

Один день из жизни колонизаторов *Сценарий для игры по системе “Наше время”.*

Сценарий рассчитан на героев 1-2 уровня. Опыт, указанный в описании задач выдается каждому герою, участвовавшему в выполнении задачи. Игру рекомендуется проводить динамично, стараясь уместиться во временные рамки задач. Действие происходит летом 2000 года.

Эпизод 1. Здравствуй, Новый Мир!

День 1-й, 8:00, выход из оборонительного комплекса портала 2А2Б в Новом Мире.

Герои только что все вместе покинули укрепления, окружающие портал. Те из них, кто были заброшены первыми, были вынуждены дожидаться несколько часов последней заброски под присмотром солдат комкововского спецназа. Из оборонительного комплекса портала новички выпускаются только группами, после полного завершения его пассажирского включения. В течение этого времени герои имеют возможность познакомиться и договорится держаться вместе.

Вместе с героями, последним в этот день, был заброшен молодой парень по имени Вася. Вася - среднего роста, со стриженными темными волосами, спортивного телосложения, с простой, как блин, физиономией. Судя по всему, он хорошо подготовился к жизни в колонии. При нем имеется автоматический пистолет Стечкина и штык-нож, он одет в камуфляжную форму, а за спиной болтается порядком заполненный шмотник. С героями Вася держится дружелюбно, но несколько замкнуто, не отвечая на вопросы о родных местах, профессии и причине, по которой подался в колонизаторы.

Наличие навыка “Оценка” позволяет определить, что Вася, вероятно, когда-то служил в армии, к присутствию оружия привычен, а АПС поддерживается в хорошем состоянии. Успешный чек В/20 позволяет герою, наблюдающему за Васей, заметить на его тыльной стороне левой ладони татуировку черного цвета, изображающую меч, обвитый змеей.

Сразу за воротами укреплений героев ожидает, сидя на траве у обочины дороги, человек лет 25, высокий, крепкий, в хорошей физической форме. У него русые, коротко стриженные волосы, серые глаза, он плохо выбрит, одет в потертые джинсы, красную холщовую рубашку и распахнутый кожаный жилет с большим количеством карманов. В руках он держит снайперскую винтовку СВД-С, а на ремне болтается кобура с пистолетом ПМ. Он курит самокрутку, рядом щиплет траву его лошадь.

Он приветствует героев, вставая, и отряхивая задницу:

Сержант: Привет, новички! Меня зовут Сержант, я помощник шерифа Ермака и я должен проводить вас до города. Идти не далеко, но, б..., слишком много у нас тут умников, считающих, что отстреливать и грабить новоприбывших - прикольный честный бизнес. Тех, кто раньше оружием не пользовался, прошу пока забыть о нем. Тех, кто умеет - на всякий случай приготовьтесь использовать.

Затем Сержант садится в седло, и предлагает героям направится в город побыстрее, поскольку у него сегодня куча важных дел. По пути к Ермаку, Сержант излагает нечто вроде инструкции для новичков, и отвечает на некоторые вопросы:

Советы Сержанта прибывающим в Международную Колонию:

1. Найти работу.

- Наняться рабочим на ферму можно в кабаке “Золотой колос”, где собираются крупные фермеры, приезжающие по делам в город.

- Устроится на завод можно, поговорив с владельцем мастерской металлоремонта. В шахтах и на металлургическом заводе всегда нужны лишние руки.

- Тот, кто собирается застолбить участок в лесу или в горах, должны поговорить с шерифом Олегом Симашковым, в мэрии. Они имеют право взять на прокат городскую бензопилу по льготным расценкам и могут получить поселенческий кредит в городском банке.

- Всю остальную информацию о вакансиях и найме проще узнать если подойти к доске объявлений на главной площади.

- Тем, кто не знает, чем себя занять, но имеет при себе оружие и умеет им пользоваться, стоит поговорить с шерифом. Он всегда найдет для них интересное общественно полезное дело с хорошей оплатой.

2. Поместить деньги в надежное место.

Большие суммы денег лучше всего хранить в городском банке. Вечером никто не застрахован от удара по чайнику, и всем хорошо известно, что новички частенько набиты деньгами по самые уши. В банк можно сдать и ценное имущество.

3. Найти жилье.

Если поселенцы не собираются задерживаться в городе надолго, либо на первое время, самое подходящее место для них - гостиница "Золотой якорь". А если нужно просто провести время, то очень хорошее место - бар "Белая лошадь". Зайдете туда - не забудьте передать бармену привет от Сержанта, может скинет цены.

Тем, кто собирается остаться тут надолго, лучше снять комнату или даже целый дом. Два дня тому назад в пьяной драке погиб помощник водопроводчика, его дом пока - городская собственность, и его можно недорого купить в рассрочку на 3 года. Подробности - у мэра города, Сергея Павловича Лозовского.

4. Быть готовым ко всему.

Здесь вам не на Большой Земле. Конечно, если кого-то из вас пристрелят в городе, убийцу будут искать, и, может даже, найдут. Только вам от этого легче не станет. А за пределами города, ваша жизнь - вообще ваше личное дело. Так что хорошенько смотрите по сторонам, и соблюдайте вежливость при разговоре с тяжеловооруженными людьми.

Примерно, через полчаса пути, уже на подходах к городу, герои слышат, как раздается глухой удар, Сержанта вышвыривает из седла на обочину дороги, слышен его вскрик. Вася реагирует мгновенно - он одним прыжком кидается к той же обочине дороги и, сделав кувырок, оказывается почти целиком скрыт придорожной травой. Лошадь Сержанта испуганно ржет, и отбегает в сторону, герои слышат, как Вася снимает АПС с предохранителя.

Очевидно, в помощника шерифа выстрелили из снайперской винтовки с большого расстояния. Что бы в этот момент не предприняли герои, выстрелы не продолжают, а хорошо укрытый стрелок далее никак себя не проявляет.

Сержант лежит на дороге в луже крови и уже не стонет. Он жив, и хотя истекает кровью, продолжает судорожно цепляться за свою винтовку. Однако ясно, что ему надо срочно оказать первую помощь, и доставить к врачу.

Если первую помощь будет оказывать герой с навыком медицины, Сержант очнется, и тихо, через силу, матерно помянет некоего Махмуда и просит вызвать к нему доктора Заславского, после чего опять теряет сознание. Также, чек на навык медицины позволяет установить, что у Сержанта пробито легкое, но он выкарабкается недели за три, при профессиональном лечении. За оказание помощи Сержанту, герой с навыком медицины получает 10 опыта за каждый пункт значения навыка

Задача 2. Добиться, чтобы Сержанта лечил доктор Заславский

Эпизод 2. Ермак и его обитатели

День 1-й, 9:00, улицы Ермака.

Как только герои оказываются среди домов Ермака, Вася прощается с ними, говоря, что у него тут дела, но он надеется скоро встретится с героями. После этого он уходит, оставляя раненого помощника шерифа на руках у героев.

Окраина Ермака напоминает деревню - бревенчатые дома и заборы, палисадники. Из-за заборов на улицу свешиваются ветки садовых деревьев и кустов, из-под закрытых ворот героев облаивают собаки. Людей в это время, на окраине города на улицах практически нет - народ работает в поле, на фермах или в мастерских. Однако, любой, встреченный на улице прохожий, увидев раненого Сержанта тут же вызовется проводить героев до городской больницы. По пути туда, вокруг героев уже собирается небольшая толпа, какие-то мальчишки побежали за шерифом, кто-то - к больнице, чтобы предупредить врача.

Больница располагается ближе к центру города. Дома здесь, в основном, двухэтажные, много кирпичных и каменных домов. Возле городской больницы героев уже ожидает "Коновал" Пал Палыч Мешков, его помощник с носилками и шериф Ермака. Городской врач Мешков - высокий, широкоплечий дородный мужик лет около пятидесяти, с обширной равнодушной ряхой, сильными лопатоподобными руками. Он одет в не застегнутый никогда белый медицинский халат и местного изготовления свитер с брюками. Говорит

Мешков тяжелым басом, по поволжски сильно окая.

Пока Сержанта укладывают на носилки, сквозь небольшую толпу проталкивается молодая, симпатичная, сильно взволнованная девушка. При виде раненого Сержанта она ударяется в крик и слезы, называя помощника шерифа “милым” и “любимым”.

Рядом нервно ходит туда-сюда шериф Олег Симашков. Как только Сержанта укладывают на носилки, Симашков осторожно снимает с раненого жилет с его битком забитыми кармашками и забирает винтовку с пистолетом, со словами “У меня-то будет в сохранности!”. Затем обращается к героям.

Симашков: Не успели забросится, а уже вляпались в историю! Нет сомнений, с Сержантом посчитался этот отморозок Махмуд! Однако Сержант вздумал поваляться на койке совершенно не вовремя... Новички! Кто из вас умеет стрелять?

В зависимости от ответа, шериф довольно улыбается (если все герои умеют) или жалостливо смотрит на них (если умеют не все).

Симашков: Что ж, думаю, вы все вместе сможете заменить одного Сержанта. Осталась куча дел, которыми парень должен был заняться... Самые важные я возьму на себя, а с остальными предлагаю разобраться вам. Что, ребята, хотите работать на меня и мой город?

Стоящая вокруг небольшая толпа внимательно наблюдает за разговором шерифа с героями, и отрицательно реагирует на любые попытки отмазаться. В этом случае из толпы слышны слова “Опять салаги! Видать скоро похороны...”, “Понаехали тут...”, “Из-за них человека подстрелили, а они в говно пошли!”, “Ну мальчики еще, ну молоденькие, ну чего с них взять?”

На вопросы об условиях, шериф говорит, что оплачивается хорошо, а прочие подробности - в мэрии, через час. Затем, он удаляется, унося с собой вещи своего помощника.

Эпизод 3. ТТ с рукояткой в изоленте

День 1-й, 10:00, мэрия, кабинет шерифа.

Мэрия Ермака - большое двухэтажное каменное здание со шпилем, расположенное на площади Первопроходцев. На первом этаже мэрии расположен вход, окон нет, окна второго этажа небольшие, узкие, напоминают бойницы. У входа в мэрию постоянно привязано несколько оседланных лошадей, за которыми присматривает мальчишка. Внутри мэрии много узких, длинных коридоров с деревянными дверьми, стены выкрашены зеленой краской. У некоторых дверей очереди из колонистов.

Кабинет шерифа располагается на втором этаже, очереди в него нет. Эта небольшая, слабо освещенная из-за маленьких окон комната. Напротив входной двери стоит стол, на котором можно видеть включенный ноутбук, стопки бумаг, чернильницу, дискеты и книги. За столом сидит шериф Олег Симашков и возит мышкой по столу, на стене у него над головой висит старый, пожелтевший портрет Дзержинского.

Когда герои входят в кабинет, он обращается к ним.

Симашков: Ага, вот и вы. Я говорил с доктором, по его словам, Сержанта уложили в койку на долго. А у него осталась не сделанными целая куча дел. Здесь, в Ермаке, не приходится сидеть сложа руки. Мой помощник был ранен, прикрывая ваши зеленые задницы. Будет справедливо, если вы сделаете кое-какую работу за него. Оплата сделная, я даю вам поручение, называю цену и вы его выполняете. Никакой присяги, договора, контракта или другой глупости. Вам это подходит?

Симашков: Хорошо, вот первое поручение. Тут есть один парень, достаточно наглый, чтобы грабить в моем городе честных колонистов и хвастать об этом в кабаке. Позавчера ночью он дал по голове пьяному дворнику, и отнял его любимую пушку - ТТ с рукояткой, обмотанной красной изолентой. Проблема в том, что он перестарался, и сегодня дворника закопали. Но улик против него нет никаких. Сомневаюсь, что он теперь будет размахивать вольной дворника направо и налево. Не знаю, что вы можете сделать, но к 14:00 у меня должно быть доказательство его вины - свидетели, которые подтвердят, что видели у него в руках ствол дворника. Больше мне ничего не нужно. Если он захочет скрыться, не мешайте - пусть катится из города хоть к чертовой матери!

Его зовут Серега Лысый, это высокий, бритый наголо парень лет 20, ходит в коже, обычно имеет при себе

нож. Сейчас он, скорее всего, сидит кабаке “Таверна” и режется в очко с друзьями. Не забудьте узнать имена свидетелей. Оплата - 200 баксов. Сделаете вы это или нет, но в 14:00 вы должны быть у меня - есть еще одно важное дело. Ни пуха не пера!

Задача 3. Изъять или вынудить показать при свидетелях пистолет ТТ с рукояткой, обмотанной красной изолентой, у Сереги Лысого и доложить шерифу в 14:00. (150 опыта).

Кабак “Таверна” находится неподалеку от площади Первопроходцев, в центре города. Это двухэтажное бревенчатое здание, у крыльца лежит совершенно пьяный старик в грязном пальто и безуспешно пытается вползти внутрь. Когда мимо него проходят герои, в его глазах появляется мольба о помощи.

Внутри кабака полумрак, за одним из столов сидит компания молодежи, все они в кожаных куртках и штанах, обуты в местного производства говнодавы. Среди них есть и несколько девушек. Компанию явно возглавляет Серега Лысый, они играют в карты и пьют пиво из долбленных деревянных кружек.

Кроме них, в кабаке обедают несколько рабочих, пьют пиво некие подозрительные личности, со вчера заканчивают трое стрелков, за стойкой стоит бармен и ножом скоблит деревянные кружки, возле стойки дремлет половой в длинном фартуке. На небольшой сцене в углу заведения сидит баянист, он исполняет тему песни Боба Марли “Iron, Lion, Zion”.

Серега Лысый может самостоятельно вытащить пистолет дворника в следующих случаях:

1) Он завязый картежник, поэтому если его обыграть в карты, и выиграть все деньги (653 рубля), он поставит пистолет против 3000 рублей, как замазанный в мокрухе.

2) Он сопляк, любящий повыпендриваться перед девушками, поэтому если его сильно разозлить, а потом потянутся за пистолетом и предложат разобраться, как мужчина с женщиной, Лысый при всех вытащит пистолет. Правда после этого, Серега Лысый может открыть огонь.

3) Он страдает молодежными комплексами. Если прикинутся большими людьми и предложат работу, на которой потребуется пушка, он с готовностью покажет пистолет, если поверит в эту сказочку.

Обстоятельства, при которых Серега вытащит пистолет могут быть выяснены при помощи мастерства психологии после соответствующего наблюдения со стороны или разговора. Для их реализации требуются соответственно навыки азартных игр, общения или актерского мастерства.

Кроме того, пистолет может быть изъят у Сереги Лысого насильственным путем, но при этом героям может потребоваться разобраться с его друзьями и с ним самим.

После того, как тем или иным способом свидетели получили возможность убедиться в наличии пистолета ТТ у Сереги Лысого, герои должны узнать их имена. Бармен, баянист и половой сообщат их, и подтвердят готовность свидетельствовать против Сереги, если им рассказать в чем дело.

Эпизод 4. Шерше ля фам

День 1-й, 14:00, мэрия, кабинет шерифа

Подходя к зданию мэрии в этот раз герои могут заметить большое количество лошадей у коновязи, рядом стоят, курят и разговаривают тяжело вооруженные люди. Почти все они в джинсах, кожаных жилетах и красного цвета рубашках, как и встречавший их Сержант. Каждый из них имеет при себе снайперскую винтовку или переделанный для снайперской стрельбы АКМ, пистолет-пулемет, и нож. У одного на груди болтается бинокль. Если с ними поговорить, выяснится, что все они - помощники шерифа, и собрались отправиться на важную операцию.

В здании, по пути к кабинету шерифа, герои могут видеть направляющихся в различных направлениях по коридорам людей, переносящих оружие, боеприпасы и конскую упряжь. На одном из углов их окликает курящий трубку мужичок лет 30, одетый как помощник шерифа, правда еще и в черных кожаных перчатках без пальцев, невысокий, с длинными светлыми волосами и короткой рыжей бородой, в комплекте с усами, обрамляющей круглую физиономию. Героям он представляется как Костя, хотя тут же упоминает, что все вокруг зовут его Абба. Он явно расположен поговорить, а узнав, что герои работают на шерифа с готовностью делится с ними своими мыслями об этом занятии.

Костя Абба: Я уже лет пять в колонии, считай - местный. Где я только на побывал, чем только не занимался! И золото мыл, и камушки на Большую Землю сбрасывал, и по океану походил - только что к

китайцам за гостинцами не путешествовал! Но в конце концов, осел в городе, работал в ресторане - на гитаре играл, да еще поступил в отряд самообороны. А уж потом взял, да решил - пойду совсем в помощники к шерифу! Вы ж поглядите, сколько пакости вокруг! Говорят, лет двадцать назад такого не было - приличный народ все больше приезжал, интеллигенция. Те сразу в фермеры подавались - ближе к земле, значит. А сейчас кого только сюда не отправляют - и шпана, и ворье и совсем уж полные отморозки. Я не говорю о нелегалах - те всю дорогу Колонии жизнь портят. Вы не подумайте, что я правильный какой - по мальчишеской глупости немало почудил, много чего за мной еще на Большой Земле осталось. Но там - это там, а здесь - это здесь. Уехал, как отрезал. Да и работу эту кто-то же должен делать? К тому же мне нравится! Эх, жаль не могу сейчас с шерифом на дело поехать, как раз отпрашиваться явился! Кстати, братцы, земляков ли среди вас нет? Я из Москвы, в Беляево жил до отъезда.

Если среди героев найдутся москвичи, Костя задаст несколько вопросов о городе и жизни вообще, и даже подарит героям запасную трубку, пригласив при случае заходить к нему в гости - жена и детишки будут рады. Костя также объясняет, где его дом.

В зависимости от успеха предыдущей миссии, шериф либо хвалит героев, либо добродушно заявляет, что первый блин комом, а этого говнюка Серегу Лысого он все равно достанет. Если после выполнения предыдущего поручения пистолет дворника оказался у героев, шериф разрешает им оставить пистолет себе. При успешном выполнении задания, Симашков выдает героям 200 долларов на всех.

Если с пистолета снять изоленту, то от него отваливается несколько деталей, и пистолет становится функционален только ремонта в мастерской. А с обмоткой, почти каждый житель Ермака сможет узнать этот пистолет с первого взгляда.

Симашков: Ну а теперь, о деле. Третьего дня сюда прибыла одна девчонка, совсем молоденькая, помоталась день-другой по городу - искала работу. И вроде бы даже нашла - официанткой в ресторане “Нирвана”. Но на работу сегодня утром не явилась, хотя у хозяйки “Нирваны” сложилось впечатление, что должна была прийти непременно - ей даже пообещали аванс. Короче, сходите в ресторан, поговорите с владелицей - Прищепкиной Зинаидой, девчонку разыщите, выясните, может у нее проблемы. Баб у нас тут не хватает, так что дело важное. Сделаете - плачу 200 баксов. И постарайтесь управится быстрее, в любой момент может свалиться на голову дело поважнее! А мы с ребятами поедem разбираться с Махмудом - совсем озверел Махмуд. Встретите Махмуда - не трогайте его, он - мой!

Пошутив таким образом, шериф накидывает на себя несколько перевязей с оружием и боеприпасами, берет в охапку бронежилет, запирает кабинет на ключ и вместе с героями направляется к выходу. Завидев шерифа, его помощники немедленно начинают усаживаться на лошадей, кто-то помогает Симашкову приторочить к седлу его вещи и оружие. Вскоре, весь отряд рысью устремляется прочь по главной улице.

Задача 4. Как можно быстрее найти девушку, устроившуюся на работу в ресторан “Нирвана” (300 опыта).

Герои должны успеть выполнить задачу 4 до 19:30. Если герои не успеют вернуться к шерифу раньше, в любом месте, где бы они не оказались, их разыскивает мальчишка и передает от шерифа срочный приказ все бросить и вернуться в мэрию.

Ресторан “Нирвана” находится неподалеку от мэрии, в центре города. Это двухэтажное здание, первый этаж - из камня, второй - деревянный, с большими окнами. Ко входу внутрь поднимается несколько ступенек. В ресторане - приятное, мягкое освещение, окна закрыты желтыми шторами, стены оклеены обоями, ресторанный зал рассчитан мест на 50, и заставлен круглыми столиками, покрытыми белыми скатертями. Слева от входа - небольшая сцена, справа - стойка бара. На стене напротив входа укреплен плакат с надписью “У нас не стреляют!”, под которой изображен пистолет, перечеркнутый красной полосой. На сцене расположились музыканты с ударной установкой, микрофоном и электрогитарами. Они репетируют песню “The house of a rising sun”, группы “Animals”.

Народу в ресторане в это время мало. У дверей расположились два охранника с пистолетами ПМ и большими деревянными дубинками, явно сделанными под бейсбольные биты. За стойкой находится толстый дядька - бармен, внимательно наблюдающий за репетицией. За столиками находится только

небольшая компания из немолодых мужчин и женщин, судя по их разговору, они отмечают десятилетие прибытия в Колонию одного из них.

Зинаида Прищепкина - симпатичная, стройная женщина лет 30, с длинными рыжими волосами, сидит за одним из свободных столиков и производит какие-то подсчеты, пользуясь мелом и небольшой черной доской, иногда записывая результаты пером в крошечный блокнотик.

Едва герои приближаются к Прищепкиной, как дверь с треском распаивается, и в зал врываются несколько человек в черных спецназовских масках, вооруженных ружьями пистолетами и ножами.

Грабители: Всем лежать мордой вниз, оружие - на пол, кто пошевелится - стреляем, хозяйка - деньги на стол!

Задача 5. Помочь защитить ресторан “Нирвана” от грабителей (100 опыта).

Грабителей 5 человек, двое вооружены ножами, двое - охотничьими ружьями, один, главарь, держит в руках устрашающий пистолет “Desert Eagle” пятидесятого калибра. По некоторым признакам в поведении грабителей можно догадаться, что они не ожидали присутствия в ресторане героев, и находятся в замешательстве. Если герои предложат им удалиться при помощи грамотного наезда (мастерство общения с бонусом 5), то грабители ретируются. Если же герои открывают огонь, то же самое делают охранники, бармен, и Зина Прищепкина. Но если герои остаются в стороне, Прищепкина без звука выдает налетчикам толстую пачку денег, после чего грабители удаляются.

На расспросы о пропавшей девушке Зина сообщает, что ее зовут Ирочка Соколова, ей 18 лет, она среднего роста, стройная, выкрашена под блондинку, одета в синюю ветровку и хэбешные широкие штаны, на голове - бейсболка. Вчера Ира зашла в ресторан и узнавала о работе. Девушка хозяйке понравилась - она предложила ей место официантки, так как старая официантка вышла замуж за “стакановца” и уехала к нему в горы. Зина даже предложила девушке аванс в пару тысяч, и Ира пообещала уже сегодня выйти на работу.

После того, как она не появилась утром, Прищепкина забеспокоилась и на всякий случай сообщила шерифу. Зина может также сообщить, что сразу после разговора с ней, девушка покинула ресторан. Однако, если поговорить с барменом, выяснится, что он заметил, как сразу же вслед за Ирой вышел частый посетитель ресторана, Бабенко - лицо без определенных занятий, подрабатывающий ставками на собачьих бегах, игрой на бильярде и мелкими осведомительскими услугами любому, кто заплатит. На вопрос о том, где сейчас может находиться Бабенко, бармен предположит, что, скорее всего - в бильярдной Мюллера, на южной окраине Ермака, а также объяснит, как туда добраться.

Бильярдная Мюллера - расположена в небольшом, опрятном павильоне с черепичной крышей, выкрашенным в белый цвет. Вокруг здания зеленеют клумбы с местными, незнакомыми, и завезенными с Большой Земли цветами, окруженные зеленым заборчиком, у двери стоит урна для мусора, тем не менее, вокруг урны мусора не меньше, чем внутри. Когда герои откроют дверь, звенит колокольчик, и к ним подходит встретить сам хозяин - Герман Генрихович Мюллер, добродушный спокойный господин с солидным пузцом.

В павильоне установлено четыре бильярдных стола, вокруг них собралось довольно много народу. Это и окрестные фермеры, и приезжие колхозники, и рабочие из городских мастерских, и вольные стрелки. Тут накурено, шумно, посетители играют в бильярд или просто пьют пиво, сваренное лично Мюллером. Любой, к кому обратятся герои, охотно укажет на Бабенко - высокого, худого человека в замызганном черном пальто, лысоватого, давно не бритого, в очках.

Бабенко не молод, ему под пятьдесят. Он производит впечатление образованного, когда-то интеллигентного человека, сильно помятого жизнью и опустившегося. Он говорит культурно, даже вычурно, вставляя заумные слова из лексикона выпускника филфака, когда волнуется - переходит на фальцет. Однако в данный момент он доволен, на руках у него явно много денег, он изрядно навеселе.

Если выяснять у Бабенко что-либо, касающееся девушки, прямо в бильярдной, он устраивает скандал, добивается, чтобы героев попросили удалиться, а сам пытается скрыться через другой вход, со стороны кухни.

От Бабенко можно добиться информации только в том случае, если выманить его на улицу под любым мирным предлогом. Далее, от него можно добиться информации при помощи навыков общения или допроса, его довольно легко подкупить или запугать оружием и упоминанием шерифа.

Бабенко: Господа, господа! Поймите мою ситуацию! В конце концов, я порядочный человек, и обещал хранить молчание! Но, раз вы так настаиваете, я объяснюсь. Есть в городе такой господин - Круглов, он как-то раз попросил меня сообщать ему о каждой молодой девушке, появляющейся в городе. Третьего дня я заметил эту Иру, и рассказал об этом Круглову. Он попросил меня предложить ей очень хорошо оплачиваемую, приличную работу, от своего имени. Я всего лишь передал девушке предложение Круглого..., то есть Круглова, и рассказал ей, как его найти. Поверьте, речь шла об очень хороших деньгах! Я желал Ире только добра!

Так же, по требованию героев Бабенко сообщит им, как найти дом, куда он направил девушку. В заключение, он просит сохранить их разговор в тайне. И напоследок, с ним случается тихая истерика.

Бабенко: Ах, господа! Поймите, какой жестокой ошибкой была вся моя жизнь! В молодости я мечтал о свободе: свободе слова, свободе совести! В то время так много было запрещено! Я боролся с коммунистической тиранией, да, я пытался противостоять этой империи зла! Но моего друга арестовали за распространение самиздата, у другого тоже был обыск. Я не стал дожидаться, когда придут за мной - отправился в представительство Комкола. Тогда уже выпускали: евреев - в Израиль, русских - в Колонию. Я добился разрешения на выезд... Вот уже почти двадцать лет я здесь, среди подлых и бескультурных людей, уголовников и головорезов! Жизнь моя пропала навсегда!

Дом Круглого - бревенчатый одноэтажный сруб, крытый некрашеной дранкой, находится неподалеку от бильярдной, на южной окраине Ермака. Это довольно мрачный район города с глухими заборами, тупиками и зарослями крапивы. На улицу выходят запертые на засов ворота, во дворе - спущенная с поводка собака. В доме находятся четверо бандитов и сам Круглый, которые заняты тем, что выпивают и играют в карты. Девушка заперта в бане, находящейся во дворе.

Герои могут определить, где находится девушка, если любой из них выполнит чек В/12. Тогда он сможет расслышать голоса бандитов в доме и плач девушки в бане. Дверь бани заперта на амбарный замок, который можно взломать, используя мастерство взлома с бонусом 5. Также дверь может быть выбита обычным образом.

Если герои попытаются проникнуть во двор, не угомонив собаку, она обязательно залает, на следующий раунд из дома выбежит Круглый с друзьями, и откроет огонь по героям. На сообщения о действиях от имени шерифа он не реагирует.

Если герои будут выжидать, через пару часов к дому подъезжает закрытый фургон, охраняемый четырьмя очень хорошо вооруженными всадниками, в фургон грузят девушку, возница расплачивается с Круглым пачками долларов и фургон отбывает.

Если же герои тем или иным способом освободят Иру, она им расскажет, что Круглый занимается похищениями людей и продажей их в крупный бандитский лагерь в предгорьях. Он собирался продать и ее какому-то бандитскому авторитету.

Если герои побеждают в бою с Круглым и его бойцами, и проникают в дом, из ценностей они могут там обнаружить стальные наручники с ключом, кастет, 20 патронов с дробью к охотничьему ружью, две обоймы под ПМ, 2400 рублей, 50 долларов, и книгу Умберто Эко "Имя розы" (прочтение книги требует затраты 60 часов, и увеличивает умение "Дедукция" на 1).

Ира Соколова: Большое, огромное спасибо, за то, что спасли меня! А я-то уже решила, что в Колонии все - сволочи и предатели! Пожалуйста, проводите меня до ресторана Зины - в этом районе я боюсь остаться одна! И вообще, дайте я вас поцелую!

Если герои соглашаются проводить девушку до ресторана, она делится с ними первыми впечатлениями и колонии и приглашает в гости в дом, где она сняла комнату.

Ира Соколова: Вы знаете, у меня было очень большое несчастье! Он бросил меня и даже сказал, что никогда не меня любил! Мне хотелось умереть, я даже решила вскрыть себе вены! Но случайно прочитала в журнале "Cool" статью о Международной Колонии, и решила, что это гораздо лучше. Он знает, что я жива и здорова, но навсегда исчезла из его жизни. Даже если он пожалеет, и захочет вернуться, это уже не возможно.

Эпизод 5. Групп на Закатном утесе

День 1-й, 20:00, мэрия, кабинет шерифа

Если герои успели справиться с заданием до 20:00, то у дверей кабинета шерифа их ожидает солидная очередь, из горожан, которые наотрез отказываются пропустить героев вперед, каким бы важным ни было их дело, реагируя словами: “У всех важное дело!”, “У всех раскрыто похищение!”, “Подумаешь - трупы! А у меня что, по-вашему?”. Очередь героев подходит ровно к 20:00.

Если задание было выполнено успешно, Симашков выдает героям 200 долларов и сообщает героям, что они настоящие, надежные профессионалы. Если же задание провалено, он старается их ободрить, и говорит, что начинать всегда тяжело, жизнь заставит - научатся.

Симашков: Что ж, теперь у меня есть для вас задание посерьезней. В паре верст от к востоку от города, на реке есть одно известное место, называется Закатный утес. Говорят, с него видно красивые закаты, но приходят туда обычно на свидания или для того, чтобы выпить на свежем воздухе. Так вот, сегодня туда отправилась одна парочка, которая нашла там сразу два трупа. С девчонкой я уже поговорил, и отправил ее домой, а парень сейчас как раз там - охраняет место происшествия. Дело в том, что убивать в Ермаке можно только с моего разрешения. Так что, найдите этого убийцу и, если будет возможно, доставьте ко мне. За работу получите 400 баксов.

Задача 6. Расследовать убийство на Закатном утесе (400 опыта).

Путь к Закатному утесу лежит сперва по дороге к мосту через реку, но перед мостом надо свернуть на неширокую тропинку, идущую вдоль обрывистого берега Смородины, сквозь густые заросли местных кустов и русской крапивы. Постепенно берег становится все выше, и наконец, герои оказываются на высоком утесе, нависающем над рекой. С его вершины хорошо видно и реку, с дежурящими в лодках рыбаками, и луга на дальнем берегу, и сплошной лес к востоку от реки, и макушки соседних холмов.

На вершине Закатного утеса расположена небольшая лужайка, окруженная кустами, посреди лужайки - старое костровище, рядом с ним вкопана скамейка. У края обрыва, лицом вниз, лежит один труп, рядом с костровищем - второй. На скамейке сидит, обнявшись, молодая пара. Парня зовут Миша, девушку - Таня. При появлении героев они направляются к ним, говоря, что сейчас сюда нельзя - здесь произошло убийство, но узнав, что герои как раз посланы шерифом, стараются ответить на все их вопросы.

Ребята заметили тела час назад, когда пришло на утес попить пивка. Девушка сбегала в мэрию, а парень дежурил на площадке. До момента появления героев они никого не видели, тела и предметы не трогали. В трупе, лежащем у обрыва, девушка узнала Гришу Лопатина - она несколько раз видела его в баре “Белая лошадь”, разговаривающим со стрелками и охотниками.

Труп Васи: Труп, который лежит лицом вниз возле костровища когда-то был Васей - неразговорчивым молодым человеком, забросившемся в Колонию сегодня утром вместе с героями. Вася скончался от попадания винтовочной пули в голову. При осмотре тела герои могут выяснить следующие детали. Оружия и денег при Васе нет. На тыльной стороне ладони у Васи татуировка - меч, обвитый змеей. В нагрудном кармане васиной куртки лежит фотография. На ней изображен коротко стриженный молодой человек в камуфляже с холодным и решительным лицом, стоящий на вытяжку на фоне большой, во всю стену, эмблемы, копирующей татуировку. Рядом с телом валяется пистолетная гильза.

Используя навык экспертизы, герои могут также узнать, что выстрел был произведен с большого расстояния, вероятно - с одного из соседних холмов, смерть наступила около 17:00.

Труп Лопатина: Тело, лежащее у края обрыва, принадлежало молодому человеку лет 25, со светлыми, рыжеватыми, коротко стриженными волосами и серыми глазами, невысокого, плотного телосложения. Он довольно сильно похож на человека, изображенного на фотографии, но точно не он. На трупе шерстяные штаны, вязаный свитер и кожаные ботинки, денег и оружия нет. Зато на нем имеется два огнестрельных ранения, полученных в результате выстрелов из пистолета. Одна пуля попала в грудь, другая - в голову.

Используя навык экспертизы, можно установить, что выстрел в грудь был произведен с близкого расстояния, вероятно - из кустов, окружающих площадку, выстрел в голову был сделан в упор, с

расстояния 2-3 метра. Смерть наступила так же около 17:00.

Задача 7. Найти пропавшие вещи Васи. (Опыт 200).

Если герои обладают умением читать следы, они смогут установить следующее.

На площадку ведут следы Васи со стороны особо густых зарослей. Если пойти по ним в противоположном направлении, обнаружится хорошо замаскированное место, где Вася сидел в засаде. Оно было выбрано очень профессионально, находящегося в нем человека заметить было невозможно, а площадка Закатного утеса видна, как на ладони. В этом месте валяется пистолетная гильза.

Также, на площадку с тропинки ведут следы Лопатина. Лопатин какое-то время сидел на скамейке, потом подошел к краю обрыва, где и был убит.

На площадке имеются следы Миши и Тани, полностью соответствующие их рассказам о своих действиях после обнаружения тел.

Наконец, есть следы местных кожаных ботинок с характерной формой следа - оставивший их человек явно прихрамывает. Он вошел со стороны тропинки, подошел сначала к одному телу, потом к другому, затем направился по небольшой тропинке, ведущей к городу напрямик, в сторону от реки. Если герои пойдут по этому следу, то обнаружат место, где в яме под корнями дерева припрятаны нож, и пистолет Стечкина (в обойме не хватает двух патронов). Если пойти по следу дальше, он выходит на дорогу, ведущую к мосту и теряется, однако можно сделать вывод, что по нему можно пройти при помощи собаки.

Если герои раздобудут собаку, и пойдут по следу дальше, он приведет к небольшой халупе на окраине города, где проживает Михалыч. Если же герои устроят возле места, где спрятаны вещи Васи, засаду, Михалыч придет туда с наступлением темноты забрать оружие.

Михалыч - старик с седой бородкой и усами, почти полностью лысый, невысокий, явно страдающий алкоголизмом, хромой. Он очень напуган неожиданной встречей с героями, и быстро ответит на все вопросы.

Михалыч: Часов около пяти иду я, это, на утес - собрать бутылки, какие есть. Я их Мюллеру обратно сдаю - по рублю за штуку. Вдруг слышу - выстрел и вскрик. А чуть погодя - еще один. Два выстрела совсем рядом слышал. А чуть погодя, как будто еще один, но далекий, тихий. Я, поначалу, испугался - мало ли что? А потом смотрю - тихо... Ну подошел я осторожно, смотрю - ребята молодые лежат, и оба померли. Эх, плюнул я, да и взял, что на них было! Им-то зачем? А для меня - прямо богатство. У того, что на краю лежал, только деньги были - рублей триста. А вот у того, что в форме - и нож, и пистолет, и денег тысяч двадцать! Не удержался я, попутал бес... Деньги то я сразу взял, а оружие в дом нести побоялся, вот и спрятал у тропинки. А больше ничего я, ребятки, не знаю!

Далее, в зависимости от мест, которые решат посетить герои, они могут получить следующую информацию.

Бар "Белая лошадь": Бармен и официантки, а также завсегдатаи бара хорошо знают Гришу Лопатина - он был частым посетителем. Он работал в кожевенной мастерской, неплохо зарабатывал, жил один. Любил поболтать со стрелками, охотниками, помощниками шерифа и другими сорви головами. Сегодня, во второй половине дня (часа в три) он пил пиво сначала с охотником, потом вместе с Костей Аббой. Костя вроде бы передавал ему деньги.

Васю с этом баре тоже видели, но рано утром. Он расспрашивал, где можно нанять стрелков или ребят покруче, и его направили в "Таверну". Человек на фотографии кажется знакомым, но кто это - сказать невозможно.

Салон "Татуировки и пирсинг": Салон находится ближе к окраине города, это подвальчик большого бревенчатого дома, в котором сдаются дешевые комнаты. Это единственный профессиональный тату-салон в городе. Стены салона увешаны плакатами групп "Megadeath", "Blind guardians" и "Ария". В углу работает мощная стереомагнитола, исполняется "The number of the beast" группы "Iron Maiden". Хозяин салона - хорошо накачанный, бритоголовый, весь покрытый разноцветными татуировками, мужик, представляющийся, как Ворлок.

Таких татуировок, какие описывают герои, Ворлок никогда не делал, но, кажется, видел когда-то давно. Вроде лет пять назад, к нему приходил какой-то новичок, который просил свести такую татуировку с тыльной стороны ладони. Кто это был точно, Ворлок не помнит, но очень смахивает на того, что на

фотографии.

Бар “Таверна”: Вася появился в баре еще утром, и поговорил с некоторыми, тусующимися тут вольными стрелками и местной шпаной. Он вроде бы собирался нанять кого-то для важного дела, но что за дело - не говорил, и суммы не называл. Каждого, с кем он говорил, Вася мимоходом расспрашивал о каком-то человеке, даже пару раз показал фотографию. Однако, к новичку, делающими такие предложения, серьезно никто не отнесся. В конце концов, его посоветовали поговорить с авторитетным человеком по имени Шура Крюк.

Шура Крюк появился в Колонии лет пять назад, но успел стать важной фигурой среди городских подонков. Он успел и пострелять, и попутешествовать, пока не осел в городе. Его деятельность разнообразна и распространяется на много сфер. Выглядит он не очень примечательно - невысокий, худой, подвижный, с пронизательными темными глазами. Постоянно носит боевую модификацию помпового ружья. Расспрашивая о Крюке, герои могут познакомиться со слухами о том, что Шура контролирует контрабанду через Портал, держит весь бизнес, связанный с сафари, имеет какие-то отношения с крупным бандитским лагерем в предгорьях, получает процент с оборота золота и камушков в городе и много чего еще. Шура Крюк ведет дела в зале бара “Таверна”, в особых случаях занимает комнату на втором этаже. Когда герои вторично появляются в баре Шура Крюк сидит за отдельным столиком и пьет пиво, ведя короткие разговоры с некоторыми посетителями, иногда подсаживающимися к нему.

Шура Крюк: Действительно, этот парень со Стечникным разговаривал сегодня со мной. Он хотел нанять людей для какого-то важного дела за большие деньги. Спрашивал у меня рекомендации. К сожалению, я не смог ему ничего посоветовать. Он показывал мне фотографию, но того, кто на ней изображен я никогда не видел. С тем он и отвалил.

Успешное использование навыков общения, психологии или наблюдательности позволит героям заметить, что Шура Крюк нагло врет.

Если герои будут расспрашивать других посетителей бара - стрелков, охотников, рабочих и шпану, те с разной степенью готовности могут сообщить героям кое-какую информацию об утренних разговорах Шуры Крюка.

Завсегда таи:

- Утром в Крюк разговаривал только с тремя людьми: новичком с АПС, мальчишкой при баре и Костей Аббой.
- Новичок в камуфляже долго разговаривал с Крюком, и показывал какую-то фотографию. Они о чем-то договорились, и парень отчитал Крюку целую кучу баксов.
- После разговора с парнем в камуфляже, Крюк дал какое-то поручение мальчишке, который вечно тут ошивается.
- Сегодня утром Крюк долго о чем-то разговаривал с Костей Аббой - у них ведь есть, о чем поговорить. Они же забросились вместе лет пять назад, вместе путешествовали и шалили на Золотой Тропе, пока их пути не разошлись.

Мальчишка при баре: Шура Крюк велел мне сегодня утром срочно разыскать дядю Костю, помощника шерифа, и попросить его прийти в бар для разговора о “Сынах Зигфрида”. Так и сказал - “Сыны Зигфрида”.

Если герои решат вторично поговорить с Шурой Крюком, или получают информацию о его утренних делах заранее, показания Крюка существенно изменятся, если на него правильно надавить. Если герои попробуют давить на Крюка, не имея никакого компромата или информации, Шура возмущается столь явным отсутствием у героев элементарных понятий, и пытается вышвырнуть их вон при помощи нескольких вооруженных подручных.

Крюк расколется в следующих случаях: при явной угрозе своей жизни со стороны героев, при упоминании слов “Сыны Зигфрида”, при успешном использовании умения “Допрос”.

Шура Крюк: Ну хорошо, хорошо! Я расскажу вам, как было дело. Сегодня утром ко мне подвалил этот

новичок, долго мучил воду, наконец рассказал, что ему нужно разыскать человека на фотографии. За пять лет, проведенные здесь, Костя Абба сильно изменился, но я-то помню, как он выглядел, когда мы забрасывались, и сразу его узнал.

Давным-давно, когда Костя был только командиром отряда самообороны, а я только начинал становиться на ноги в кое-каких кругах, наши дорожки разошлись. В те дни Костя спас мне жизнь - я был в маске, но он узнал меня и приказал своим не стрелять. На другой день я спросил, что Костя хочет от меня взамен. И вот тогда, Костя впервые показал мне татуировку у себя на левой руке и сказал: "Если к тебе когда-нибудь придет человек с такой татуировкой и начнет расспрашивать обо мне, передай мне два слова "Сыны Зигфрида". И можешь считать, что тоже спас мне жизнь".

Я пообещал новичку, что человек, которого он ищет, придет на Закатный утес к пяти часам, и он заплатил мне за это деньги, приличные даже для человека с Большой Земли. Он узнал, где находится Закатный утес, и отвалил, а я послал пацана за Костей. Вскоре Костя сам пришел ко мне - в первый раз за много лет. Я испугался его, мне показалось, что он чем-то одержим. Он был похож на того Костю, с которым мы вместе трясли старателей на Золотой тропе. Он расспросил о разговоре с новичком и ушел.

В Ермаке давно уже ночь. Дом Кости Аббы находится в самой тихой части Ермака, где нет баров, ресторанов и мастерских. Не в центре, и не на окраине, здесь проходят неширокие, поросшие редкой травой улицы, у ворот вкопаны лавочки, на которых пожилые горожане - бывлые участники пятилеток, играют в домино и подкидного дурака. Через заборы на улицы выглядывают вишни, сливы и яблони, а на темной, не освещенной фонарями стороне улицы, собираются местные подростки, что родились и выросли в Новом Мире, но поют под гитару песни Старого, хором исполняя "ЧайФ", "Аквариум", "ДДТ" и Майка Науменко. Костин дом выглядит мирно и нарядно - недавно покрашенные резные наличники на окнах, белые кружевные занавески за стеклами, за невысокой оградой видно сад, по которому шныряют кошки. Дверь открывает молодая, симпатичная женщина, она приветливо здоровается, и приглашает героев в дом. В большой комнате очень уютно - стол, с настоящим, местного изготовления самоваром, диван и тяжелые стулья с резными спинками. В красном углу - образа, в другом - книжный шкаф, битком забитый книгами, на стене - радиотарелка.

Радио: Добрый вечер, дорогие жители Ермака! Радиостанция "Новый Мир" приветствует вас! Мы продолжаем концерт по вашим заявкам. Для Григория Лопатина, рабочего из мастерской "Технокожа", передаем композицию "Summer time" из оперы Джорджа Гершвина "Порги и Бесс"! (Звучит джазовая композиция).

На диване сидит Костя Абба, он качает на руках сразу двух малышек, и при этом читает газету "Вечерний Ермак". Увидев героев, он меняется в лице, передает жене детей, и говорит, что у него очень серьезный разговор. Для разговора Костя предлагает героям выйти во двор. Выслушав героев, Костя тяжело вздыхает, и рассказывает, что произошло на самом деле.

Костя Абба: Никто не знает того, о чем я сейчас вам расскажу. Но видно, все тайное рано или поздно становится явью. На Большой Земле, когда я был еще совсем мальчишкой, я вступил в тайную организацию, скорее даже секту. Она называлась "Сыны Зигфрида". Секта была совершенно секретной, люди привлекались туда под видом борьбы за возрождение истинной Руси, за очищение страны от скверны и пороков. А потом - очищающие мозг методики, вытягивание денег, шантаж родственников, заказные преступления, чудовищные ритуалы, повязывающие всех кровью... Я был с в самом высоком кругу секты. Эта татуировка означает принадлежность к берсеркам - фанатичным боевикам. Мы действовали силой там, где не срабатывали зомбирование и лживая мистика. На моем счету не одна невинная жизнь. Но однажды, я понял, что больше не могу так жить, что я человек, а не бездушная машина. И я бежал туда, где, как я думал, меня никогда не найдут. Я оказался здесь.

Все эти годы я ждал, когда они придут за мной - это не те люди, которые прощают отступников. "Сыны Зигфрида" вообще ничего не прощают. И вот этот день наступил. Шура Крюк исполнил обещание, и дал мне знать, что меня разыскивают старые знакомые. Крюк сказал, что у него была моя старая фотография, и назвал мне место и время встречи. Я мог бы скрыться, или долго играть с боевиком в прятки в горах, чтобы в конце концов сойтись лицом к лицу. Но у меня жена и дети. Я не имел права умирать - он убил бы и мою семью. Я по себе знаю, что такое берсерк - беспощадность, хитрость, коварство, и ничего, кроме цели. У меня был только один-единственный вариант. Я нашел Гришку Лопатина, который был похож на меня в молодости, и заплатил ему, чтобы тот якобы получил для меня секретное письмо - парень бредил

приключениями и тайнами. А сам устроился на соседнем холме со своей СВД и стал ждать. Я видел, как был убит Гришка, которого берсерк принял за меня в сумерках. А потом, он вышел из укрытия, чтобы сделать контрольный выстрел и... вырезать сердце для того, чтобы мучить мою душу. Тогда я убил его.

Костя Абба: Делайте теперь, что хотите. Все тайное становится явным - я опять погубил невинного человека. Я буду ждать решения шерифа. Может быть мне предстоит умереть, и оставшееся время я хочу провести с женой и детишками.

После того, как герои доложат шерифу о результатах расследования, Симашков будет какое-то время озадаченно чесать затылок, и обнаруживая другие симптомы крайнего удивления. Наконец, он выдает героям 400 долларов на всех, и каждому - премиальную пачку сигарет с Большой Земли.

Симашков: Вот-так так, знал я, что у весельчака Кости есть кое-что на душе, но чтоб такое! Короче говоря, я думаю так. Лопатина пришил новичок. Костя пришил новичка, в порядке самообороны. То, что Костя подло подставил Лопатина - уже моральный аспект, а стало быть личные отношения между Лопатиным и Костей. Если бы, скажем, Гришка выжил в этой передраге, и снес Косте башку, его бы никто не осудил, и, обратите внимание - была бы полная справедливость. А так... Короче говоря, поскольку дело тонкое, решать должны те, кто больше всех в него врубился, то есть вы. Предоставляю вам право пойти и замочить Костю Аббу от моего имени, либо пойти к Косте и объявить ему, что его вина - не наше дело, а дело его совести. Можете идти.

Если герои решают казнить Костю, он выходит с ними на улицу, безоружный, и не сопротивляется. Если же герои объявляют о помиловании, Костя смотрит на образа, и тихо просит разрешить ему побыть одному.

В Ермаке - глубокая ночь, улицы освещены редкими фонарями, неподалеку слышны звуки гитары, а вдалеке - выстрелы. А над городом простерлось чистое, безоблачное ночное небо с незнакомыми звездами.

Godmaker, Москва, октябрь 2000.

© Godmaker 2001