

ДОЛБОИДЫ

Содержание

Доктор Сьюзен Бернстайн, близкая подруга и соратница известного английского фашиста Мосли, уезжает после войны в Южную Африку, где нет никого, кто напоминал бы ей постоянно о ее неблагоприятном политическом прошлом. В Африке она знакомится с предпринимателем и колонистом Фидлером, утверждающим, что в Анголе и Бельгийском Конго ему доводилось видеть образцы кимберлита. Не желая привлечь внимание широкой общественности к своему открытию, Фидлер и доктор Бернстайн находят частные источники финансирования, и в ходе организованной ими экспедиции в среднем течении Конго геологи открывают одну-единственную кимберлитовую трубку. Организаторы находят способы убраться геологов, и под большие кредиты, предоставленные им малоизвестным финансистом Алиасом Т. Филандером, создают в Анголе секретный прииск.

Условия жизни и работы на прииске чрезвычайно трудны. Кимберлитовая трубка, почти не размытая водой, ушла тем не менее на дно вязкого и глубокого болота, осушить которое без соответствующих инструментов очень и очень трудно. Завозить же детали и механизмы мощных машин на прииск дорого, хлопотно, а главное – привлечет внимание местных колониальных властей, португальских и бельгийских, еще сохранивших в эти годы немалое влияние на местную жизнь. Выход из создавшейся ситуации подсказывает все тот же бизнесмен Филандер – он знакомит предприимчивых авантюристов с «врачом» Арнольдом Випфером, занимавшимся «специальными экспериментами» на людях в годы второй мировой войны.

«Доктор» Випфер берется за дело; с помощью радикальных хирургических и гормональных вмешательств он превращает негров-рабов, обслуживающих рудник, в страшных на вид полуамфибий, с металлическими захватами на руках и челюстях, способных ограниченное время работать под водой и без дополнительных инструментов «разгрызть» камни и горную породу. Многие негры при такой операции погибают или сходят с ума. Охотничьи экспедиции, руководимые белыми авантюристами-наемниками, наводят страх и ужас на местные племена, похищая или угоняя в рабство молодых здоровых мужчин и женщин. Постепенно выясняется, что трансформированные таким образом горные рабочие сходят с ума неизбежно; их уничтожают и заменяют новыми. Випфер создает и новые образцы своих монстров – солдат (вернее, террористов, помешанных на жажде разрушения и крови), полностью подводных «некромантов», одного из своих верных слуг он превращает в «экспериментальный прототип» – крылатого разведчика, механический гибрид человека и самолета. Хозяева рудника добывают алмазы и богатеют; их друг и меценат Филандер уже начинает подсказывать им, что с их растущим могуществом пора бы подумать и о захвате контроля над Африканским континентом.

Но в одну ночь все меняется. Доведенные до отчаяния и безумия рабы вырываются на свободу, захватывают рудник и разрушают большую часть приисков. Фидлеру и Бернстайн удается бежать, судьба Випфера неизвестна. Многие из белых охранников перебиты. Прииск фактически перестал существовать. Тем, кто покинул его, выгодно молчать о его судьбе, поскольку всякий побывавший там причастен к преступлениям, признанным международным судом заслуживающими виселицы. Разбредшиеся по окрестностям рабы, жертвы экспериментов Випфера, оказываются в крайне незавидном положении. Местные жители, уцелевшие в облавах, считают их демонами и охотятся на них, рабы-солдаты нападают на них с целью удовлетворения собственной кровожадности, а призрак безумия и неизбежные болезни по пятам преследуют каждого из них. Район прииска становится страшной местной легендой.

Бернстайн и Фидлер, однако, не теряют надежды. В Кейптауне они собирают новые бригады авантюристов и наемников, за огромное вознаграждение готовых вернуть прииск законным владельцам. Именно в этот момент персонажи вступают в игру.

Завязка – агенты «Терра Либре!»

Один из беглых рабов добрался-таки до родной деревни и рассказал обо всем, что видел, родной матери, Лоло-Кристине. Мать, естественно, признала сына даже в таком виде, и подняла бучу, рассказав о случившемся всей деревне и вообще всем, до кого дотянулась. Среди услышавших эту историю были очень заинтересованные лица. Портовый грузчик Мишель, мулат, сочувствовавший коммунистам, передал эту информацию *своим*, среди которых нашлись агенты «Терра Либре!» Тем временем кальвинистский миссионер месье Лур, вообразивший себе одновременно масштабы возможной добычи, возможного скандала и возможной смены настроения местного населения по отношению к белым, позаботился о том, чтобы Кристина-Лоло и ее неудачливый сын больше никогда никому ничего не рассказали. Дошла вся эта история и до ушей синьора Жуэйро, местного торговца экзотическими специями (в том числе такими, от которых срывает крышу с первого попадания), а по совместительству – местного мафиози. Синьор Жуэйро поручил заняться этой проблемой своему подручному, Исмаилу.

Пока история накалялась, «Терра Либре!» отрядила ближайшую оперативную группу своих агентов (базирувавшихся в Сан-Паулу-ди-Луанда, пливших на лайнере «Эрин» с заходом в этот порт или завербованных из числа случайных пассажиров прямо на лайнере очаровательным старшим помощником Томасом Рэем), чтобы разобраться в случившемся.

Резидент «Терра Либре!» в Сан-Паулу, мистер Андреас Верден, предоставляет в распоряжение экспедиции все необходимое – карты, провиант, самозарядные винтовки «Гаранд» с запасом 100 патронов на ствол, дробовик 12-го калибра, транспорт до устья Конго, а там – лодки с проводниками до деревни Сороме, где жила несчастная Кристина-Лоло и здравствует ныне миссионер месье Лур. Также Верден находит для команды бензин, аптечки и переводчика. После доставки команды в Сороме инициатива в сюжете полностью переходит к персонажам.

Завязка – нейтральная группа

Искателей приключений вербуют в Кейптауне Фидлер и Бернстайн. Их рассказ включает в себя краткую информацию о закрытом прииске, о бунте «чернокожих рабочих, которым было отказано в проведении людоедского ритуала по случаю их национального праздника», и о том, что они в отместку «вызвали к жизни древнее зло, которого так много в этой таинственной стране». Предпринимателям нужна группа, которая проведет втихую разведку положения дел на прииске. Получив эту информацию, Фидлер и Бернстайн начнут действовать, вторгаясь туда с армией наемников. Награда за разведку обещана огромная – 25 тысяч долларов на человека. (До начала 70-х годов американский доллар считался обеспеченным золотом Форт-Нокса.) Надо, однако, иметь в виду, что эта парочка намерена избавиться от возвратившихся разведчиков сразу после получения подробного отчета о ситуации в районе, поэтому наобещать они могут и еще в пять раз больше...

Группу обеспечивают проездом до устья Конго, моторным катером с крупнокалиберным пулеметом (500 патронов), карабинами Маузера «98к» (2 запасных, на ствол по 30 патронов), пистолетами «Вальтер П-38» (по 2 запасных обоймы), едой, водой, аптечкой и 1,000 долларов в местном эквиваленте (6,700 португальских песо и 48,000 бельгийских франков). После доставки в Сороме команда оказывается самостоятельной в своих действиях. На пристани, пока идет погрузка закупленной заранее и доставленной еды, мулат Мишель рассказывает команде историю Кристины-Лоло и ее сына, и сообщает заодно, что оба очевидца убиты. С этого момента инициатива переходит к персонажам.

Цели и вознаграждение

Выжить (до финала, а не до конца экспедиции) – 1 балл, если экспедиция не достигла других целей (вернулась с полдороги), или 5, если выполнила хотя бы какие-то из них.

Отыскать «доктора» Випфера и информацию о его экспериментах – 2 балла за доктора, 3 – за информацию.

Обвинить (с доказательствами) месье Лура в убийстве и преступных планах и добиться его ареста – 1 балл за обвинение и 1 за арест.

Передать международным властям уголовный компромат на Бернштейн и Фидлера – 5 баллов.

Уничтожить особо крутых монстров (питона и коменданта) – по 2 балла за каждого монстра.

Перебить больше половины (больше 32) эсесовцев на базе – 1 балл (3 балла, если мертвы все эсесовцы).

Отдать хотя бы 75% найденных алмазов на гуманитарные нужды – 3 балла.

Уничтожить базу (возможно только силами местного населения) – 2 балла.

Элементы ландшафта

Сороме

Классическая африканская деревушка на три с половиной сотни жителей; несколько европейских домов (местный торговец кофе, священник месье Лур, владелец жалкой лавочки, именуемой «универсальным магазином», бельгийский чиновник с семьей). В деревне производят, как умеют, простой продукт – бананы и маниоку для внутреннего пользования, кофе и гевею на продажу. Многие жители колонии работают на «официальном» прииске – кобальтовом руднике Сент-Этьен в тридцати километрах от Сороме.

Месье Лур сам встречает европейских гостей (с «цветными» знаться у него нет ни малейшего желания), приглашает их к себе и весь вечер рассказывает о местных суевериях, чудесах и прочих зомби. В результате этого рассказа у персонажей создается четкое ощущение, что они имеют дело с замысловатым и опасным природным феноменом. Месье Лур не забывает упомянуть о в высшей степени странной смерти Кристины-Лоло, чей обезображенный труп пришлось освидетельствовать лично ему (врача в деревне нет), и о множестве европейцев, пропавших в искомом районе.

Респектабельные персонажи могут поговорить с плантатором месье Румелем (стартовое отношение к ним –3 – месье не любит чужаков). Плантатор не рассказывает ничего определенного, говорит, что не совался бы в местные дела, но случайно упоминает о том, что некие европейцы искали здесь алмазы – искали-искали, да так и сгинули в лесах Конго.

Если команда готова общаться с неграми (большинство из них более или менее говорит по-французски; английский понимает только грузчик Мишель), у них попросят медицинской помощи. Геге, нечистый лесной дух в облике страшного зверя, покусал одного из рабочих кобальтового рудника, и тот лежит при смерти. При наличии у команды пенициллина рану можно вылечить без проблем, в противном случае потребуются тест Медицины (сложность –6). Персонажам расскажут историю Кристины-Лоло (если этого еще не сделал Мишель) и прибавят, что «геге» появились в окрестностях всего несколько лет назад. Выздоровевший негр расскажет, что «геге» напоминал странно скрюченного человека с огромным горловым мешком, как у самца лягушки, и с металлическими челюстями на месте рук.

Если персонажи вылечат негра, у них найдется 2 бесплатных (и верных) проводника. В противном случае, проводников придется нанимать (тест Убеждения со Сложностью –3), примерно за 2 доллара в день.

Обратившись к колониальному чиновнику, персонажи пока что не получают никакой помощи, кроме обещания «разобраться» при получении доказательств.

Путь к руднику

Путь занимает 4 дня на лодке по притокам Заира и еще 1 день пешком, либо 7 дней пешком. В пути у непривитых персонажей есть шанс заразиться местной лихорадкой, известной у нас под именем «крымской». Каждый персонаж должен успешно проверить тест Походных навыков (без модификаторов) как показатель эффективности принятых им мер противомоскитной защиты. Если тест провален, персонаж подвергается атаке вируса (рейтинг атаки 10) или заболеть. Специальный навык Иммуниет снижает рейтинг атаки. Заболевший находится без сознания 2 дня (при этом его Тренировка снижается на КУ атаки), затем 2 дня чувствует себя относительно нормально, после чего получает каждый день 1 токсическую атаку (рейтинг 10 – Иммуниет), пока такая атака не окажется безуспешной. Потерянная Тренировка восстанавливается по 1 за сутки отдыха в деревне.

На предпоследний день пути (уже на дороге к руднику) персонажи натываются на труп убитого рабочего-амфибии. Любой биолог или медик безошибочно скажет, что это существо раньше было человеком. Его руки превращены в подобие небольших лопат, к горлу прикреплен металлический дыхательный аппарат и плечатый горловый мешок для запаса воздуха. Черепная коробка и мозг тоже подверглись серьезным вмешательствам.

В ту же ночь персонажи слышат странные шаги вокруг лагеря, а перед рассветом – отдаленный треск пулемета MG-42.

Последний день пути проходит среди топких болот. Проводники насторожены, и не зря. Около обеденного времени на команду нападают обезумевшие мутанты – солдаты охранения рудника. Их на 4 больше, чем членов команды (включая проводников).

Солдаты-мутанты: Т 8; Р 4; О 1; И 2; Л 3; М 2; Ружья и винтовки 5/9; Рукопашный бой 5/13; Естественное оружие (зубы и когти, дистанция +1, сила атаки 12/8, 1 и 2 независимых атаки в действие) 6/14; Бесшумное перемещение 2/6; Маскировка 5/9. Броня: 9. Вооружены карабинами «Маузер 98к», но предпочитают подползать близко и бросаться врукопашную. Солдат четверо. Они походят на отвратительных, ужасающих гориллоидов без шерсти, с вампирскими клыками и в пехотных шлемах французского образца. У убитых солдат можно найти карабины и патроны к ним (запас 40 патронов на солдата, минус расстрелянные ими в бою).

Под вечер команда натывается на трупы рабочих-амфибий и два тела убитых европейцев, мужчины и женщины. Тела обысканы и даже раздеты. Характер ран не оставляет сомнения в том, что это сделали такие же солдаты, как те, что напали на группу. Невдалеке проводники отыскивают следы стоянки – по косвенным признакам вроде пустых банок из-под кока-колы можно сделать вывод, что на стоянке было несколько американцев. В кустах один из персонажей находит комикс-ужастик «Долбоиды» (The Boomoids), страницы из которого явно использовались для растопки. На обложке комикса изображена группа европейцев, отбивающаяся от орды страшных мутантов среди африканских джунглей.

Ночь проходит спокойно, хотя персонажи обращают внимание на то, что все живое в джунглях вокруг как будто вымерло. Странные стонущие звуки, то и дело раздающиеся вокруг – практически единственное, что нарушает ночную тишину. Туземцы нервничают, но у европейцев возникает предположение, что из болотистых трясин может донестись и не такое.

Утром следующего дня после короткого перехода экспедиция видит перед собой поросшую редколесьем и травой котловину, среди которой раскинулись постройки рудника.

Рудник

Он расположен в почти круглой неглубокой впадине диаметром чуть больше четырех километров. Деревянные мостки, груды отвала, дощатые башенки примитивных мельниц и гидравлических машин покрывают логовину. Персонаж с навыком Геология или Образованием выше 4 моментально опознает в кусках жирной синеватой глины алмазосодержащую породу – кимберлит. Множество вкрапленных пиропов (миниатюрных красных кристаллов граната) подскажет персонажу с навыком Геология, что месторождение почти наверняка не уступает по качеству лучшим из трубок «Де Бирс». (Якутские алмазы были найдены примерно в это же время, и информация о них некоторое время считалась стратегическим секретом.)

Странные звуки доносятся из строений рудника – они напоминают чавкающие, хлюпающие вздохи. На проседание терриконов с пустой породой или звуки, издаваемые трясинной, это не похоже (тест навыка Знание природы). Знакомство с Зоологией или специальный навык Эрудиция могут позволить персонажам сделать вывод, что звуки издают какие-то амфибии или рептилии.

Продвигаясь вперед, персонажи подвергаются неожиданному нападению рабочих-амфибий. Их 12.

Амфибии: Т 4; Р 2; О 1; И 1; Л 2; М 4; Естественное оружие (лопатообразные руки, сила атаки 7) 5/9; Борьба 6/10; Маскировка 3/4. Умеют дышать под водой, поэтому атакуют на узкой тропке и при малейшей опасности прыгают в воду. Они яростно сражаются в рукопашном бою и не боятся пистолетов, но ретируются безвозвратно, стоит кому-нибудь выстрелить из винтовки.

Тропа выводит перосней к мосткам, соединяющим рудничные строения. На вагонетке навалена груда осевшего кимберлита; особо любопытный персонаж, выкинувший тест Обнаружения скрытого (сложность –3), может найти там необработанный алмаз. Исследование вагонетки займет полдня и принесет команде 80-85 (79 + 1К) карат сырьевых алмазов ювелирного качества. Геолог может оценить такое месторождение как «фантастическую россыпь», настоящую алмазную Голконду.

С этой позиции персонажам становятся видны бетонные здания, расположенные поодаль на холме, примерно в двух километрах. Это коттеджи и несколько сооружений явно административного назначения. К ним ведет бревенчатый настил в виде виадука. Персонажи могут направиться к этим зданиям или продолжить осмотр рудника.

На руднике персонажи обнаруживают множество полуподводных хижин из подгнивших ветвей и глины, напоминающих бобровые хатки. Примитивные тарелки и утварь показывают, что это жилье разумных существ. Однако на самых разных предметах видны отпечатки зубов, и здесь не удастся найти никаких следов технологии, начиная от огня. За время исследования рудника персонажи дважды подвергаются нападению амфибий (см. выше). Их 8 и 22; они атакуют на границе воды и суши и ретируются в болото при первых признаках винтовочной пальбы.

Граница рудника представляет собой рукотворный обрыв, в котором обнаруживается длинная пещера-лаз. Исследуя пещеру, персонажи будут атакованы экспериментальным питоном – одним из созданий доктора Випфера.

Экспериментальный питон: Размеры Огромные (+6); Т 8; Р 6; О ?; И 4 (инстинктивное поведение); Л 5; М ?; Естественное оружие (зубы или хвост, дистанция +2/+4, сила атаки 12/9) 7/15; Борьба (при удачном захвате души) 7/15; Маскировка 6/10; Бесшумное перемещение 6/12. Броня 9 (усиленная природная чешуя). Не забывайте про разницу в размерах! Реально к силе атак и Тренировке питона прибавляется +6!

Убив питона, команда может безопасно пройти по подземному туннелю к административному комплексу!

Пока персонажи обследуют рудник, в высоте над ними кружит нечто, напоминающее одновременно человека и гигантскую летучую мышь. Если подстрелить это существо из винтовки (за скорость и дистанцию модификатор –8, зато первое же попадание убивает существо наповал!), исследование показывает, что это сложный механический гибрид белого человека (предположительно итальянца или испанца), самолета и радиопередатчика. Существо никак не атакует и через 20-30 минут после первого своего появления скрывается.

Ночь

Ночь следующего дня приносит команде, заночевавшей на руднике, крупную неприятность. Против них высылается отряд из 10 солдат-мутантов (см. выше), одного пулеметчика и 12 силовых собак. Все они обладают ночным зрением и не имеют минусов за прицеливание и бой в ночной тропической тьме.

Пулеметчик: Т 9; Р 5; О 1; И 4; Л 3; М 3; Ружья и винтовки 5/10; Пулеметы 8/13; Рукопашный бой 4/13; Естественное оружие (зубы и когти, дистанция +1, сила атаки 12/8, 1 и 2 независимых атаки в действие) 6/15; Бесшумное перемещение 3/8; Маскировка 5/9. Броня: 12. Пулеметчик похож на солдат, но сильнее и вооружен пулеметом Браунинга .50 калибра с разрывными пулями (сила атаки 18, дистанция 300 м, отдача 10 (–2 за сошки), емкость магазина 50, 4 запасных магазина).

Силовые собаки: Т 6; Р 6; О ?; И 5 (инстинктивное поведение); Л 5; М ?; Естественное оружие (зубы и когти, сила атаки 12/12, 1 и 2 независимых атаки в действие) 6/12; Бесшумное перемещение 6/12; Маскировка 5/10. Броня: 6.

Тактика действия нападающей группы: стрелки и пулеметчик маскируются на местности и открывают неожиданно огонь. Если команда залегла или использует укрытие, на нее высыпаются силовые собаки – страшные гривастые монстры, похожие на доберманов, в шипастых ошейниках и с мерцающими радиолампами над головой. Кстати, если отстрелить радиолампу (сложность попадания +6), то собака мгновенно гибнет.

Группа нападающих отступает при потере всех силовых собак и не менее одного стрелка, либо при потере пулеметчика и не менее чем одного солдата.

К рассвету туман становится гуще, и вместе с тем усиливаются зловещее хлопанье и вздохи в окрестных болотах.

Дорога в административный комплекс

К нему можно подобраться одним из трех способов:

- ✓ Безопасно пройти в обход рудника, затратив 2 дня на дорогу (см. «Путь к руднику» относительно лихорадки).
- ✓ Пройти по подземному туннелю и выйти в складском здании.
- ✓ Пойти к нему по мосткам.

В последнем случае, когда персонажи оказываются в 200 м от комплекса зданий, из замаскированных ДОТов, окружающих периметр, по ним открывают огонь. ДОТы можно заметить заранее, наблюдая за зданиями днем в бинокль (тест Обнаружения скрытого +3) или без бинокля с расстояния не менее километра (тест Наблюдательности –3).

Стрельба из ДОТов ведется из двух пулеметов МГ-34, одного крупнокалиберного пулемета Браунинга (сила атаки 18, дистанция 300 м, отдача 10 (–4 за турель), магазин 50 патронов) и 16 карабинов «Маузер 98к». Средний навык стрелков 11. (13 – у пулеметчика с крупнокалиберным пулеметом). Всего 5 ДОТов. Подавить их реально только с помощью гранатомета или миномета. Если такое оружие у команды есть, для простоты можно считать, что каждое успешное попадание в ДОТ заставляет его замолкнуть. Огневые позиции ДОТов выше мостков (+1 на точность огня) и пристреляны по мосткам (+3 на точность огня). Персонаж со специальным навыком Внимательность может заметить с дистанции, равной рейтингу навыка * 100 метров, что мостки истыканы следами пуль и местами частично обгорели и разрушены.

Если персонажи предпринимают поспешное отступление, в дело вступает снайпер, вооруженный снайперской винтовкой Маузера, сделанной по спецзаказу (сила атаки 14, базовая дистанция 800 м, емкость магазина 5 патронов, прицел +3). Навык снайпера по стрельбе равен 7/14 (+3 за пристрелку, если персонажи бегут по мосткам, и +1 за более высокую позицию – в любом случае), специальный навык Снайперская стрельба 6.

Если персонажи ныряют в болото (точность атаки по ним снижается на –6, зато их собственные действия получают модификатор –3, и расход ИН на любое действие увеличивается на 50%), под водой их атакуют амфибии (по 2 на каждого). Амфибии под водой не испытывают отрицательных модификаторов на действия. Единственная положительная сторона в этом – амфибий тоже обстреливают сверху, так что часть огня рассредотачивается.

Толпа амфибий

Если персонажи не направились в административный комплекс, то утром (после ночной атаки) из тумана выходят 3 амфибии. Они пытаются заговорить с командой на местном наречии. Если их атаковали раньше, чем они заговорят, они уходят в туман, не пытаясь напасть.

Если амфибиям дают высказаться и у команды есть переводчик, те объясняют ситуацию. «Злые люди» и «главный белый мганга» засели в зданиях на горе. Они заставляют амфибий добывать алмазы, а солдаты ловят в лесах негров и делают из них новых амфибий и новых солдат. Рабочие взбунтовались и по большей части разбежались по лесам, но их ловят и убивают «белые бваны», которым платят алмазами и которых становится все больше и больше.

Персонажи могут ответить, что пришли сюда, чтобы покончить с «главным мгангой» (колдуном), а могут сказать что-нибудь другое. В это время туман рассеивается, и команда оказывается окруженной несколькими тысячами амфибий. Теперь они доведены до отчаяния и не боятся винтовок... Любое агрессивное действие, включая угрозы или выстрел в воздух, будет расценено рабочими как сигнал к атаке.

Если команда настаивает на том, что пришла положить конец власти злых белых, ее проводят к туннелю в административный комплекс, предварительно очищенному от питона.

Административные здания

Подземным ходом или в обход базы через расселину в скале, команда попадает в складские помещения. Здесь, уютно замаскировавшись среди ящиков с горным оборудованием и тюков с какими-то тканями внутри, она может наблюдать небольшой пыльный плац, по которому марширует поутру команда очень натуральных эсесовцев. Эсесовцев 24, плюс командир. Оркестр из трех невообразимых уродов играет «Хорста Весселя».

Применив пулемет или 2-3 гранаты, можно с гарантией покончить со всеми эсесовцами разом – и, естественно, выдать свое присутствие на базе.

Эсесовец: Т 4; Р 5; О 2; И 4; Л 3; М 3; Пистолеты («Вальтер П-38», 1 магазин) 5/10; Пистолеты-пулеметы (МП-40 «Эрма», 5 запасных магазинов) 6/11; Метание 4/8 (2 наступательных гранаты). Все в черных комбинезонах, беретах, при бляхах, кокардах и медальонах. Сволочи, в общем.

Если что – в ящиках оружие. Те же самые МП-40 («шмайсеры», как их неправильно называют у нас), патроны к ним, пулеметы МГ-34 с магазинами, карабины «Маузер 98к», патроны к карабинам и много немецких наступательных гранат – «толкушек» с деревянными ручками). Запасов оружия здесь вполне хватит, чтобы возродить Третий Рейх.

Варианты дальнейших действий:

- ✓ Персонажи могут уничтожить эсесовцев и сидеть в засаде. Тогда прибегут еще 8 эсесовцев, 40 солдат-мутантов, 2 пулеметчика и 32 силовых собаки. У одного из эсесовцев будет гранатомет «Фаустпатрон» №4, который первым же выстрелом попадет в ящики с гранатами и положит конец страданиям персонажей.
- ✓ Персонажи могут заранее проинформировать амфибий-рабочих о своем намерении захватить базу. Тогда с первым же выстрелом или взрывом на базе амфибии пойдут на приступ со стороны рудника, и гранатометчику станет не до склада. В этом случае, персонажам придется драться всего лишь с 6 эсесовцами и 32 силовыми собаками.
- ✓ Персонажи могут тихо прокрасться из помещения склада в соседнее (это лабораторный корпус).
- ✓ Группа может тихо покинуть базу и, удовлетворившись имеющимися данными, пуститься в обратный путь.
- ✓ Наконец, персонажи могут выйти навстречу эсесовцам, сдаться и потребовать встречи с местным начальством.

Лаборатория

В лабораторном корпусе достаточно использовать навыки медицинского или биологического характера, чтобы получить доказательства бесчеловечных экспериментов над людьми, проводимых Випфером по поручению Бернстайн и Фидлера. Тест Обнаружения скрытого (сложность –3) позволит найти здесь убедительные улики (по одной на каждый класс успеха в тесте) против банды международных авантюристов. На это есть 10 минут, потом прибегут 2 эсесовца и 3 силовых собаки.

Из лаборатории есть 2 выхода – на плац и в лифт.

Лифт

Лифт приводит группу в подземный бункер, явно для командного состава. Кожаные диваны, столы, вазы с живыми цветами. Повсюду расставлены нацистские флаги и развешаны портреты Гитлера.

Из-за дальней металлической двери выезжает сам доктор Випфер, в похожей на водолазный скафандр броне и на роликовых коньках. Кто играл в Wolfenstein, сразу представит себе эту картинку.

Варианты его приветствий команде: «Guten Tag!», «Einen kleinen Schweinen!».

Доктор Випфер: Т 9; Р 8; О 5; И 6; Л 5; М 6; Пулеметы (крупнокалиберный пулемет) 8/16; Ружья и винтовки (противотанковое ружье «Солотурн» ФА) 8/16. Броня 18.

Завалив доктора Випфера, можно снять с него ключ к металлической двери, за которой – его личный кабинет.

Кабинет Випфера

Если персонажам оказалось маловато доказательств в лаборатории, здесь их даже искать не надо. На столе – конверт с письмом Випфера к месье Луру, где он просит досточтимого миссионера рассказать ему, кто это такие приехали в их край (речь идет о команде), а также благодарит за помощь в избавлении от «проблем» с Кристиной-Лоло и ее сыном и просит заодно уж убрать грузчика Мишеля. Из других бумаг понятно, что Випфер, избавившись от коллег по бизнесу, решил создать в Африке непобедимую армию и захватить часть континента, чтобы начать с него возрождение Третьего Рейха.

В дальнем углу кабинета – радиотелеграфный аппарат сложной конструкции (тест навыка Системы связи или Радио скажет персонажу, что аппарат предназначен для шифрования передач). На ленте радиотелеграфа имеется последнее сообщение от м-ра Алиаса Т. Филандера, что сигнал доктора Випфера о неожиданных проблемах на базе принят, и что в ближайшие двое суток м-р Филандер использует «спецсредства» для проверки ситуации на руднике.

В кабинете можно найти (тест Наблюдательности –6) шкатулку, в которой 733 карата необработанных алмазов ювелирного качества.

К этому времени база оказывается полностью в руках амфибий.

Если персонажи сдались

Разоруженных и под конвоем, их проводят в вышеописанный зал заседаний в бункере. Из-за дверей раздается голос Випфера, приветствующий их на базе. Випфер предлагает им «за большие деньги» остаться работать на руднике, чтобы держать под контролем взбунтовавшееся местное население.

Если персонажи соглашаются на это, их так же под конвоем выводят к дотам, на край обрыва. Внизу, в воде, видно смутное кишение рабочих-амфибий. Местами вода красна от крови.

Вывехавший Випфер сообщает, а переводчик транслирует через динамики на местном наречии, что предыдущая группа надсмотрщиков не справилась со своими обязанностями. На обрыв выводят нескольких белых, абсолютно голых (среди них одна женщина), и бросают вниз. Видно как амфибии раздирают их на части.

Затем Випфер объявляет о том, что на работу приняты новые «белые господа», добровольно согласившиеся «помогать законной власти и цивилизации». Команду выводят на обрыв, дают персонажам в руки ножи и ставят перед ними несколько десятков негров и амфибий, связанных колодками. Випфер приказывает персонажам резать всех до одного пленников, а затем омыть руки в их крови. В толпе охранников возникает недоуменное перешептывание, на которое Випфер реагирует неожиданно мягко: «Я же белый мганга... Это ритуал, значение которого вы узнаете немного

позже!»

Если персонажи выполняют это условие, их тщательно разделяют по расовому признаку. Представители «расы господ» – англичане, немцы или буры – отправляются в бараки нижнего уровня на инструктирование и проверку благонадежности. Остальных уводят в лабораторный корпус и запирают в клетках. Випфер обещает, что даст им «новое тело и новую сущность, достойную великого предназначения быть слугами тевтонско-арийской расы». На этом сюжет для персонажей, по сути, заканчивается. Вырваться с базы невозможно – охранники, амфибии и солдаты уничтожат любого беглеца, а негры, даже никогда не видевшие его ранее(!), считают его убийцей и шарахаются как от прокаженного.

Возращение в Сороме

Обратный путь протекает без проблем вне зависимости от результатов работы на базе (только не забывайте о лихорадке!)

На вторые сутки пути можно видеть в небе несколько старинных американских самолетов П-38 «Молния» (это винтовые двухкорпусные истребители, очень популярные во Вторую мировую войну) с бельгийскими эмблемами, барражирующих над джунглями. К вечеру того же дня в небе медленно проползает реактивный бомбардировщик Б-52 под эскортом нескольких современных американских истребителей Ф-86 «Сейбр».

Ровно в 18-00 по местному времени, перед самым закатом, над рудником взрывается атомная бомба. Персонажи видят ослепительную вспышку пламени, спустя несколько минут до них докатывается порыв ветра и грохот. К этому времени дистанция между персонажами и рудником достаточно велика, чтобы они не испытывали проблем непосредственно от взрыва. Однако в джунглях вспыхивает пожар, нагоняющий команду примерно к девяти часам вечера. Единственное реальное спасение – перевернуть лодку и отсидеться в воде хотя бы 2-3 часа, при этом персонажи испытывают острый недостаток кислорода. Больные лихорадкой с гарантией не переживут такого, если только у команды нет способа получить кислород. Три часа спустя можно плыть дальше (персонажи за это время получают 8 – Т шоковых повреждений от удушья и дыма).

В дальнейшем команда минует зону пожара и без особых приключений к концу третьего дня достигает Сороме.

Сороме

Чиновник колониальной администрации, получив свидетельства о незаконной деятельности на руднике, начинает лезть из кожи вон, чтобы пресечь инцидент на вверенном ему участке. К сожалению для него, «инцидент» уже пресек «неожиданно мощный лесной пожар».

Если у команды есть письмо Випфера к месье Луру, того немедленно арестовывают. Месье Лур угрожает и чиновникам, и команде, ссылаясь на могущественных покровителей. Однако ему это пока что не помогает. Если доказательств его виновности нет, месье Лур любезно угощает команду ужином, вентилирует вопрос о ситуации на руднике, ужасается на «бесчеловечность проклятых эсовцев»... и между делом упоминает «эту сволочь доктора Випфера, который с самого начала показался подозрительным субъектом» ему, месье Луру. В ответ на расспросы он мнется, отвечает, что Випфер «появлялся здесь пару раз», однако никто больше в деревне его не видел. Подобные вещи недостаточны для ареста месье Лура, но, если команда заинтересовалась, она может выяснить у местных негров, что у миссионера часто бывают странные белые гости. Такие гости были у него и в ночь гибели Лоло-Кристины и ее сына, после чего «все белые ушли куда-то в лес и долго не возвращались».

Той же ночью громила Исмаил и его подручные мафиози атакуют команду, надеясь захватить их в плен и самим выведать все подробности происходящего на алмазных копях.

Исмаил: Т 6; Р 6; О 1; И 4; Л 3; М 1; Ножи (мачете) 5/11; Пистолеты («Вальтер П-38», 3 обоймы) 6/12; Рукопашный бой 6/12.

Громилы: Т 6; Р 5; О 1; И 3; Л 2; М 1; Ножи (кинжал) 5/11; Пистолеты («Кольт», 2 обоймы) 4/9; Рукопашный бой 5/11.

Громил 11 штук, они лезут со всех щелей в помещение, где ночуют персонажи. Отступить их заставит только гибель Исмаила, который в помещение не лезет, а стоит снаружи и отстреливает убегающих. Раненых и пленных персонажей связывают и несут на виллу синьора Жуэйро, где долго и нудно начинают пытать. Но, если команда успела передать информацию бельгийскому чиновнику, наутро в Сороме приходит канонерка со взводом бельгийских морпехов, и розыски пропавших свидетелей приводят на «фазенду» наркоторговца. Синьору Жуэйро приходится несладко...

За ночь выясняется, что месье Лур куда-то уехал (если его еще не успели арестовать). Если персонажи сообщают властям то, что узнали от негров, начинаются розыски пропавшего миссионера, и следователь быстро устанавливает, что у месье Лура рыльце в пушку..

Финал – «Терра Либре!»

В Сороме прибывает резидент «Терра Либре!» мистер Верден. Если группа отдает ему найденные алмазы, он обещает, что большая их часть уйдет на гуманитарные цели, а меньшая – на поддержку деятельности организации. Он оценивает стоимость алмазов приблизительно в 130 долларов за карат. Четверть от найденных алмазов он предлагает оставить в фонде группы – мало ли что понадобится в будущем... На этот случай м-р Верден снабжает группу адресами доверенных ювелиров в Лондоне, Кейптауне и Касабланке. С помощью этих ювелиров алмазы можно реализовать, обойдя вездесущее око международной мафии и корпорации «Де Бирс».

Двухмачтовая моторная шхуна «Пикколо», на которой прибыл м-р Верден, может увести персонажей в Касабланку. Если персонажи отказываются, их довозят до Сан-Паулу-ди-Луанда, где они пересаживаются на любой рейсовый теплоход или даже авиалайнер. Если нет, «Пикколо» направляется в Касабланку с алмазами и доказательствами виновности Бернстайн и Фидлера... и по дороге в открытом океане подвергается нападению американских штурмовиков «Корсар». Шхуна гибнет, смертельно раненый мистер Верден идет ко дну, а персонажи с алмазами и бумагами оказываются жертвами кораблекрушения в штормовом океане. Впрочем, это уже совсем другой сюжет!

Финал – нейтральная группа

Как и было оговорено, персонажи направляют из Сороме или любого другого поселения по течению Заира письмо в Кейптаун на имя своих нанимателей, что задание выполнено. Они могут приложить или не прилагать отчет об уничтожении рудника, о ситуации на базе, могут даже шантажировать Бернстайн и Фидлера тем, что им известно кое-что о скандальных и противозаконных махинациях... Мистер Верден, который так и так прибывает в Сороме (атомный взрыв в джунглях так легко не скроешь!), предупреждает наемную команду о том, что Бернстайн и Фидлер могут быть особо опасны, уговаривает передать ему компромат на них, убеждает быть особо осторожными и предлагает вывезти группу в Касабланку на шхуне, принадлежащей «Терра Либре!»

Если команда соглашается отдать м-ру Вердену доказательства, он с радостью предоставляет им всяческую помощь, и... см. финал для группы агентов «Терра Либре!» Если нет, в Сороме вскоре прибывает пакетбот из Сан-Паулу-ди-Луанда, с конвертами, полными денег, для каждого из членов команды, и с письмом от д-ра Бернстайн. В письме она сообщает, что Випфер, видимо, вышел из-под контроля, что она и Фидлер виделтисвою задачу только в том, чтобы подорвать монополию «Де Бирс», и что она тайно финансирует деятельность организации «Терра Либре!», а сама работает, по сути, агентом во вражеском стане. Доктор Бернстайн предлагает продолжить разговор в более конфиденциальной обстановке, намекая, что дело теперь пахнет не только миллионами, но и «возможностью положить конец крупному международному заговору алмазных монополий, да еще и самим нажать на этом».

Капитан пакетбота говорит, что просто доставил почту, и никакими расспросами из него не вытянешь, что он что-то знает о происшедшем здесь. Если команда использует пакетбот как транспорт до Сан-Паулу-ди-Луанда, никаких проблем с этим не возникает (кроме оплаты места – 6,000 песо или 35 долларов за место с багажом). Старший помощник, однако, проговаривается, что рейс внеплановый, и команда пакетбота получила за него лишних семьсот долларов, иначе бы они вышли в море только через неделю. Правда, выясняется это уже в процессе плавания вниз по реке. Узнав этот факт, персонажи могут сойти в устье Конго и без проблем дожидаться попутного корабля куда им нужно. В противном случае, в море по пути в Сан-Паулу пакетбот торпедирует русская подводная лодка. Корабль идет ко дну, а персонажи оказываются жертвами кораблекрушения, причем, имея при себе деньги, алмазы и, возможно, доказательства виновности Фидлера и Бернстайн.

Резюме

Компрометирующие материалы на Бернштейн и Фидлера считаются найденными и переданными, только если они попали в руки м-ра Вердена или любого другого резидента «Терра Либре!», либо были вручены колониальному чиновнику.

Если команда без приключений добралась до одного из ювелиров, указанных м-ром Верденом, ей удастся сбыть алмазы по 150 баксов за карат. В противном случае, на персонажах поставила «клеймо смерти» международная алмазная мафия, а цена проданного карата была всего 76 долларов.

Че и группа СИНТАРИ

1 – 21 февраля 2004 года.

Словарь

Бвана – господин, белый человек.

ДОТ (дооборудованная огневая точка) – здесь: укрытый и замаскированный окоп.

Карат – мера веса ювелирных камней, равная 0,2 грамма.

Кимберлит – алмазоносная порода, похожая на синеватую глину или глинистый сланец.

Конго (Заир) – река в Центральной Африке.

Мганга – колдун, шаман.

Пиропы – крошечные кристаллы граната, ярко-красного камня, похожего на рубин. Включения пиропов в кимберлите часто служат признаком высокой вероятности обнаружения в нем алмазов.