнички 6 чел.

События, вероятность 50%. Первое, через 15 минут после начала, последующие каждые 25 минут реального \ игрового времени с вероятностью в 75%. 1d8 +\ -1 (или ГМ выбирает)

1. Мимо мотеля проехала патрульная машина полиции
2. К студентам из 1d6 (1-3 Альфа 4-6 Бета) приехали сокурсники 1d6 +1 чел. Если группа 1 приехали к ним.
3. Приехала очередная блудница с клиентом \ Студенты устраивают драку
4. Охотники за головами отдохнули и готовы ехать дальше
5. Дальнобойщик возмущён шумом и отправился разобраться со студентами
6. Кто-то из игроков в покер шулер. Перестрелка в комнате с попыткой побега.
7. К охотникам за головами привезли пиццу
8. Агенты по борьбе с наркотиками решаются арестовать наркокурьера