
Necro
Punk
Утреннее удушье
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

Передняя обложка: Imagen4, на базе иллюстраций Amali Mirror

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

Графика: Imagen4, на базе иллюстраций Amali Mirror

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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оглавление

Вступление 3

Предыстория 4

Создание персонажей 4

Персонажи мастера 5

Сцена 1: кафедра 5

Сцена 2: склад 6

Сцена 3: допрос завхоза 7

Сцена 4: логово барона 8

Сцена 5: предложение 10

Финал 1: помочь барону 11

Финал 2: забрать реагенты 11



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Вступление

Добро пожаловать в «Утреннее удушье» — игровое приключение для системы NecroPunk, рассчитанное на одну игровую сессию продолжительностью 3-4 часа. 3 или, возможно, 4 персонажам игроков предстоит спасти репутацию своего знакомого и расследовать пропажу из Городского института исследования болезней (ГИИБ) расходных материалов для производства самого опасного химиката — А-45, именуемого в народе «Алым паром», смертью заражённых тлеющей оспой.

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: лаборатории и склады Гордского института исследования болезней (ГИИБ) в Райков-центре и криминальные районы Харрисоновского холма.

За банальной кражей стоит отчаянная попытка небольшого криминального авторитета удержать власть в трущобах, некогда сожранных огнём и медленно восста-

навливающихся. В финале игрокам предстоит сделать сложный моральный выбор, который повлияет на их репутацию, баланс сил на Харрисоновском холме и их отношение к самому смертоносному оружию города.

Предыстория

Со склада ГИИБ пропали литры прекурсоров и стабилизаторов для создания «алого пара» — газа, способного за несколько секунд «упокоить» заражённого за счёт ускорения некротических процессов течения тлеющей оспы в десятки раз. Увы, в скованном коррумпированной бюррократии городе, это обыкновенный случай. Вот только игроков с ним связывает то, что участником этой пропажи, пусть и невольным, стал их близкий знакомый — шурин, бывший возлюбленный, должник Арсений Филатов, старший научный сотрудник.

Старший научный сотрудник Арсений Филатов, амбициозный, но совершенно непрактичный учёный, номинально отвечал за партию стабилизаторов. Однако реальный доступ к складу и журналам учёта имел невзрачный завхоз Семён Петрович Клюев.

Клюев, погрязший в мелких долгах, решил «толкнуть» излишки реактивов на чёрный рынок. Покупателем выступил Григорий «Барон» Левченко — криминальный авторитет с Харрисоновского холма. Барону химикаты нужны не для перепродажи; его территорию теснит банда агрессивных, несанкционированных заражённых (Мертвяки и Упыри). Услышав о силе «алого пара» , Левченко решил, что это идеальный способ «продезинфицировать» логово конкурентов.

Когда в ГИИБ случился плановый аудит, недостача вскрылась. Начальник Филатова, профессор Долматов, впал в панику. Он боится не столько кражи, сколько официального расследования на кафедре, которое вскроет халатность и привлечёт внимание ГОМОНа. Вся вина была немедленно возложена на ближайшего ответственного — Арсения Филатова. Арсений, понимая, что его карьера висит на волоске, в панике обратился к единственным людям, которые могут ему помочь, — к персонажам игроков, с которыми его связывают личные узы. Если вы не планируете использовать предварительно созданных персонажей, обсудите с игроками, что их может связывать с персонажем этого приключения.

Значимость этой кражи выходит далеко за рамки простого должностного преступления. А-45, «алый пар», — это оружие, разработанное ГИИБ и переданное ГОМОНу для контроля над заражёнными. Его попадание в руки криминала и бесконтрольное применение может привести к массовым жертвам и полной дестабилизации любого городского района. Для ГИИБ — это катастрофическая утечка технологии, грозящая если и не «упокоением» всех причастных, то точно ссылкой на каторгу.

Это приключение отличается от «Пропажи Юркина» своей атмосферой. На этот раз вам не придётся вызывать паранойю и недоверие у игроков, да и сама роль новых персонажей теперь даёт игрокам больше свободы — они не чьи-то подчинённые, а значит могут позволить себе чуть больше обычного. Правда, не забывайте напоминать, что даже если Опертивник ГОМОНа и помогает Филатову, то это, по сути своей, нелегальная помощь, которая не связана с официальной службой, а значит, слишком сильно перегибать палку не получится — ввязываясь в драку и нарушая устав органов правопорядка персонажам лучше крепко подумать о возможных последствиях.

Создание персонажей

Приключение рассчитано на представителей разных Работ (*см. стр. 6 Быстрого старта*), но рекомендуется использовать группу, которая тесно связана с Арсением Филатовым. Эта личная связь — главный мотив для расследования. Арсений — их друг, родственник или должник. Ниже представлена краткая информация по рекомендуемым персонажам.

Листы этих персонажей 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**.

Алексий Корнеев — патрульный ОГК (Отдел городского контроля) ГОМОНа. Шурин Филатова, который мягко говоря, не в восторге от избранника своей сестры. Корнеев презирает того за «пыльную» работу в ГИИБ и мягкотелость, но семейные узы (или, что вероятнее, настойчивые просьбы жены) заставляют его вмешаться, чтобы «опять вытащить этого идиота из неприятностей». Этот персонаж подойдёт тем, кто хочет:

- Использовать авторитет для решения проблем.
- Быть циничным «злым следователем» в группе.
- Разрываться между служебным долгом и личными мотивами.

Глеб «Тихий» — чучело, санкционированный заражённый, приставленный в пару к Корнееву. Как любое чучело, Глеб немногословен и замкнут. Поэтому его напарник не смущается пользоваться его помощью в решении своей личной проблемы. Чего не знает Корнеев, так это то, что Арсений несколько раз помогал «Тихому» с получением седативных, на которые подсел заражённый. Этот персонаж подойдёт тем, кто хочет:

- Быть молчаливой и пугающей «тяжёлой артиллерией» группы.
- Испытать прямой моральный конфликт.
- Выживать, балансируя на грани между лояльностью ГОМОНу и человечностью.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Иона Иванова — вольнонаёмный воскреситель, отчислившаяся с кафедры ГИИБа и бывшая возлюбленная Арсения. Их роман был неудачным, но Иона, по-прежнему относится к Арсению хорошо. Воскреситель знает его как талантливого, но слабовольного человека. Она видит в этой ситуации не злой умысел, а беду, в которую учёный попал по глупости. Страдает от астмы. Этот персонаж подойдёт тем, кто хочет:

- Быть моральным компасом и «добрым следователем» группы.
- Использовать обширные знания медицины и химии в моменты нужды.
- Пытаться решить конфликт миром, а не насилием, апеллируя к клятве Гиппократа.

Персонажи мастера

Арсений Филатов — старший научный сотрудник ГИИБа, кафедры биохимии. Классический персонаж-обуза, чья цель — мешать игрокам принимать решения. Талантливый химик, амбициозный, но нервный и трусливый. Абсолютно оторван от реальности трущоб. Сопровождает группу, но в любой стрессовой ситуации (угрозы, бой) паникует, мешает, громко возмущается «варварскими методами» игроков или ноет, что его карьере конец. Его главная цель — вернуть компоненты так, чтобы профессор Долматов был доволен. Ему плевать на заражённых или Барона.

Профессор Долматов — завкафедры биохимии ГИИБа. Начальник Филатова. Холёный и спокойный с виду, но сейчас на грани паники. Его волнует только репутация кафедры и собственный статус. Несмотря на это, он даёт возможность Филатову отыскать пропавшие химикаты, так как боится, что его подчинённый может привлечь к нему лишнее внимание. В этом приключении, несмотря на свой статус, фигура абсолютно бесполезная. Близость скандала вынуждает его заботиться о том, как бы создать себе надёжное алиби.

Семён Петрович Клюев — внутренний поставщик ГИИБа. Невзрачный завхоз и настоящий вор. Использует свою способность «Бумажный след», чтобы прикрывать хищения , но в душе — «человек маленький» и трус. Погряз в долгах. При малейшем давлении сознается во всём и сдаст Барона, умоляя не выдавать его. Его судьба полностью зависит от решения персонажей донести на него или умолчать о его тёмных схемах.

Григорий Левченко — самоназванный барон, главарь банды. Криминальный авторитет с Харрисоновского холма. Огромный, заплывший жиром мужчина с маленькими злыми глазками. Жесток, но прагматичен. Уважает только силу, но не лишён животной хитрости. Нуждается в А-45 для устранения банды несанкционированных заражённых, теснящих его территорию. Готов к сделке, если игроки (и Арсений) помогут ему «правильно» использовать химикат.

Сцена 1: кафедра

Место: кафедра биохимии, ГИИБ, Райков-центр.

Время: раннее утро, начало рабочего дня.

Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

«Вы стоите в кабинете молодо выглядящего научного сотрудника ГИИБ Арсения Филатова. Все вы, возможно за исключением Глеба, знакомы с ним достаточно хорошо, чтобы иметь о нём свои собственные и отличающиеся мнения. Помещение в идеальном порядке, если не считать самого владельца.

Он не похож на себя: халат измят и распахнут, на нём следы пролитого чая, волосы взъерошены, на столе — опрокинутая колба с шипящим, разлевающимся реагентом. Несколько часов назад он обартился к каждому из вас — к кому-то лично, через телеграф, кому-то просьбу о помощи передала жена. Подробностей он не уточнял, но уверял, что ему "конец"».

Введите персонажей игроков, пусть они познакомятся друг с другом или представьте их друг другу с помощью Арсения. Интродюсируйте им самого учёного — им предстоит таскать его с собой во время всего приключения и правильно будет уже сейчас показать, насколько он «бедовый» союзник. Он грызет ногти, ходит кругами, а заметив Корнеева, хватает того за руку и бормочет:

«Ты должен... вы все должны мне помочь! Аудит! Внеплановый аудит прошёлся по кафедре! У нас... у меня... недостача! И не просто какая-то склянка-другая — стабилизаторы для А-45! Они думают, это я! Меня обвинят! Меня же... меня упокоят за такое!»

После того как игроки закончат знакомство, в кабинет Филатова входит **профессор Долматов**, в костюме, идеально сидящем на его немного полной фигуре. Если среди персонажей есть заражённые, Долматов прикроет нос платком и весь диалог будет продолжать, не убирая ткани от лица. Он быстро заходит, запирает дверь изнутри и понижает голос до срывающегося шёпота:

«Вижу, что здесь уже ГОМОН... Я не знаю, кто вы, и, откровенно говоря, знать не хочу. Успокойтесь, Арсений! Вы выставляете меня в дурном свете! У нас... затруднения. Серьёзные затруднения».

Он покажет игрокам документы внеплановой проверки активов кафедры — судя по ним, проверка пока проведена самой кафедрой биохимии в преддверии завтрашнего полноценного аудита руководством ГИИБа. Долматов стучит по ряду цифр, обведённых красным — это номера партий в которых обнаружилась недосдача.

«Это компоненты для А-45. Стабилизаторы, прекурсоры, всё, кроме пары легкодоступных игридиентов, чтобы создать оригинальный газ! Арсений! У вас времени ровно до завтрашнего утра. Я хочу, чтобы вы

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ



Арсений Филатов

вернули всё до капли! Иначе мы все утонем и, поверьте, голубчик, первым на дно я потащу вас!»

Дайте игрокам задать вопросы Долматову или Арсению. Профессор не горит желанием выступать в качестве подозреваемого, а потому будет отвечать уклончиво. Его волнует репутация кафедры, но лишь во вторую очередь, в первую — его собственная. Он не знает о деталях пропажи, кроме того, что на складах, где должны были быть баллоны и бутыли — их нет. Он скажет, что Арсений имел полный допуск к распоряжению этими веществами, но не списывал расход в последние недели.

Долматов также откажется рассказывать о конкретном процессе воссоздания А-45, ссылаясь на то, что эта информация принадлежит ГИИБу и даже у ГОМОНа нет к ней полного доступа. Также профессор попросит не начинать официального расследования, пока руководство не объявит о пропаже химикатов. Формально, это означает, что у Корнеева нет реальных рычагов давления на персонажей приключения. Правда, скорее всего они не будут об этом знать.

Как и его начальник, Арсений понятия не имеет, куда могли пропасть литры опасных реактивов — он будет уверять героев, что он не виноват и что его кто-то оговорил, затем возьмётся сверять отчёты, собранные кафедрой — дайте понять игрокам, что это займёт куда больше времени, чем у них есть, да и вряд ли Филатов сможет найти в этих цыфрах что-то полезное.

После непродолжительных допросов, учёный может вспомнить, что часто подписывал складские журналы «не глядя», доверяя завхозу — **Семёну Петровичу Клюеву**. Он не помнит, когда последний раз лично проверял стеллажи и у него нет никаких бумаг на руках, так как он давно использовал их под черновики для своих записей. Филатов скажет, что на складе должна быть их копия в учётной книге, которую вёл сам Клюев.

Сцена 2: склад

Место: склад и погрузочная зона кафедры биохимии, ГИИБ, Райков-центр.

Время: утро, 9-10 часов.

Начните эту сцену со следующего описания, зачитайте его игрокам:

«Вы покидаете стерильную лабораторию и спускаетесь на первый этаж института. Арсений неуверенно семенит впереди, теряясь в поворотах, сбивчиво извиняясь, и нервно потирает пятно на халате. Наконец, он приводит вас к небольшой двери, отпирая её ключом и проходя внутрь.

Помещение разделено на две зоны: сам архив — тесная комната, заставленная стеллажами с гроссбухами, пахнущая пылью — это настоящий ад для Ионы, которая тут же начинает кашлять; и погрузочная рампа, выходящая в туманный внутренний двор, где несколько грузчиков в грязных робах лениво курят, опираясь на многочисленные ящики».

Помните, что Арсений Филатов будет постоянно мешать. Ненамеренно, но назойливо он будет препятствовать расследованию, во многом, из-за собственных нервов. Если игроки начнут говорить с грузчиками, он одернет их: «*Не отвлекайте рабочих!*». Если они начнут рыться в бумагах, он будет заглядывать через плечо: «*Вы уверены? Может, посмотрим журнал за прошлый квартал? Я точно помню...*». Заставьте Корнеева на него прикрикнуть или Иону его успокоить. В противном случае, он будет продолжать ненарочно мешаться.

В этой сцене игроки могут найти несколько улик, с которыми в последствии можно будет отправиться к Клюеву. Ключевые улики лучше предоставлять без проверок улик. Ниже приведён список таких находок:

1. **Поддельные акты утилизации**

Нахождение: Осмотр гроссбухов и журналов списания в архивной комнате. Чтобы быстро их изучить, потребуется проверка *Умения анализа*. Если проверка провалена, придётся потратить несколько часов, чтобы отыскать нужные записи, даже с помощью Арсения.

Персонаж замечает закономерность. Все обычные поставки и списания заполнены разными почерками и заверены разными подписями. Но три акта на «экстренную утилизацию стабилизаторов А-45 по причине нарушения герметичности» за последние два месяца выделяются. Во-первых, они все подписаны только двумя людьми: Арсением Филатовым и завхозом Семёном Клюевым. Во-вторых, подпись Арсения, хоть и похожа, выглядит «смазанной» и проставлена с одинаковым нажимом. Учёный или подписывал их «не глядя», пачкой, либо его подпись грубо подделали.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Значимость: это ключевая улика, прямой бумажный след, ведущий к Семёну Клюеву. Он — единственное связующее звено во всех пропажах.

2. **Разговор с грузчиками**

Нахождение: погрузочная зона. Если игроки хотят узнать у них что-то ценное, требуется проверка *Умения хитрости* (**МС +10**).

Грузчики нервничают при виде оперативника ГОМО-На и Санкционированного, поэтому общий язык с ними найти будет непросто. При успехе грузчик по имени Тарас сплевывает и тихо говорит:

«Господин Клюев? Да, он... экономный. Порой зарплату с него клянчишь, ну, и на опохмел. Велел нам намедни ящики от 'утилизации' грузить в отдельный угол. Говорил, сам вывезет... на вторичную переработку или вроде того. Куда не сказал, да и мы не спрашивали. Не наше дело, господин хороший».

Значимость: Улика подтверждает, что Клюев действовал лично и просил какие-то ящики отложить.

3. **Отсутствие штампов**

Нахождение: осмотр пустых ящиков на погрузочной рампе. Требуется проверка *Умения анализа* (**МС +20**).

Персонаж замечает деталь, которой, видимо, никто не придаёт значимости: на всех ящиках из-под официальных партий А-45 (даже пустых) стоит маленький, едва заметный фиолетовый штамп: «ГИИБ-Контроль 5». Некоторые ящики на рампе такого штампа лишены.

Значимость: Клюев воровал не из официальных запасов ГИИБ, а из «чёрной» или «неучтённой» партии. Это значит, что на кафедре Долматова был «левый» товар. Это объясняет, почему Долматов так боится руководства — они могут выяснить, что профессор занимается нелегальным производством или хранением компонентов А-45.

Как только игроки находят первую улику. , у них появляется чёткий подозреваемый — Клюев. Арсений Филатов, услышав имя завхоза, бледнеет ещё сильнее: *«Клюев? Но... он такой ответственный человек... Он не мог! Наверное его тоже кто-то подставил».*

Сцена 3: допрос завхоза

Место: каморка завхоза Семёна Клюева, кабинет на первом этаже, ГИИБ, Райков-центр.

Время: полдень.

Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

«Найти Семёна Клюева не составляет труда. Его каморка — тесный, заваленный гроссбухами пенал неподалёку от склада, где он и правит свое маленькое бумажное королевство.

Вы застаете его врасплох. Это невзрачный мужчина средних лет, лысоватый, в очках с толстыми линзами и в потёртом сюртуке. Он как раз пересчитывал какие-то бланки наслюнявленным пальцем.

Когда вы входите — особенно при виде формы ГОМО-На и мрачной фигуры Чучело — Клюев роняет стопку бумаг. Его лицо становится бледным и белым, как лабораторный халат Арсения. Но он быстро берёт себя в руки, насколько это возможно для такого человечка».

Клюев сразу переходит в глухую оборону, пытаясь спрятаться за своей бюрократической ролью. Обрисуйте это тем, что он будет не понимать о чём идёт речь, упоминать другие формуляры и списки и всячески сбивать со следа игроков.

«Господин патрульный? Чем могу... Произошла какая-то ошибка? Вам нужны какие-то документы?»

У персонажей есть несколько путей добиться правды. Наличие улик из Сцены 2 является ключом к быстрому успеху. Если у них есть что-то, помимо бланков с подписями, то никаких проверок не нужно: Клюев тут же сломается, не в силах больше скрывать свои махинации с ведением учёта реагентов.

Также, Клюев тут же сломается, если Глеб применит против него свои способности Чучела — попросите игрока описать, какие мысли он внушает завхозу.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Погрузочная рампа и Семён Клюев



Если помимо подписей, никаких улик у игроков нет, игроки могут применить психологическое давление — потребуется проверка *Умения хитрости* (**МС +10**).

Успех: Клюев начинает паниковать, путаться в показаниях и в итоге сознается.

Провал: Клюев цепляется за свою бюрократическую броню: «*Я не понимаю, о чем вы! Это клевета! Я буду жаловаться профессору Долматову и вашему руководству! ГИИБ независимый институт, а не улица*».

Если хитрость не сработала или если игроки решат сразу действовать силой, то попросите одного из них пройти проверку *Умения силы* (**МС -10**). Клюев боится насилия и не расположен расплачиваться здоровьем за свой секрет — он выдаст его сразу.

Успех: Клюев слишком напуган перспективой физической расправы и немедленно сознаётся.

Провал: Клюев визжит: «*Караул! Нападение! Охрана!*» Это не призывает охрану, но привлекает ненужное внимание, и Долматов будет в ярости.

Помимо упомянутых способов, возможно, игроки решат зайти с помощью обмана, например, убедить, что они тоже хотят купить «лишнюю партию» — с учётом наличия сотрудника ГОМОНа в его пенале, это будет сложно, но возможност. Попросите за такую заявку пройти проверку *Умения хитрости* (**МС +20**). Если игроки пытаются разыграть этот сценарий после предудщих неудач, увеличивайте сложность на **+20** за каждый предыдущий провал. Клюев далеко не дурак.

Успех: Глаза Клюева загораются. Он видит шанс не только спастись, но и заработать. Он признаётся, что недавно продал весь товар одному клиенту и называет его имя и место.

Во время допроса продолжайте отыгрывать Арсения, который будет настаивать, чтобы пойти к завхозу вместе с игроками. В любой момент, когда Клюев начинает сознаваться, Филатов не выдерживает:

«*Клюев! Как вы смели! Вы же... вы меня подставили! Вы вор! Я лично прослежу, чтобы вас, что бы за это...*»

Эта истерика мешает допросу. Если игроки выбрали путь хитрости, силы или обмана, эта вспышка заставляет игроков перепройти проверку допроса снова, пока они не придумают, как приструнить Арсения.

Как только Клюев сломлен, он падает на стул, вытирает пот со лба сальным платком и сознается во всём. Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

«*Умоляю! Не выдавайте! Я... я человек маленький! Долги... понимаете? Он платил хорошо! Барон... его зовут Григорий Левченко, он шайкой руководит! На Холме его все знают, на старой литейной. Он сказал, ему для... дезинфекции! Я не знал, что это А-45! Клянусь! Не говорите ему, что это я! Он с меня кожу спустит*».

Эта наводка позволяет игрокам перейти к следующей сцене. Левченко — Барон трущоб, достаточно опасный противник с неизвестным количеством сил. Вы можете сообщить Корнееву или Глебу, что подобные банды могут включать от пяти до двадцати человек. Но все они держатся лишь на авторитете и страхе. Так что, потенциально, расправиться с этой угрозой можно, если договориться не выйдет. Пускай и ценой большой крови.

Игрокам остатёся только добраться до холма и сориентироваться на месте, так как время уже подходит к обеду. Арсений Филатов, услышав это, приходит в ещё больший ужас: «*На Холм? К Барону? Мы... мы же не пойдём туда?! Это верная смерть!*»

Сцена 4: логово барона

Место: район у остановленной литейной мастерской, Харрисоновский холм.

Время: обед, спустя час после допроса Клюева.

Зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

«*Харрисоновский холм встречает вас привычным смрадом. Власть ГОМОНа здесь призрачна, и ваша группа (особенно Арсений в своём халате ГИИБ) привлекает враждебные, недовольные взгляды озлобленных бедняков. Воздух пропитан отчаянием и запахом гнили — заражённых тут в разы больше, чем в центре.*

Следуя указаниям Клюева, вы выходите к старой литейной мастерской. Логово Левченко — это укрепленный трёхэтажный цех. Окна заколочены, а у единственного входа, усиленного стальными листами, дежурят двое его головорезов. Они не похожи на обычную уличную шпану — оба крепкие, у каждого на плече висит дробовик, а за поясом — тесак. Они лениво переругиваются друг с другом и курят дешёвые папиросы».

Отыграйте панику Арсения. При виде охранников Филатов впадает в ступор. Он хватает первого попавшегося игрока за рукав и шипит:

«*Это они? Боже, у них ружья! Нас убьют! Это... это безумие! Корнеев, мой дорогой, вы должны их арестовать! Нет, стойте... давайте вернёмся! Я всё скажу профессору Долматову. Мы что-нибудь придумаем!*»

Игрокам придётся силой или угрозой заставить Арсения замолчать. Его паника — это осложнение (**МС +10**) для любых социальных проверок *Умений хитрости* и *Анализа*, так как он очевидно выдаёт страх группы.

Спросите игроков, как они планируют попасть внутрь. У группы есть два очевидных пути — прорываться с боем; пойти на переговоры. Последнее будет сложно, но возможно.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Прорываемся с боем

Если персонажи решают войти с боем, выставите на поле боя двух охранников барона (используйте карточку «*Бандита с дробовиком*» из **Приложения 2**). Между ними и игроками должно быть не менее **10 метров**, но не более **20** — трущобы холма мешают занять удобную позицию и вести дальнобойный огонь.

Охранники не ожидают прямой атаки от гостей. Тот, кто атакует первым, получает бонусное **ОД**. Однако дробовики на близкой дистанции смертельно опасны. Охранники будут стрелять, а затем бросаться в ближний бой с тесаками. Шум от выстрелов немедленно поднимет тревогу во всём здании. После победы над охранниками у входа, игроки могут прорваться дальше — в логово. Зачитайте им следующий текст:

«Выбив дверь, вы врываетесь в просторный, тускло освещённый холл старого дома. Внутри пахнет дешёвым алкоголем, немытыми телами и порохом. У дальней стены, на импровизированном троне из ящиков, сидит огромный, заплывший жиром мужчина — Григорий Левченко, самоназванный барон.

Украденные контейнеры ГИИБ стоят прямо у его ног. Он не выглядит удивлённым — шум снаружи дал ему время. Левченко открыто усмехается, нацеливая револьвер на оперативника:

“Ишь, какие резвые! Ну, раз пришли без стука, придётся стучать вашей крышке гроба!”

По его приказу из-за баррикад из старой мебели и мешков открывают огонь его бойцы».

Разместите на карте множество препятствий и одно-два высоких препятствия, на стороне поля боя барона. Расположите за препятствиями четырёх «*Бандитов с самопалом*» и «*Барона трущоб*» из **Приложения 2**.

Бандиты будут активно использовать укрытия, получая бесплатные уклонения. Барон же будет рваться вперёд, стреляя, а затем размахивая своей дубиной, пытаясь прикрыть своих стрелков и активируя особенность «*Моя стая*».

Арсений Филатов с визгом прячется за ближайшим укрытием и становится полностью бесполезен до конца боя — он будет громко кричать и молиться Небесному отцу, мешая игрокам сосредоточить свой огонь.

Когда Барон получит порог «*Перегрузка*», а половина бандитов будет упокоена, он выкрикнет своё предложение — переходите к **Сцене 5**.

Переговоры с бароном

Игроки должны убедить охранников пропустить их к Барону. Это непросто, так как даже оперативника в форме ГОМОНа тут не считают властью.

«Чего надо? К Барону? А ты кто такой, чтобы к Барону? Ишь, вырядились... Валите, господа хорошие».



Барон Григорий Левченко

Персонажи могут надавить и пригрозить ГОМОНом. Это сложно и потребует проверки *Умения выдержки* (**МС +10**), чтобы говорить жёстким и серьёзным голосом, смотря в дула дробовиков.

Успех: Охранники колеблются. Кается, им не хочется лишних проблем. Они неохотно соглашаются «спросить» барона примет ли он гостей.

Провал: «*Нам плевать на твой ГОМОН. Проваливай, пока цел*». Теперь они не пропустят игроков и готовы вести стрельбу (персонажи больше не получат бонусное **ОД** если решат прорываться с боем).

Игроки могут в очередной раз обмануть, сказав, что пришли заключить сделку или «помочь» с недавней поставкой из ГИИБ и упомянуть Клюева. Потребуется проверка *Умения хитрости* (**МС -10**).

Успех: упоминание «помощи» или «сделки» звучит логично. Охранники, знают, что барон действительно возился со склянками и решают ему доложить.

Провал: «*За дураков нас держишь? Не знаем ничё, мы вам не пацаны на побегушках. Валите, вам сказано*». Теперь они не пропустят игроков и готовы вести стрельбу (персонажи больше не получат бонусное **ОД** если решат прорываться с боем).

В случае успеха, зачитайте или перескажите игрокам следующий текст:

«Один из охранников скрывается внутри, затем возвращается и кивает: “Барон ждёт. И без фокусов. Руки

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

на виду, не-то по паре дырок получите».

Вас проводят в большой холл, заваленный коробками. Бандиты держат вас на мушке. На старом, потёртом, но дорого выглядящем кресле, сидит Барон Левченко, у его ног — контейнеры из ГИИБ. Он выглядит скорее заинтересованным, чем разозлённым или напуганным. Хмыкая, он говорит хриповатым голосом с фальцетом.

"А, так это вы, ищейки. Пришли за своими склянками? Или ты, учёный, пришёл объяснить, как эта дрянь работает? А я их, почитай, почти в дело пустил. Эти твари заражённые... совсем распоясались. Мою территорию жмут. Но ничего, скоро тут будет тихо. Очень тихо"».

Эта социальная сцена немедленно перетекает в **Сцену 5**. Если игроки в ходе переговоров попытаются напасть, они начнут бой в крайне невыгодном положении: без укрытий и в окружении барона и 4 бандитов.

Сцена 5: предложение

Место: литейная мастерская, Харрисоновский холм.

Время: 15 часов.

Если игроки штурмовали логово, зачитайте, когда Барон на грани поражения:

«Барон Левченко хрипит, отхаркивая кровь. Он поднимает руку, призывая к тишине.

"Погодите! Стойте, ищейки! Вы же... вы же умные... и учёного с собой приволокли! Вы видите эти склянки? Я знаю, что это! И знаю, против кого это! Помогите мне... и я ваш должник!"»

Если игроки пошли на переговоры, зачитайте после вступительного монолога барона:

«Так вот, господа... я собирался использовать эту вашу... химию, чтобы решить свою проблемку. Но я не учёный. А вы», — он кивает на Арсения, — «учёный. Вы знаете, как правильно. Так вот предложение: вы помогаете мне устроить этим мертвякам и упырям дезинфекцию. А я возвращаю вам то, что в расход не пустим, ну, и одну услугу торчать остаюсь. Будем квиты. И, может быть, даже становимся партнёрами».

Независимо от пути входа, предложение барона озвучено: помочь ему применить А-45 против банды несанкционированных заражённых. Первым возмущён будет Арсений Филатов. До этого, он будет полчать от страха, но сейчас он взрывается праведным гневом:

«Что?! Применить?! Да вы... вы в своём уме?! Это же варварство! Это оружие сдерживания! Это научный инструмент, а не дубина для бандитских разборок! Я не буду! Я не стану соучастником массового убийства!»

Теперь игроки должны принять решение. Напомните каждому из игроков, если они вдруг выйдут к этому времени из ролей, что у этой помощи есть две стороны — для Корнеева это логичный и хороший ход. Они уничтожают проблему в лице банды несанкционированных заражённых, он может указать это в своём рапорте и, возможно, получит грамоту.

Позиция Глеба проста и понятна — это ужасное преступление. Оружие, созданное, чтобы убивать таких, как он. Согласиться на помощь — значит предать себя, обречь на смерть тех, кто страдает от похожего недуга. Вряд ли санкционированное чучело пойдёт против воли оперативника, но это не мешает попытаться убедить Корнеева отказаться, если тот решит помогать Левченко.

Если вы играете на базе полной книги правил **NecroPunk**, отказ Глеба подчиняться Корнееву повысит его *Порог упокоения* на **1**. В случае согласия помочь, попросите игрока снизить **ОС** чучела на **2** — страх перед А-45 берёт своё и санкционированный вынужден сталкиваться с последствиями *Стресса* (*см. стр. 20 Быстрого старта*).

Иона, как врач, будет очевидно против подобного — она прекрасно знает, как работает поражение парами А-45. В отличие от пуль на основе «алого пара», сырой химикат вызывает болезненную смерть: удушье, судороги, многочисленные внутренние кровоизлияния. Это страшная картина и, что важнее, прямое нарушение клятвы Гиппократа. Эта картина тесно перекликается с её собственным недугом — астмой.

Дайте игрокам 10-15 минут на спор. Барон будет наблюдать за ними с хищным интересом, а Арсений — ныть, что «*ни за что не согласится*». Любой отказ, оскорбление Барона или провальная попытка его обхитрить тут же спровоцирует бой. Как уже писалось в конце **Сцены 4**, персонажи игроков, в таком случае, начинают в невыгодном положении — среди окружения противниками.

Если группа пыталась обмануть барона и не преуспела, бой начинается сразу. Левченко в начале боя автоматически применят эффект особенности «*Царь горы*». В этом состоянии он получает **-10** к попытки ударить игроков, но также **+20** к проверкам других *Умений*. Не говорите об этом игрокам напрямую, но опишите, что главарь банды бросается на них безрассудно.

В случае, если группа принимает сделку, переходите к **Финалу 1**. Если же группа решает дать барону бой, после его завершения, перейдите к **Финалу 2**.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Финал 1: помочь барону

Если игроки соглашаются на уничтожение заражённых, зачитайте следующее:

«Плача от отвращения к себе, Арсений в течение нескольких часов изготавливает ядовитую смесь и передаёт её барону, пока тот нахально усмехается и уверяет, что это "поступок настоящего гражданина, которому не плевать на город". Это откровенное издевательство оставит психике Филатова глубокие шрамы, которые неспособны будут залечить ещё долго.

Потраченный А-45 теперь можно официально списать в рапорте ГОМОНа, как «израсходованный при санкционированной зачистке». Упоминание А-45 в рапорте, позволяет спасти карьеру Арсения — ГОМОН просто реквизировал нужные ему химикаты для выполнения собственных целей.

Левченко жмёт руку Корнееву и говорит, дьявольски ухмыляясь, что теперь они в одной лодке. Если кому-то из группы потребуется его помощь на холме, он приложит все усилия. Однако, замечает главарь шайки, ему сперва предстоит разобраться с другими проблемами.

В течение нескольких месяцев Левченко подбирает под себя ещё три квартала, сколачивая крупную шайку. Он грабит местных жителей и открыто насмехается над всеми, кто грозит ему ГОМОНом, ссылаясь на то, что у него есть «свои связи» со служивыми псами.

Не выдержав ноши ответственности на своих плечах, Арсений Филатов увольняется из ГИИБ и примыкает к пастве батюшки Осипа, ища спасения своей души в проповедях заражённого священника.

Завхоза Клюева увольняют и Отдел мониторинга и слежения (ОМС) ГОМОНа начинает вести против него дело. Отдел придёт к неутешительным выводам, что помимо пропаж химикатов, имеется ряд производственных нарушений со стороны профессора Долматова — его с позором уволят с кафедры и до конца своих дней он будет перебиваться репетиторством у детей аристократов со Штенбургского променада».

Финал 2: забрать реагенты

Если игроки решают забрать реактивы и убить барона, зачитайте следующее:

«Арсений слёзно благодарит вас и просит сохранить Левченко жизнь — учёный предлагает судить его. Оперативник соглашается, а затем ссылается на многочисленные нарушения устава, после чего резюмирует — упокоение. И пускает в обезоруженного барона пулю.

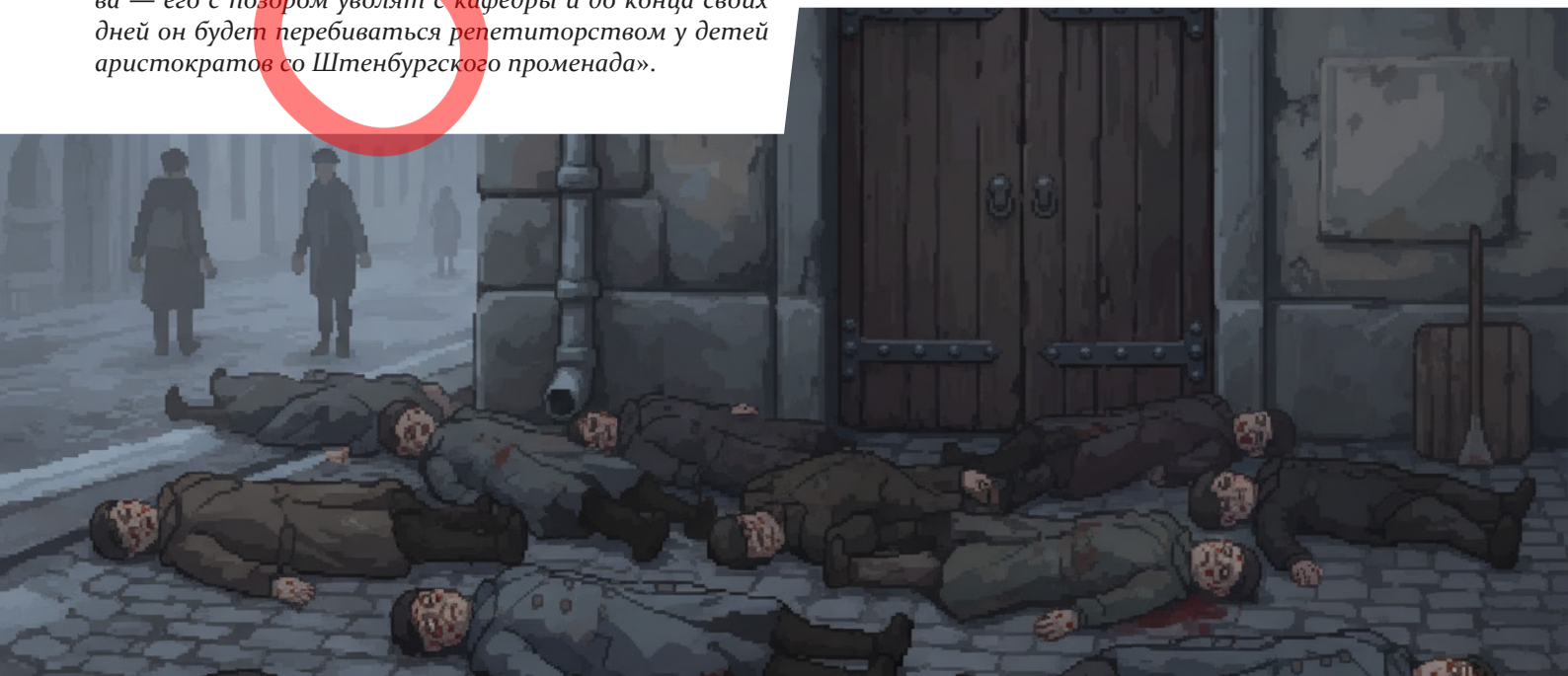
Развал банды в районе заброшенной литейной вынуждает оставшихся в живых преступников разбежаться по другим шайкам. Здание вскоре занимает торговец плотью Шива, который переоборудует его в одну из крупнейших лавок Харрисоновского холма.

Алексия Корнеева представляют к награде — его повышают до старшего патрульного и вручают медаль за храбрость. Правда, у этого повышения есть и обратная сторона — начальство считает, что у оперативника неплохо получится справляться с беспорядками в трущобах, а потому его переводят в один из районов холма, слабо контролируемый ГОМОНом.

ГИИБ увольняет завхоза Клюева "по-тихому", без выплаты содержания. Тот вскоре находит себе место в одной из больниц, оставаясь всё тем же управляющим по делам хозяйственной части. Правда, в больнице вскоре обнаруживает пропажа двух тел, но подозрения пока обходят Клюева стороной».

Если барон остался в живых, добавьте следующее:

«Затаивший обиду Левченко, после долгого восстановления покупает дешёвый огнестрел и выслеживает Арсения в подворотне у общежития ГИИБ. Прибежавшие на шум жители обнаруживают лишь тело учёного с тремя пулевыми отверстиями и выброшенный рядом револьвер. Сам "барон" вскоре погибает в перестрелке на холме, повздорив с одним из местных главарей».



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОГЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ