
[NecroPunk
Пропажа Юркина]
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор: Дмитрий Здорников, «Катя водит и пьёт» https://t.me/trpgandkate

Передняя обложка: Amali Mirror https://vk.com/amalimirrorarts

Задняя обложка: Диана VOnadium https://t.me/vonadiumart

Графика: Amali Mirror

Игровые тестеры: Андрей, Джулика, Кику, Изя, Глеб, Светик

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Поддержи выход NecroPunk.

Сканриуй QR-код или переходи по ссылке:

https://planeta.ru/campaigns/necropunk

Сейчас очень важно, чтобы проект собрал средства для печати на физических носителях. Если вам нравится NecroPunk и его сеттинг, поддержите меня на крауд-площадке.

Оглавление

Вступление 4
Предыстория 5
Создание персонажей 5
Персонажи мастера 6
Сцена 1: инструктаж 7
Сцена 2: кабинет Юркина 8
Сцена 3: допрос коллег 10
Сцена 4: квартира Юркина 11
Сцена 5: любовница 12
Сцена 6: «Паук» 13
Сцена 7: Юркин 14
Финал 1: сделка с Волковым 17
Финал 2: передача ОМС 17

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Вступление

Добро пожаловать в «Пропажу Юркина» — стартовое игровое приключение для системы NecroPunk, рассчитанное на одну игровую сессию продолжительностью 3-4 часа. 3-4 персонажам игроков предстоит погрузиться в мрачную атмосферу города N, расследуя загадочное исчезновение Савелия Юркина, скромного архивиста из отдела санкционирования (ОСАНК) Городского органа по мониторингу и надзору (ГОМОН).

Приключение является контрактом сложности «Тревожная» (см. стр. 15 Быстрого старта) и не затрагивает механики из основной книги правил NecroPunka. Если вы планируете взять на себя роль мастера, читайте это приключение далее. В противном случае закройте файл.

Что понадобится мастеру и игрокам:

- Данный модуль приключения;
- Книга Быстрого старта NecroPunka;
- Набор игровых костей: d4, d6, d10, d100 (или две d10 для генерации чисел от 1 до 100), монета;
- Листы персонажей игроков;
- Письменные принадлежности.

Действие разворачивается в городе N, мрачном наукополисе Торренской империи. Город задыхается от ядовитого тумана, порождённого революционными туманными двигателями Вайборга, а также из-за тяжелейшей выспышки болезни. Раскол вносит эпидемия «тлеющей оспы», превращающая людей в заражённых, которые вынуждены бороться за свою жизнь и рассудок, поедая человеческое мясо.

Это помогает лишь на время, а потому за большей частью заражённых внимательно следят. Власть принадлежит Городскому органу по мониторингу и надзору (ГОМОН), жёстко контролирующему как здоровых, так и заражённых. Это местная полиция, прокуратура и суд.

Приключение затронет следующие локации: штаб-квартиру ГОМОНа в Райков-центре, трущобные улицы Вайборг-ривера и Райков-центра.

Хотя на первый взгляд дело о пропаже кажется незначительным, игроки быстро выяснят, что исчезнувший архивист наткнулся на что-то странное в своей работе. Цепочка расследования выявит глубоко укоренившуюся коррупцию в рядах ГОМОНа. В финале игрокам пред-

стоит сделать выбор, который повлияет на их дальнейшую карьеру и судьбу обнаружившего нелегальную схему работника, если он, конечно, останется живым.

Несмотря на то, что приключение позиционируется как «лёгкий детектив» в контексте продолжительности и структуры, атмосфера остаётся верной духу NecroPunk: мрачной, нуарной, с элементами конспирологии и постоянным ощущением опасности, исходящей как от криминальных элементов, так и от всепроникающей власти ГОМОНа.

Ваша задача как мастера — поддерживать этот баланс, не давая игре скатиться в фарс, но и не перегружая её излишними сложностями, чтобы игроки смогли прийти к разгадке в отведённое время. Если вам кажется, что расследование слишком короткое, вы можете добавить своих улик и деталей, расширив приключение.

Идеальный момент для этого находится в Сцене 6 (см. стр. 13) — в ней вы можете заставить игроков искать деньги для получения нужных документов. Альтернативный способ — попросить их выполнить небольшой побочное задание. Например, помочь разобраться с конкурентами или обменять документы на такие же ценные.

Предыстория

Савелий Юркин, архивист второго ранга отдела санкционирования (ОСАНК) ГОМОНа, не вышел на службу. Его кабинет обнаружен незапертым и в полном беспорядке. Первичный осмотр указывает на возможное несанкционированное проникновение и, вероятно, похищение. На первый взгляд, Юркин — фигура малозначительная, но обстоятельства его исчезновения вызывают серьёзные вопросы у руководства.

Истинная причина исчезновения Юркина кроется в его профессиональной дотошности. Сверяя рутинные отчёты, он наткнулся на тревожную закономерность: некоторые санкционированные заражённые, чьи результаты проверок говорили о приближающейся невменяемости и скором «упокоении» (процедура, означающая их ликвидацию), внезапно и без видимых причин получали статус «благонадёжных». Юркин заподозрил масштабную коррупционную схему внутри ОСАНКа и начал копать в надежде выяснить, кто же участвует в подлоге статистических данных.

Его попытка получить доступ к закрытым архивам была отклонена под предлогом недостаточного уровня допуска. Понимая, что официальным путём правды не добиться, Юркин решил действовать на свой страх и риск. Он связался с известным в определённых кругах подрядчиком (теневым дельцом) по прозвищу «Паук», надеясь получить через него неопровержимые доказательства преступной деятельности своих коллег.

Ответственные за эту схему, коррумпированные чиновники ОСАНКа — инспектор Григорьев и фельдфебель Маслов (имена, которые Юркин позже назовёт персонажам) — узнали о его «расследовании». Опасаясь разоблачения, они наняли уличных головорезов, чтобы заставить архивиста замолчать. Юркин, почувствовав опасность, был вынужден спешно бежать. Сейчас он скрывается у своей любовницы, Татьяны Снежиной, работающей в одном из медицинских учреждений Города и проживающей в общежитии в районе Вайборг-ривер.

Значимость этой коррупционной схемы выходит далеко за рамки простого должностного преступления. «Тлеющая оспа» является центральной угрозой для города, а ГОМОН, и в частности ОСАНК, созданы для борьбы с ней и контроля над заражёнными.

Если чиновники ОСАНКа за взятки позволяют опасным заражённым избегать «упокоения», они не просто нарушают закон, марают честь мундира и получают грязные деньги — они способствуют распространению болезни, подрывают основы безопасности и предают саму суть ГОМОНа. Это превращает антагонистов из обычных коррупционеров в системную угрозу.

«Паук», к которому обратился Юркин, — это не просто мелкий информатор. В мире NecroPunk «подрядчик» — это полноценный архетип персонажа со своими уникальными механиками, связями и репутацией. Это означает, что «Паук» — фигура, обладающая определённым влиянием и ресурсами в теневом мире города. Взаимодействие с ним или его сетью потребует от персонажей не только денег, но и осторожности, социальных навыков, а, возможно, и выполнения ответных услуг.

Создавайте повествование так, чтобы персонажи сомневались, кому они могут верить, а кто является надёжным информатором. Кроме Савелия Юркина и его любовницы с ними никто не будет полностью откровенен . Все будут пытаться использовать это расследование в своих интересах: кто-то, чтобы разрушить репутацию ГОМОНа, кто-то, чтобы продвинуться выше по карьерной лестнице. Город не щадит слабых. Напоминайте об этом игрокам с помощью намёков или вопросов.

Создание персонажей

Приключение рассчитано на представителей всех трёх Работ (см. стр. 6 Быстрого старта), но при желании игроки могут выбрать одинаковые работы или проигнорировать один из доступных выборов. Не наказывайте их за это, однако покажите во время игры, что они упускают важный, хотя и не основной, столп информации.

Для быстрого начала игры, а также для лучшего соответствия изначальной задумке, были заготовлены четыре персонажа, листы которых вы можете отыскать в Приложении 1 к данному приключению. Ниже представлена краткая информация по каждому из персонажей, а также его вид Заражения, если он имеется. Вы можете озвучить вашим игрокам всю информацию, которая приводится об этих персонажах, позволив им выбрать себе альтер-эго на ближайшие 3-4 часа.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ!

Вероника Лазарева — Живчик, оперативник ГОМОНа, унтер-офицер отдела мониторинга и слежения (ОМС). Назначена на внутреннее расследование о пропаже сотрудника отдела ОСАНК. Карьеристка, предпочитающая решать всё языком силы. Вероника совсем недавно заступила на службу, но быстро перевелась из отдела городского контроля (ОГК), зарекомендовав себя как ответственный сотрудник, выявив факт нарушения закона со стороны своего бывшего начальника.

Этот персонаж подойдёт тем, кто хочет:

- Злоупотреблять властью;
- Сначала бить, а потом спрашивать;
- Следовать букве закона, какой бы она ни была.

Пётр Разумяев — Мертвяк, санкционированный, отдел ОСАНК. Приставлен к Нике, чтобы помочь ей в этом деле. На самом деле ОСАНК не хочет позволять ОМС «хозяйничать» у себя в отделе, поэтому на плечи Петра возложена задача по возможности нивелировать урон для начальства ОСАНК. Самого же Петра мало интересуют склоки между отделами — он работает лишь за паёк и надеется отсрочить своё упокоение настолько, насколько возможно. До эпидемии он был следователем, что наделяет его хорошими аналитическими навыками.

Этот персонаж подойдёт тем, кто хочет:

- Думать, прежде чем делать;
- Игнорировать чужие интересы;
- Иметь точное представление, что происходит.

Ульяна Коваленко — Живчик, внештатный Воскреситель. Работает с ГОМОНом по договорённости, получая взамен скидку на покупку медицинских расходников, а также возможность оперировать сотрудников. Коваленко командирована на этот контракт, чтобы не допустить потерю оперативников, а также Юркина, если он окажется в тяжёлом состоянии. Гуманистка, хорошо знает бюрократическую изнанку города, особенно местных больниц.

Этот персонаж подойдёт тем, кто хочет:

- Помогать людям, независимо от их статуса;
- Точно знать, какой формуляр нужно заполнить;
- Использовать связи и лазейки в системе для достижения благих целей.

Геннадий Яцков — Живчик, оперативник ГОМОНа, патрульный ОГК. Бывалый рядовой, которого начальство считает бесперспективным и не в меру ушлым. Геннадий давно понял, что долго топтать улицы Вайборг-ривера можно, только если ты знаешь все неписаные правила и являешься частью местной экосистемы, а не противостоишь ей. Предпочитает напиваться только в проверенных местах.

Этот персонаж подойдёт тем, кто хочет:

- Решать проблемы не по уставу, а «по понятиям»;
- Использовать город в своих интерсах;
- Быть циничным голосом разума.

Персонажи мастера

Савелий Юркин — архивариус ОСАНК 2-го ранга. Представлвяет из себя исполнительного, но малозначимого сотрудника. При этом обаладет нужными качествами для работы в архивах — педантичен и честен. Обнаружил коррупционную схему. Сейчас в бегах, напуган, скрывается у Татьяны Снежиной. Обладает документами, частично подтверждающими его правоту.

Татьяна Снежина — медсестра при Больнице №3 в Вайборг-ривере. Её инициалы «Т.С.» и «Татьяна С.». а также намёки на место работы могут быть найдены в письме к Юркину или выписанном от её имени рецепте под упавшим шкафом, либо же в квартире Юркина среди множественных рецептов. Искренне беспокоится о Савелии и помогает ему скрываться. Не будет долго пререкаться с персонажами, особенно — оперативниками и потребует поклясться, что они не навредят Юркину.

«Паук» — известный подрядчик, специализирующийся на добыче информации. Циничен, ценит анонимность, работает только через разветвлённую сеть посредников, за что и получил своё прозвище. Юркин должен был заплатить ему 100 торов за компромат на чиновников ОСАНК, но не успел собрать нужную сумму денег, хотя компромат уже имеется на руках подрядчика и персонажи могут его выкупить. Его связной всегда находится в кабаке «Вторая печень» и готов сотрудничать с любым персонажем игрока в обмен на 10 тор.

Инспектор Григорьев и фельдфебель Маслов — коррумпированные чиновники ОСАНКа и ОГК. Работают на том же этаже штаб-квартиры, что и Юркин, несколько раз заходили к нему в кабинет под предлогом «спросить по архивной части». На деле же намекали, что ему стоит перестать копать под них. Главные антагонисты, действующие из-за кулис. Именно они стоят за преследованием Юркина и в конце приключения наймут головорезов, чтобы те упокоили Савелия. Персонажи смогут встретить Григорьева в начале приключения. Ваша задача — представить его как «доброжелателя». Он будут охотно интересоваться ходом расследования. В том числе, может попросить персонажей сообщить, если они найдут следы Юркина, мотивируя это желанием помочь своему коллеге.

Инспектор Воронов (ОМС) — непосредственный начальник Вероники Лазаревой. Опытный, усталый, но проницательный сотрудник ГОМОНа. Именно он проводит вступительный брифинг для персонажей. Скептически относится к «привлечённым специалистам» из других отделов, но даёт разрешение на совместное расследование.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Старший инспектор Пожарский (ОСАНК) — начальник Савелия Юркина. Мужчина средних лет, с ухоженными усами, производит впечатление вечно обеспокоенного человека. Официально сотрудничает со следствием, но явно не в восторге от внимания ОМС к его отделу. Искренне боится за репутацию архивного отдела ОСАНКа.

Техник-архивариус Мышкин (ОСАНК) — коллега Юркина. Пожилой, нервный, излишне говорливый служащий. Может предоставить информацию о последних запросах Юркина и его необычном поведении.

Патрульный первого класса Зубов (ОГК) — дежурный сотрудник на этаже ОСАНКа, первым прибывший на место происшествия в кабинет Юркина. Крепкий, немногословный, действует строго по уставу. Предоставит сухие факты из своего рапорта.

Следователь Волков — не представляет свой отдел, по факту является завербованным агентом ОКВБ из отдела ОМС. Появление Волкова должно стать неожиданностью для игроков и поставить их перед сложным, но безальтернативным решением: передать Юркина и документы в его руки. ОКВБ известен своей мрачной репутацией и тотальной слежкой, поэтому передача документов такому человеку может иметь далеко идущие и неоднозначные последствия. Персонажи могут вступить с ним в перепалку или наотрез отказаться передавать дело ему. Волков предупредит, что это глупый поступок и покинет место финальной перестрелки.

Сцена 1: инструктаж

Место: отдел Санкционирования (ОСАНК), штаб-квартира ГОМОНа, Райков-центр.

Время: Вечер.

Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

«*Город N встречает вас привычным серым закатом. Густой туман, выдыхаемый бесчисленными туманными двигателями Вайборга, ещё не рассеялся, он плотно окутывает улицы и просачивается даже в, казалось бы, герметичные коридоры штаб-квартиры ГОМОНа. Здесь, в Райков-центре, в цитадели порядка и контроля, царит полумрак, пахнет сыростью, казёнными средствами дезинфекции и застарелой бумажной пылью. Вы находитесь в приёмной перед кабинетом инспектора Вячеслава Воронова. Каждый из вас получил от него распоряжение прибыть в штаб-квартиру для выполнения контрактных обязательств*».

Введите персонажей игроков, пусть они познакомятся друг с другом и обсудят то, что им известно — Вероника и Пётр осведомлены лучше, но всё, что им известно — речь идёт о пропаже какого-то сотрудника. После того как игроки закончат знакомство, вы можете пригласить их в кабинет Воронова.



Инспектор ОМС Вячеслав Фёдорович Воронов

Инспектор Воронов — человек средних лет, с жидкими волосами, с усталым, но проницательным взглядом, сидит на скрипучем стуле в своём небольшом, заваленном папками кабинете. На столе – дымящаяся кружка с чем-то, отдалённо напоминающим крепкий чай.

Расследование находится в юрисдикции его отдела, но сам Воронов занимает в ОМС незначительную позицию, руководя десятком агентов. Он устал от однообразной работы и от того, что ему постоянно доставляют проблемы молодые служащие ГОМОНа, влезая в перестрелки и бессмысленные погони. Несмотря на это, Воронов недолюбливает коррупционеров и к своему делу относится как к святому долгу. Он верен делу ГОМОНа, поэтому хотя он и выглядит довольно помято, форма на нём чистая, а пуговицы блестят в тусклом свете лампы.

В кабинете находится лишь два стула — на одном навалены папки и дела, другой же стоит пустым напротив его стола и, очевидно, рассчитан на немногочисленных гостей.

Как только персонажи входят, он поднимает свой усталый взгляд от отчёта и обращается к персонажам. Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

«*Лазарева. Разумяев из ОСАНКа, как я понимаю. И... привлеченные специалисты,*» — Воронов делает неопределенный жест в сторону Ульяны и Геннадия, не особо скрывая скепсис. — «*Садитесь. Времени у нас, как обычно, в обрез*».

Сделав глоток из кружки, морщась, он продолжит:

«*Значит, архивист Юркин. Савелий, кажется. Фигура, прямо скажем, не первой величины. Последний раз*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

его видели вчера, при завершении рабочего дня. Он задерживался, но, по донесениям — это нормально для сотрудников архива. Сегодня утром его непосредственный начальник, Павел Петрович Пожарский из ОСАНК, доложил о невыходе на службу. Пожарский же и обнаружил беспорядок в кабинете, когда решил проверить не случилось ли чего с его... ценным кадром».

Уголок губы Воронова дёргается от собственного каламбура.

«Теперь о ваших полномочиях, Лазарева. Задача ясна: выяснить, куда этот Юркин запропастился. Это побег? Похищение? Может, просто решил устроить себе незапланированный отпуск в объятиях какой-нибудь девицы с Хариссоновского холма? Хотя последнее маловероятно, судя по состоянию кабинета. Главное — был ли несанкционированный доступ к информации ОСАНКа. Это приоритет. Следите, собирайте информацию, анализируйте.

Разумяев, вы здесь для содействия по линии ОСАНК. Окажете Лазаревой всю необходимую поддержку в рамках вашего отдела. Доступ к материалам, касающимся Юркина, у вас будет. Но без самодеятельности, все запросы через Лазареву или вашего прямого начальника.

Тоже самое касается и вас, Яцков — ваше руководство очень настаивало на включении ОГК в расследование. Думаю, не лишним будет напомнить, что оперативник Лазарева старше вас по званию, к тому же, так как дело ведёт ОМС, она же является ваши непосредственным руководителем на время расследования. Вопросы?»

Дождавшись ответа игроков, Воронов продолжит:

«Кабинет Юркина — в вашем полном распоряжении. Опросите коллег, кто мог что-то видеть или слышать. Но! Границы расследования на данном этапе — штаб-квартира и непосредственное окружение Юркина. Мы не начинаем полномасштабную городскую операцию из-за одного пропавшего архивиста, пока нет веских оснований полагать, что это угрожает безопасности города или ГОМОНа в целом. Любое расширение периметра, привлечение дополнительных сил ОГК — только с моего прямого указания. Мы не хотим поднимать лишнюю панику или, что хуже, привлекать внимание тех, кого не следует. Например, наших коллег этажом повыше.

Также, Лазарева, в отвечаете за командированного Воскресителя. Проследите, чтобы госпожа Коваленко не мешала расследованию».

Он сообщит, что кабинет Юркина за **номером 312** находится на третьем этаже штаб-квартиры. Возможно, персонажи захотят уточнить у Воронова могут ли они допросить Пожарского (*см. Сцену 3*) — Воронов даст добро. Номер и расположение кабинета начальника архивного отдела известен Разумяеву.

Сцена 2: кабинет Юркина

У двери в кабинет Юркина стоит дородный оперативник в кителе с шевронами ОГК. Это патрульный Зубов, прибывший на место после обращения Пожарского о возможном несанкционированном проникновении в кабинет. Будучи дежурным по этажу в это утро, теперь Зубов занимается охраной опломбированного кабинета до прихода оперативников из отдела ОМС.

Зубов говорит чётко, по уставу, не проявляя лишних эмоций. Лишь изредка может позволить себе скептический взгляд или подавленный смешок. Зачитайте или перескажите следующий текст игрокам:

Заметив вас, Зубов выпрямляется по стойке, отдаёт честь Веронике Лазаревой, затем чеканит:

«Патрульный первого класса Зубов. Прибыл по вызову старшего офицера ОГК сегодня в 15 минут после полудня. Сигнал поступил от инспектора Пожарского, отдел Санкционирования, о возможном несанкционированном проникновении в кабинет сотрудника Юркина С.Ф. По прибытии на место, инспектор Пожарский уже находился у кабинета номер 312. Дверь была не заперта, но и не взломана— следов явного силового проникновения на замке и косяке я не обнаружил. Внутри кабинета — значительный беспорядок: бумаги разбросаны на полу и на столе, ящики стола выдвинуты, один стул и один книжный шкаф опрокинуты. Согласно инструкции, я произвел первичный осмотр на предмет очевидных угроз или пострадавших. Пострадавших не обнаружено. Сотрудник Юркин отсутствовал. Очевидных следов крови или борьбы, указывающих на

Техник-архивариус Мышкин



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

насильственные действия, я не зафиксировал, но это предварительно, нужна работа специалистов. Помещение было немедленно опечатано. Я составил рапорт и доложил старшему офицеру. Никого подозрительного в коридоре или на этаже на момент моего прибытия и в ходе первичного осмотра замечено не было. Опрос сотрудников соседних кабинетов ничего не дал — никто ничего необычного не слышал и не видел. Всё по уставу. Если есть еще вопросы — готов ответить».

Зубов вряд ли сможет предоставить любую новую информацию на вопросы персонажей игроков — он просто дежурный, который заступил на смену утром. До этого с Юркиным или какими-либо другими сотрудниками архива ОСАНКа он дел не имел.

Зубов не будет препятствовать досмотру кабинета, но останется на посту снаружи вплоть до завершения процедуры осмотра, после чего попросит Веронику разрешить удалиться для выполнения своих дежурных обязательств. Не спешите выводить Зубова из игры. Прочитайте внимательно текст улики номер 2.

За дверью обнаружится небольшой кабинет, ещё меньший по размерам, чем кабинет Воронова. При этом, в нём царит очевидный беспорядок — бумаги разбросаны по полу, ящики стола выдвинуты, шкаф опрокинут и лежит на ковре, переполненная корзина ютится в самом дальнем углу. Воздух здесь пахнет обычной книжной пылью и чем-то ещё, что очень сложно уловить.

Спросите у игроков, как они осматривают кабинет, на что обращают внимание в первую очередь. Напомните им об их уникальных Знаниях. Часть улик можно заметить невооружённым взглядом, другая же потребует прохождения проверок. Ниже приведён список улик, которые можно отыскать в кабинете Юркина:

1. **Скомканная записка в урне у двери**

Нахождение: не требует проверки для обнаружения, но требуется проверка *Умения хитрости*, чтобы распознать перечёркнутый текст. В записке выведено неровным почерком «*Паук просит 100 тор за эту информацию. Приноси деньги в [перечёркнуто]*». Если игрок прошёл проверку, сообщите ему, что кто-то пытался скрыть название питейной «**Вторая печень**».

Сообщите игрокам, что Геннадию знаком подрядчик по имени Паук — он почти легенда в Вайборг-ривере и занимается в основном сбытом информации.

Значимость: эта улика укажет на то, что Юркин имел неуставные связи и пытался купить какую-то информацию. При этом, сумма в 100 торов — весьма крупная, что указывает на ценность приобретаемого товара.

2. **Ключ от почтового ящика Юркина**

Нахождение: если игроки захотят осмотрть ковёр, попросите их пройти проверку *Умения анализа* (**МС -10**). В случае успеха, удаётся обнаружить под ковром небольшой ключ, в котором оперативники ГОМОНа могут узнать ключ от почтового ящика общежития.

Значимость: это основная улика для продвижения сюжета. Если игроки провалят проверку, пускай ключ им передаст Зубов при выходе из кабинета. Ключ даст персонажам доступ к почтовой переписке Юркина и поможет пролить свет на его отношения с Татьяной.

3. **Следы поспешного бегства**

Нахождение: если игроки попытаются понять, что произошло в кабинете, запросите от них проверку *Умения анализа* (**МС -20**). Беглый осмотр позволит понять, что помещение не пытались разгромить. Тот, кто устроил этот беспорядок — знал, что искал, но очень торопился.

Упавший шкаф рухнул из-за пропажи чего-то, что выполняло роль четвёртой, отсутствующей ножки.

Значимость: это даёт игрокам намёк на то, что беспорядок в кабинете устроил сам Юркин или кто-то, с кем Юркин мог поделиться своими секретами.

4. **Рецепт, выписанной некой Татьяной С.**

Нахождение: если игроки захотят поднять шкаф, попросите их пройти проверку *Умения силы*. В случае успеха, они почти сразу обнаружат под ним квадратный клочок бумаги с рецептом на лауданум, выписанный некой Татьяной С. Рецепт типовой, а потому непонятно, в какой больнице он был выписан.

Значимость: это одна из двух улик, которые можно найти в кабинете Юркина, указывающие на его связь с Татьяной Снежиной. Конкретно эта улика указывает на профессию Татьяны.

5. **Странный «мусор»**

Нахождение: попросите Геннадия или Ульяну пройти проверку *Умения выдержки* (**МС -20**). В случае успеха, они могут уловить едва заметный запах табака, а затем, в углу, смогут обнаружить и окурки папирос. Папиросы марки «Пуля» — это дешёвый табак, закатанный в плохую бумагу. Обычно его курят в рабочих и бедняцких кварталах. Для сотрудника ГОМОНа — это необычно.

Значимость: на самом деле окурки принадлежат нанятым головорезам, которые опаздали лишь ненадолго и были впущены в здание фельдфебелем Масловым.

6. **Бланк запроса доступа к архивным записям о благонадёжности заражённых ОСАНКа**

Нахождение: в одном из ящиков стола, среди канцелярских принадлежностей, Вероника или Пётр (проверка *Умения анализа* **МС -15**) находят бланк запроса доступа к центральному архиву ОСАНКа. В запросе Юркину было отказано, под печатью об отказе стоит подпись техника-архивариуса Мышкина.

Значимость: указывает на то, что Юркин пытался получить доступ к информации, выходящей за рамки его полномочий, а также на направление его поисков.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Постарайтесь сделать так, чтобы каждый игрок принял участие в обнаружении или изучении улик. Если кто-то из них будет медлить и улики разберут более активные игроки, вы можете сослаться на специфичность улик: окурков, рецепта, бланка запроса — это позволит каждому игроку внести свой вклад.

Сцена 3: допрос коллег

После осмотра кабинета (или параллельно ему) персонажи могут опросить коллег и начальство Юркина. Ниже приведён список персонажей и возможные диалоги с ними. В ходе этих диалогов, коллеги могут рассказать игрокам полезные нюансы о жизни Юркина и его работе, однако, в реальности, они или не владеют ничем ценным, или (как Григорьев) не захотят эти делиться.

Тем не менее эти диалоги помогут составить портрет личности Савелия Юркина и, возможно, развеять неверные выводы игроков относительно архивиста.

Инспектор Пожарский (ОСАНК, начальник Юркина):

Инспектор Пожарский, мужчина средних лет с ухоженными усами и вечно обеспокоенным выражением лица, принимает группу в своём кабинете, меньшем и более скромном, чем у Воронова, но так же заваленном документами. Он явно не в восторге от внимания ОМС к его отделу.

Инспектор Пожарский: «*Да, проходите, оперативник Лазарева, Разумяев. Наслышан о вашем назначении. Весьма... прискорбная ситуация с Юркиным. Савелий Филиппович, знаете ли, всегда был исполнительным сотрудником. Тихий, незаметный — архивная работа, она такая, не для всех. Шуму и спеху не любит. Никаких нареканий по службе, все отчёты вовремя, никаких... эксцессов. Последний раз я видел его вчера вечером, собирался уходить одним из последних, как обычно. Утром не явился. Сперва подумали — захворал, с кем не бывает в нашем городе. Но когда к полудню не объявился и не передал сообщение, я счел своим долгом проверить. Кабинет... ну, вы сами видели/увидите. Не похоже, чтобы он просто решил пропустить рабочий день. Что касается его работы... архивист второго ранга. Занимался текущей документацией, сверкой данных по санкционированным, запросами из других отделов. Ничего сверхсекретного, уверяю вас. Доступ у него был строго регламентированный, к особо важным делам он не привлекался. Вряд ли он мог представлять интерес для кого-то... серьезного. Разумеется, ОСАНК окажет вам полное содействие. Мы сами заинтересованы в скорейшем прояснении ситуации. Пропажа сотрудника, да ещё и с такими... обстоятельствами — это бросает тень на весь отдел. Если Юркин просто сбежал, ему не поздоровится. Если же это что-то иное... Надеюсь, вы разберётесь. Быстро и без лишнего шума. У нас и без того работы хватает, сами понимаете*».

При общении с Пожарским персонажи могут сделать проверку *Умения хитрости* (против его Выдержки 35). Тогда Пожарский проговорится о том, что Юркин в последнее время действительно выглядел «слишком обеспокоенным» и задавал «странные вопросы» о старых делах.

Инспектор Пожарский: «*Мне об этом докладывал Мышкин. Ничего серьёзного, уверяю вас. Просто какие-то отчёты полугодичной давности. Ума не приложу, зачем они ему были нужны, потому и отказали в выдаче*».

Техник-архивариус Мышкин (ОСАНК, коллега Юркина):

Мышкин — пожилой человек, излишне говорливый от нервов. При виде группы, особенно если Геннадий выглядит угрожающе, он начинает заметно нервничать.

Техник-архивариус Мышкин: «*Да-да, Савелий Филиппович... Юркин... Ужас, просто ужас! Такой тихий был всегда. Вчера? Да, видел его. Уходить хотел как обычно, может, чуть позже меня. Поздоровался, кивнул... Знаете, в последние недели он какой-то другой стал. Раньше все по полочкам, а тут будто рассеянный. Запросы? Ну, он же архивист, все время с бумагами. Хотя... да, припоминаю. Пару раз запрашивал дела, которые обычно не в его компетенции. Какие-то старые отчёты по проверкам заражённых, еще до реформы учёта. Я еще удивился, зачем ему это. Он сказал — для сверки какой-то, статистика. И ещё, кажется, интересовался процедурой доступа к закрытым фондам. Спрашивал, какие нужны разрешения, кто подписывает... Я сказал, что это не по его рангу, он как-то скис сразу. Иногда он задерживался после работы, что-то там выписывал себе в блокнот. А так... обычный человек. Мухи не обидит. Кто мог на него? Не представляю. Тут у нас всё тихо, бумаги, пыль... Только если он сам во что-то влез. Вы ведь найдёте его, да? А то как-то не по себе теперь работать...*».

Мышкин более склонен к сотрудничеству, особенно если Ульяна или Разумяев найдут к нему подход (проверка *Умения хитрости*, **МС -10**). Он может вспомнить конкретные номера дел или фамилии из тех старых отчётов, которые запрашивал Юркин, если ему задать наводящие вопросы. Эти фамилии — не играют большой роли без помощи «Паука». Однако, вы можете дать их игрокам, предупредив, что пока они не имеют никакой ценности:

1. *Филимонов Альберт. Мертвяк. #ОГК338-М;*
2. *Милов Василий. Мертвяк. #ОГК567-М;*
3. *Гурбеш Никон. Упырь. #ОГК994-У;*
4. *Анисимов Иван. Мертвяк. #ОГК1212-М;*
5. *Гельберт Роман. Мертвяк. #ОГК1056-М.*

Инспектор Григорьев (ОСАНК, коллега Юркина):

Григорьев — средних лет офицер ОСАНКа, одетый в чистый китель. Он говорит безразличным голосом, но

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

глаза его с интересом разглядывают персонажей. Он будет стараться не столько отвечать на вопросы игроков, сколько выяснять: известно ли им что-либо про Юркина, его дела и его местонахождение. Он даже предложит персонажам сообщить в первую очередь ему о нахождении Юркина. Якобы, он сильно волнуется за товарища и хочет тому помочь. Разумеется, всё это неправда.

Инспектор Григорьев: «*Доброго дня, коллеги и незнакомая мне дама. Да, у нас уже весь этаж на ушах — кто-то кому-то что-то шепнул, а оно и поползло дальше. Знаете, как бывает — прямо как с тлейкой. Мы, конечно, с Савелием Филипычем особо не общались, но пару раз он мне помогал по делам архивным — бумаги нужные поднять, по формулярам инструктировал. Хороший товарищ был! Задолжал я ему, выходит, за помощь эту. Так что, говорите с ним случилось? Может втянулся во что-то мрачное? А-то знаете, как бывает... ну, не про Савелия Филипыча, конечно, но говаривают много всяких гнилых людей в наших стенах работает. Бесы их забери! Ну, вы мне шепните, ежели чего узнаете — мы своих в беде не бросаем. Я подлечу, помогу чем смогу бедолаге. Ну, и если помощь какая нужна будет — деньгами али силой. Тоже решим. А пока буду за здравие Савелия Филипыча мольбу перед Небесным отцом держать*».

Если персонажи ещё не осматривали кабинет Юркина, им предстоит это сделать. В ином же случае, сообщите игрокам, что больше полезной и ценной информации им тут не найти и переходите к следующей сцене.

Сцена 4: квартира Юркина

Разыграйте эту небольшую сцену, если персонажи решат отправиться не по следам «Паука», а в квартиру Юркина. Адрес его проживания игроки могут получить у Пожарского или у Воронова. Это не требует проверок.

Персонажи также могут запросить ключ от квартиры Юркина (под номером 302) у подслеповатого консьержа — отставного военного. Он охотно отдаст дубликат, если игроки сразу представятся как оперативники ГОМОНа. Если же игроки сперва попробуют узнать про ключ, то консьерж потребует бумагу из штаб-квартиры, что займёт много времени.

В квартире Юркина нет ничего примечательного — это обычная комната в общежитии. Видно, что здесь жил одинокий человек, не склонный к роскоши. В ней есть одинокая кровать, которая используется и как рабочее, и как спальное место, небольшой столик, который сейчас завален различными бумагами, стопкой аккуратно сложенных газет «Вестник ГОМОНа». Слабый запах мужского одеколона.

Несмотря на общую бедность, квартира прибрана, насколько это возможно. В помещении стоит удушливый сухой воздух, в углу тихо гудит туманный конденсатор. Однако среди бумаг можно найти несколько выделяющихся вещей: во-первых, много черновиков любовных стихотворений. Кажется, Юркин посвещал их какой-то «изумрудноокой нимфе райских кущ». Во-вторых, в корзине для бумажного мусора много пустых баночек от лекарств и просроченных рецептов — это различные опиаты, обычно используемые против головной боли. Позвольте Разумяеву или Коваленко определить это без проверок, мотивируя это их знаниями. На всех рецептах одна и таже подпись «Татьяна С.».

Снаружи квартиры, у двери из дермантина, висит почтовый ящик. Судя по смотровому окошку, там есть немного корреспонденции. Зачитайте или перескажите игрокам следующее, когда они откроют ящик:

«*Внутри небольшого металлического ящика, помимо нескольких казённых циркуляров и рекламной листовки дешёвой столовой, лежит одинокий, запечатанный конверт из тонкой кремовой бумаги. Адресован он Савелию Юркину, но обратного адреса нет. Почерк на конверте аккуратный, женский.*»

Нахождение: В конверте — письмо от любовницы Юркина.

«*Мой дорогой Савушка,*

Знаю, как тебе сейчас нелегко. Но помни, что мой маленький кабинет на третьем этаже больницы, тот, где всегда пахнет карболкой и откуда виден наш любимый старый фонтан со змеями во дворе, всегда будет твоим убежищем. Я буду ждать тебя после своей смены, как обычно. Только будь осторожен.

Твоя Т.С.»

Мастер может изменить детали: инициалы, номер больницы, отличительную примету места, чтобы лучше соответствовать возможным связям Ульяны или географии города, если он её прорабатывал.

Значимость: это прямая и очень важная улика, указывающая на личность любовницы (инициалы Т.С., работа в больнице) и возможное место, где может скрываться Юркин или где его можно найти. Упоминание специфической детали («фонтан со змеями», «кабинет на третьем этаже с запахом карболки») даёт Ульяне Коваленко конкретную зацепку для использования её знаний медицинской среды и связей.

Содержимое письма должно быть достаточно информативным для Ульяны, чтобы она могла начать целенаправленный поиск, но не настолько очевидным, чтобы сделать этот поиск тривиальным. Это создаёт для Ульяны возможность проявить свои уникальные навыки.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Сцена 5: любовница

На этом этапе у персонажей есть несколько чётких направлений для дальнейшего расследования. Мастер может предложить им выбрать одно или разделиться (если мастер и игроки готовы к управлению несколькими одновременными сценами).

Эта сцена посвящена любовнице Юркина, работнице городской больницы №3 Татьяне Снежиной.

Если персонажи решают сосредоточиться на письме из почтового ящика, Ульяна Коваленко выходит на первый план. Попросите игрока за Ульяну пройти проверку *Умения анализа* (**МС -20**), чтобы быстро вспомнить, в какой больнице есть фонтан со змеями. В случае провала, героям потребуется обратиться за помощью по телеграфу к коллегам Ульяны — это займёт несколько часов. При успехе, Коваленко вспомнит, что ей рассказывали о необычном фонтане Городской больницы №3.

Место: регистратура Городской больницы №3. Это может быть типичное для города N медицинское учреждение: мрачноватое, переполненное, с усталым персоналом. Зачитайте или перескажите:

«За заваленным бумагами столом сидит женщина неопределённого возраста с печатью вселенской усталости на лице. Она нехотя поднимает на вас глаза от гроссбуха, в котором что-то отмечала скрипучим пером. Её голос суховат, но звучит громко»

Взаимодействие: персонажи могут попытаться разговорить её, используя своё обаяние (проверка *Умения хитрости*), сослаться на срочность по линии ГОМОНа (если Вероника её поддержит и предъявит удостоверение, **МС -20**) или предложить небольшую «благодарность» (10 торов). При успехе или даче взятки, зачитайте следующее:

«Т.С.? В третьей городской? Сейчас посмотрю... Да, есть у нас Татьяна Олеговна Снежина, медсестра из терапевтического отделения. Кабинет у них как раз на третьем этаже. Что-то случилось? Опять из ГОМОНа с проверками? Не шумите только, очереди своей дождитесь, не то снова народ распугаете».

Она может также сообщить, на смене ли Татьяна, или дать её домашний адрес, если Ульяна слишком долго выясняла адрес больницы у своих коллег и её нет на месте.

Помимо регистратуры, персонажи могут решить собрать больше информации о Снежиной. Тогда дайте им возможность опросить медсестёр или санитара.

Место: Терапевтическое отделение Городской больницы №3. Коридоры пахнут лекарствами и отчаянием, слышны стоны больных, шарканье ног и приглушённые разговоры персонала.

Зачитайте или перескажите:



Медсестра Татьяна Снежина

«Отделение живёт своей напряжённой жизнью. Медсёстры снуют по коридорам с лотками, из палат доносятся кашель и тихие разговоры. В сестринской несколько уставших женщин в белых халатах пьют мутный чай.»

Ульяна, как медик, может легче найти общий язык с персоналом. Геннадий может попробовать разговорить санитаров «на их языке». Вероника или Пётр могут прибегнуть к упоминанию ГОМОНа, но и без этого их форма будет красноречиво напоминать о цели визита.

Итого, персонажи могут собрать у разных сотрудников следующие обрывки информации:

«Танечка? Да, сейчас её смена, должна быть на посту или в процедурной. Вы к ней по личному? Она в последние дни сама не своя — бледная, дёрганая. И голос такой... взволнованный. А вчера глаза на мокром месте были».

«Говорят, ухажёр у неё появился, из этих, из ГОМОНа. Но какой-то он... тихий, всё оглядывается. Пару раз видела, как он её у служебного входа ждал — невысокий такой, с портфелем в обнимку вечно».

«Вчера она просила её подменить на пару часов на ночной смене, сказала, дела срочные семейные. Очень нервничала. Ну, я и подменила, мне не сложно».

«Танька-то? Девка хорошая, тихая. А мужичок её этот... больно уж напуганный. Вчера вечером видел, как он проскользнул к ней в квартиру, это тут недалече, в Вайборг-ривере. Она там комнату снимает на Вербной. Я ещё подумал — не иначе как от кого прячется».

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Встреча с Татьяной Снежиной (если её нашли на работе):

Место: Медицинский кабинет на третьем этаже или коридор больницы.

Татьяна будет очень напугана появлением группы, особенно оперативниками ГОМОНа и тем более сотрудников из сразу трёх разных отделов. Зачитайте или перескажите:

«Молодая женщина в поношенном медицинском халате, с усталыми зелёными глазами и следами бессонной ночи на лице, вздрагивает, когда вы к ней обращаетесь. Узнав, что вы из ГОМОНа и интересуетесь Савелием Юркиным, она бледнеет ещё сильнее, начинает дрожать, вот-вот грозясь заплакать».

Ульяне придётся использовать всё своё умение убеждать и успокаивать (проверка *Умения хитрости*, МС зависит от подхода игроков – от -10, если начнут с обещаний не вредить Юркину, до +20, если они начнут угрожать Татьяне или её любовнику).

Сначала женщина будет всё отрицать, говорить, что не знает никакого Юркина или давно его не видела. Но под напором либо заплачет, либо тяжело вздохнёт.

Татьяна Снежина: *«Да... Савелий... он у меня. Обещайте мне, что не дадите его в обиду, тогда я скажу вам адрес. Нет, не просто обещайте, поклянитесь клятвой Гиппократа!* Сава *на Вербной улице, дом 7, квартира 16. Он... он очень боится! Говорит, его убьют! Какие-то люди из его же отдела... из-за каких-то бумаг... Пожалуйста, не трогайте его! Он хороший, он ничего плохого не сделал! Он просто хотел... справедливости».*

Она может передать ключ от своей квартиры и умолять спасти Савелия. Она не знает всех деталей его расследования, только то, что Юркину угрожает смертельная опасность из-за открытий на работе.

Сцена 6: «Паук»

Если персонажи решают идти по следу «Паука», используя записку из кабинета Юркина, то Геннадий Яцков становится ключевой фигурой. Если в ходе изучения записки из урны название питейной не было восстановлено, Геннадию придётся искать другие пути. Например, запросить информацию у беспризорников или других знакомых подрядчиков. Скажите, что это займёт несколько часов, но в итоге персонажи получат информацию, что искать «Паука» нужно в питейной «Вторая печень».

Место: мрачная, прокуренная питейная в самом бедном квартале Вайборг-ривера «Вторая печень». Зачитайте или перескажите:

«За стойкой, протирая мутный стакан ещё более мутной тряпкой, стоит Гриша — человек, чьё лицо, кажется, навсегда застыло в выражении вселенской скорби и лёгкого презрения ко всем присутствующим. Он молча кивает, не задавая никаких вопросов и наливает вам какую-то бормотуху, несмотря на то, что вы не заказывали ничего».

Геннадий может попытаться разговорить Григория, предложив хорошее вознаграждение (10-20 торов). В ином случае, Гриша не будет делиться информацией, о чём прямо скажет персонажам. После оплаты зачитайте его реплику.

«Паук? Слыхал. Сам не пересекался. Но есть один... шустрый малый, кличут Фитиль. Он иногда передачки таскает для таких... невидимых заказчиков. Обычно ошивается где-то поблизости, иногда заходит выпить. А, вот и он, кстати».

В питейную входит молодой, нагловатый парень. Держится он на стороже, засунув одну из рук в карман дешёвого пиджака. Усевшись неподалёку от персонажей, он начнёт чего-то ждать. Это момент, чтобы игроки начали его допрос. Он не скажет ничего прямо, будет задавать наводящие вопросы, пытаясь понять, кого представляют персонажи игроков и чего они хотят.

Зачитайте или перескажите, когда Геннадий обратится к Фитилю:

«Паук? А кто его ищет? И зачем он вам сдался, уважаемые? Нет, так дело не пойдёт. Платите шелестелки, получаете информацию. За это я вам расскажу в обмен на 10 тор. А нет — так хоть железом жгите, всё одно помирать мне от тлейки».

После того как нужная сумма будет уплачена, Фитиль скажет следующее:

«Юркин? Да, был такой заказчик. Интересовался старыми делами ОСАНКа, какими-то там 'благонадёжными'. Паук назвал цену — сотка. Чиновник этот... нервный был, всё оглядывался. Деньги должен был принести сюда. Не принёс. Видимо, передумал... или ему 'помогли' передумать. Если хотите что-то передать Пауку — говорите. Но самого его вы не увидите».

Если персонажи продолжат спрашивать про информацию или запросят её, то Фитиль назначит место встречи: закрытый завод медных труб на улице Шафранова, 37. От персонажей потребуется собрать солидную сумму в сто тор, которую будет не так-то просто раздобыть. Скорее всего, таких денег им и вовсе не удастся отыскать.

Дайте понять это персонажам явно — это может быть полезная зацепка, но лучше всё-таки найти Юркина. Либо же, напомните им о готовности Григорьева помочь. Григорьев может одолжить деньги, но на Фитиля и персонажей будет устроена засада на заводе.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Сцена 7: Юркин

Узнав у Татьяны, где прячется Юркин, персонажи отправляются в убежище архивиста. Квартира любовницы Юркина расположена в обшарпанном, многоэтажном доходном доме на Вербной улице в глубине Вайборг-ривера. Этот район — сердце промышленной зоны города N, окутанный едким туманом от ближайших фабрик. Улицы здесь узкие, заваленные мусором, воздух пропитан запахами гнили, химикатов. Из окон и подворотен доносятся приглушенные крики, кашель, лязг металла и пьяные песни. Здание само – лабиринт темных, вонючих коридоров и однообразных дверей.

Зачитайте или перескажите игрокам следующее:

«*Вайборг-ривер встречает вас своим обычным ‘гостеприимством’. Едкий туман здесь гуще, он щиплет глаза и оседает на языке привкусом ржавчины и гари. Узкие улицы, зажатые между высокими, облезлыми стенами доходных домов и чадящими фабричными корпусами, больше похожи на мусорные канавы. Геннадий уверенно ведёт вас сквозь лабиринт подворотен и тёмных дворов, пока вы не останавливаетесь перед особенно унылым многоэтажным зданием. Вербная, семь. Четвёртый этаж, квартира шестнадцать. Подъём по тёмной, скрипучей лестнице, мимо подозрительных теней и запертых дверей, за которыми слышится неясный шёпот или пьяный храп, выводит вас в самый тёмный угол коридора четвёртого этажа. Вот она — дверь квартиры 16. Она выглядит запертой, и из-под неё не пробивается ни лучика света*».

Дверь в квартиру Татьяны будет заперта и, возможно, дополнительно подпёрта изнутри стулом или комодом. Персонажам нужно дать о себе знать. Они могут постучать условным стуком (Татьяна могла его передать, если персонажи были особо учтивы в общении с ней и обещались помочь Юркину), назвать её имя или просто объявить, кто они. Зачитайте или перескажите:

«*В ответ на ваш стук (или голос) из-за двери доносится испуганный, дрожащий мужской голос*»

Юркин (из-за двери): «*Кто здесь? Уходите! Я никого не звал! Таня? Это ты?*»

Персонажам придётся убедить его открыть. Ульяна может упомянуть детали их разговора с Татьяной или просто попытаться успокоить его своим голосом (проверка *Умения хитрости*). Вероника может осторожно предъявить удостоверение (просунув под дверь или в щель) и пообещать защиту, подчеркнув, что они из ОМС, а не из ОСАНКа.

Когда дверь наконец со скрипом приоткроется, персонажи увидят Савелия Юркина. Зачитайте или перескажите:



Архивариус Савелий Юркин

«*Щель в двери расширяется, и вы видите мужчину лет сорока пяти, но выглядящего на все шестьдесят. Небритый, с всклокоченными волосами, в измятой домашней одежде. Его глаза лихорадочно блестят на измученном лице. Он судорожно сжимает большой кухонный нож, который дрожит вместе с его рукой. Квартирка за его спиной маленькая, относительно чистая, но сейчас в ней царит атмосфера осады: окна плотно зашторены, на столе — остатки скудной еды*».

Если до этого герои представились ГОМОНом, Юркин скажет:

«*ГОМОН?! Нет! Это они меня и заказали! Григорьев и Маслов! Таня вас послала? Она не понимает! Вы все заодно! Убирайтесь!*».

Персонажам придётся потратить некоторое время и усилия, чтобы убедить Юркина, что они не собираются его «упокаивать» или сдавать преследователям. Ульяна может использовать свои навыки Воскресителя, чтобы оказать ему первую психологическую помощь (аналогично устранению порога «Недомогание» от Стресса).

Пётр, если сможет преодолеть первоначальное недоверие, может объяснить, что он сам из ОСАНКа, но не связан с коррупционерами, и что его аналитические способности помогут разобраться в деле (проверка *Умения хитрости*).

Упоминание «Паука» или деталей из записки Юркина (если они её расшифровали) может помочь убедить его в их осведомлённости. Зачитайте рассказ Юркина, если персонажи смогут его успокоить:

«*Я... я наткнулся на это случайно... Сверял квартальные отчеты ОСАНКа по ‘благонадёжности’. И увидел*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

— несколько... несколько дел, где люди, которых готовили к упокоению, буквально за пару дней до процедуры вдруг становились 'чистыми'. Совершенно вменяемыми! А в предыдущих сводках – третья стадия 'тлейки', агрессивное поведение, нарушение общественных норм, протоколов контроля здоровья! Я начал копать. Запросил старые архивы, но мне отказали. Сказали — не мой уровень допуска. Тогда я понял... это система. Кто-то в ОСАНКе за большие деньги подделывает результаты проверок, спасает богатых заражённых от упокоения. Инспектор Григорьев и фельдфебель Маслов из ОГК... я почти уверен, что это они. Их подписи стояли на новых отчётах. Я пытался найти доказательства. Решил обратиться к 'Пауку' — это такой подрядчик, он может достать любую информацию. Мне дали его контакт... сказали принести деньги в бар 'Вторая печень'. Но я не успел. Меня, кажется, раскусили. Люди Григорьева или Маслова... они наняли каких-то отморозков с Вайборга, чтобы меня заткнуть. Они приходили ко мне на работу, потом к моей квартире... Я еле успел убежать. Таечка... она единственная, кому я мог доверять».

Если персонажи спросят Юркина о том, какие у него есть доказательства, он скажет следующее:

«*У меня есть кое-что...*» — он, оглядываясь, достаёт из подкладки старого пальто несколько мятых листков. — «*Это немного, но это всё, что я успел забрать. Смотрите!*»

Юркин передаёт персонажам несколько документов. Это копии двух-трёх страниц из дел «благонадёжных» заражённых, где видны явные несоответствия, упомянутые сотрудником архива. При этом повторную постановку на учёт осуществлял, судя по подписям, фельдфебель Н. Маслов из ОГК, а данные о заражённых актуализировал инспектор П. Григорьев из ОСАНКа.

Подчеркните игрокам, что документы, которые передаёт Юркин, достаточно конкретны, чтобы представлять реальную угрозу для коррупционеров и ценность для тех, кто захочет их использовать. Это не просто «бумажки», а потенциально взрывоопасный материал, содержащий фамилии, даты, номера дел. Качество и детализация этих документов повлияют на то, как их воспримет Волков, и на сложность их использования персонажами, если они решат действовать самостоятельно.

После передачи бумаг Юркин будет в состоянии крайнего нервного истощения, на грани паники. Он может умолять персонажей вывезти его и Татьяну из района, защитить их, помочь передать информацию кому-то честному в ГОМОНе или даже напрямую имперским агентам. Последнее будет сделать сложнее всего и это может поставить под удар автономию города, ведь тогда у властей будет ещё один повод надавить на Райкова.

Если персонажи сильно медлили (например, при поиске больницы Татьяны Снежиной или «Паука»), люди Григорьева и Маслова уже вычислили убежище Юркина и игрокам предстоит столкнуться с ними в узких коридорах доходного дома.

Если это случилось, зачитайте следующий текст:

«*Внезапно раздаётся громкий стук в дверь. Властный и грубый голос незнакомца заявляет: 'Откройте, ГОМОН! Плановая проверка!'*».

Персонажи могут открыть дверь, в ином случае, её пытаются выбить. Когда дверь открывают, начинается бой. Первый головорез, которому откроют дверь, получит 1 дополнительное ОД.

Если персонажи не медлили, то они могут решить вывести Юркина из квартиры Татьяны, чтобы доставить его в штаб-квартиру. Если кто-то из персонажей сообщал что-либо Григорьеву, отразите это в финальной сцене: любая полученная им информация будет использована против персонажей игроков. Отразите это в финальной перестрелке: пусть головорезы займут более выгодные позиции, поджидают прямо снаружи подъезда и т.д.

Независимо от решений игроков, им предстоит финальная перестрелка. При самом лучшем развитии событий для персонажей, головорезы не сразу поймут, что из подъезда вышел Юркин. А вот Яцков или Разумяев сразу могут приметить «лихой люд», что ошивается во дворе дома. Сообщите, что персонаж, решивший действовать первым, получит 1 бонусное ОД.

Когда перестрелка начинается внезапно, а Коваленко не убрала порог «Недомогание»от Стресса у Юркина, он закричит и попытается убежать. Если за ним никто не последует, он выбежит на другую группу головорезов, ждущих в засаде — они пристрелят архивиста и заберут документы, только если ранее персонажи не убедили Савелия передать записи им.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Персонажам будут противостоять четверо «Бандитов с самопалом» и один «Барон трущоб». Стат-блоки этих противников описаны в Приложении 2. Правила боя читайте на стр. 17 «Быстрого старта».

Напомните вашему Воскресителю, что она может оказывать помощь, в том числе и врагам.

После того как стрельба закончится любым из возможных исходов, — бегством бандитов после смерти «Барона трущоб» или его серьёзного ранения; поражением игроков; смертью или тяжёлыми ранениями всех бандитов, — зачитайте следующий текст:

«*Через двор к вам идёт человек лет сорока, одетый в безупречно сшитую, но неброскую шинель, какие носят высокопоставленные чиновники, не желающие привлекать внимание формой. Его лицо непроницаемо, часть лица скрыта высоким жёстким воротником, взгляд — холодный и оценивающий, в нём нет ни капли эмоций, только стальная решимость. От него веет аурой власти и скрытой угрозы*».

Прежде чем персонажи успеют что-либо предпринять, незнакомец, являющийся следователем Волковым, заговорит спокойным голосом, в первую очередь обращаясь к Савелию, если он не сбежал и выжил:

«*Савелий Филиппович, рад видеть вас в добром здравии. Оперативник Лазарева, господа и дама. Я следователь Волков — и это всё, что вам нужно сейчас знать. Полагаю, у вас есть то, что представляет значительный интерес для ГОМОНа. Речь идёт о документах, найденных Савелием Филипповичем и о нём самом*».

Попросите Лазареву сделать проверку *Умения анализа* (**МС -20**), чтобы понять, какой отдел может представлять незнакомец. В случае успеха, сообщите ей, что следователь может быть как чином ОМС, так и чином ОКВБ (Пятого отдела ГОМОНа, занимающегося контрразведкой). Дальнейший диалог будет строиться в зависимости от вопросов, которые будут задавать персонажи.

Ниже приведён обобщённый ответ Волкова на их вопросы, вы можете модифицировать его под собственные нужды и отразить в его ответе, что за шагами персонажей внимательно следили. Если они кому-то угрожали ГОМОНом, убили или покалечили — Волков обязательно это отметит и пригрозит занесением в рапорт.

«*Я здесь, чтобы навести порядок. Коррупция, которую вскрыл Савелий Филиппович, — гангрена, которую ГОМОН терпеть не собирается. Мы вели собственное расследование, которое нам немного подпортил Савелий Филиппович. Передайте все материалы, которые у вас есть. Я гарантирую, что виновные и все, кто запачкался в этих делах, — будут наказаны по всей строгости. Юркин и его... спутница также получат необходимую защиту. Если, конечно, будут сотрудничать*».

Если персонажи начинают сомневаться, пытаются заставить Волкова чётко обозначить свою принадлежность к отделам ГОМОНа или же спросят о гарантиях, то им ответят следующее:



Следователь Волков

«*Простите, но думаю, что сейчас вы не в той ситуации, чтобы вести торги. Мы не на рынке. И тем не менее я вам скажу следующее: не пытайтесь действовать самостоятельно. Это дело слишком серьёзное для оперативников вашего уровня. Вы уже сделали достаточно. Дальнейшее вмешательство может иметь... нежелательные последствия. Для всех вас. Или вы предпочитаете, чтобы этим делом занялись менее... щепетильные люди? Я же, в свою очередь, готов закрыть глаза на нарушения, проявленные в ходе этого контракта. Думаю, это достаточная 'награда' для вас*».

Волков не должен выглядеть однозначно «хорошим парнем». Он говорит правильные вещи, но его взгляд остаётся холодным и непроницаемым. Позвольте игрокам пройти проверку *Умения анализа* (**МС +40**), чтобы раскрыть истинные мотивы Волкова. Если они преуспеют, сообщите, что он явно преследует собственные мотивы, а не только руководствуется служебным долгом.

Ваша задача как мастера к этому моменту довести атмосферу до почти параноидальной. Можно ли верить Волкову? Что будет, если персонажи откажутся? Можно ли убедить Веронику Лазареву прислушаться к мнению других, ведь её следование букве закона и карьеризм, наверняка помешают трезвому принятию решения?

После того как игроки посовещаются и примут решение, переходите к завершающей сцене и опишите итог контракта, в зависимости от принятых персонажами решений. Вы можете изменить финал, сделав его более жестоким или, наоборот, приятным для персонажей.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Финал 1: сделка с Волковым

Если игроки соглашаются передать Юркина и/или его документы Волкову, зачитайте следующее:

«Волков забирает документы и самого Юркина с Татьяной ‘под свою опеку’. Инспектора Григорьева внезапно переводят в отдел ОГК и совместно с фельдфебелем Масловым командируют на охрану карантиного квартала в Харрисоновском холме. С промежутком в месяц — оба умирают в перестрелках с головорезами. Других потерь среди охранного состава квартала — нет.

Вероника Лазарева получает благодарственную грамоту от инспектора Воронова и подарочную бутылку хорошего коньяка. Сам же Воронов получает звание ‘старшего инспектора’.

Пётр Разумяев получает очередную отметку в своём деле, что позволяет ненадолго отодвинуть неминуемый приказ о его ‘упокоении’. В остальном, служба продолжается в том же ключе — среди презрения оперативников и страха заражённых на улице.

Ульяна Коваленко, подружившись с Татьяной, периодически получает приглашения на чаепития. Услышав про вспышку холеры в Харрисоновском холме, она отправляется в трущобы, чтобы помогать больным и сирым, как и десятки других гуманистов-Воскресителей.

Геннадий Яцков продолжает свою службу в рядах ОГК абсолютно незамеченным начальством и бедами — пока его коллеги, мечтающие и стремящиеся на штабную работу оставляют свои кишки в сточных канавах, Яцков заливается отвратительной бормотухой и сливает информацию о готовящихся облавах Фитилю, получив постоянный надёжный источник дохода.

Если Юркин передан Волкову живым, его переводят на службу патрульным в ОГК, где он вскоре гибнет от ножа в подворотне. Все улики указывают на то, что Савелия Юркина просто ограбили».

Финал 2: передача ОМС

Если игроки отказываются от предложения Волкова и передают документы инспектору ОМС Вячеславу Воронову, зачитайте следующее:

«Волков цедит сквозь зубы: ‘Вы совершаете большую ошибку. Но дело ваше’.

Вскоре после передачи документов Воронову, происходит цепочка странных событий. Вернувшийся на службу Савелий Юркин средь бела дня падает с лестницы третьего этажа и ломает шею. При вскрытии в его крови обнаруживают лошадиную дозу опиатов. Так как всем известно его злоупотребление обезболивающими, более подробного расследования не проводится.

Инспектора Григорьева отправляют в отставку, но после заново приглашают на службу, уже в качестве ‘независимого эксперта’. За исключением отсутствия лычек, его жизнь и доход меняются незначительно.

Фельдфебель Маслов получает выговор с занесением в картотеку ОМС. Отдел городского контроля стремится избавиться от ‘тёмного пятна’ на своём лацкане, так что Маслова переводят на понижение — патрульным.

Вероника Лазарева получает долгожданное повышение до фельдфебеля и вскоре занимает место Воронова, также уходящего на повышение.

Пётр Разумяев получает очередную отметку в своём деле, что позволяет ненадолго отодвинуть неминуемый приказ о его ‘упокоении’. В остальном, служба продолжается в том же ключе — среди презрения оперативников и страха заражённых на улице.

Ульяна Коваленко, подружившись с Татьяной, периодически получает приглашения на чаепития. После гибели Юркина, она часто навещает бедную девушку.

Геннадий Яцков продолжает свою службу в рядах ОГК абсолютно незамеченным начальством и бедами — пока его коллеги, мечтающие и стремящиеся на штабную работу оставляют свои кишки в сточных канавах, Яцков заливается отвратительной бормотухой и сливает информацию о готовящихся облавах Фитилю, получив постоянный надёжный источник дохода.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ





СТАНЦИЯ РОГЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ