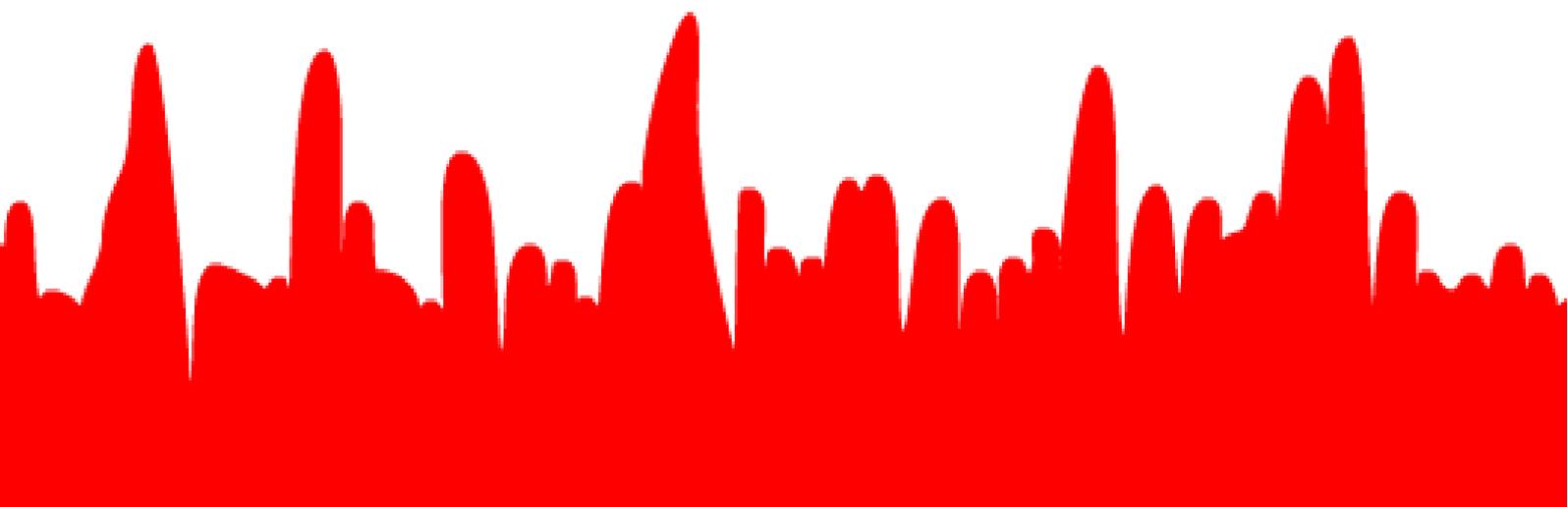


ЛЕСТНИЦА

В

ВАА



Игровое действие данного приключения происходит во время трагических событий Первой Мировой войны. Игрокам предстоит стать отрядом британских солдат, которые пытаются выжить в кровавом безумии того конфликта. Но немцы, засевшие в противоположных окопах не являются единственным препятствием на пути игроков. В конфликт вмешиваются потусторонние силы, являющиеся олицетворением этой войны, и игрокам придётся совершить нелегкий выбор.

В игре используется система «APPPГХЪ» с некоторыми изменениями. При генерации персонажа все игроки обладают следующими характеристиками (в скобках указано базовое значение):

Сила(5) – грубая физическая сила. Помогает при переноске вещей и в рукопашном бою.

Здоровье(5) – численное выражение стойкости к повреждениям.

Ловкость(5) – способность бегать, прыгать, метко метать гранаты и уворачиваться.

Решительность(5) – способность быстро действовать в экстремальной ситуации, влияет на инициативу.

Воля(5) – отвечает за сопротивляемость страху.

Интеллект(5) – умение быстро и правильно сообразить какую-нибудь хитрость, а также общая эрудированность и начитанность.

Наблюдательность(5) – умение замечать необычные вещи и крадущихся врагов.

Маскировка(5) – способность красться и просто прятаться от чужих глаз.

Общение(5) – умение общаться с людьми и убеждать их в своей правоте.

Драка(5) –рукопашная, умение орудовать дубинкой, а также ваши способности в штыковой атаке.

Пистолет(5) – умение стрельбы и обращения с пистолетом.

Винтовка(5) – умение стрельбы и обращения с винтовкой.

Пулемёт(3) – умение стрельбы и обращения с пулемётом.

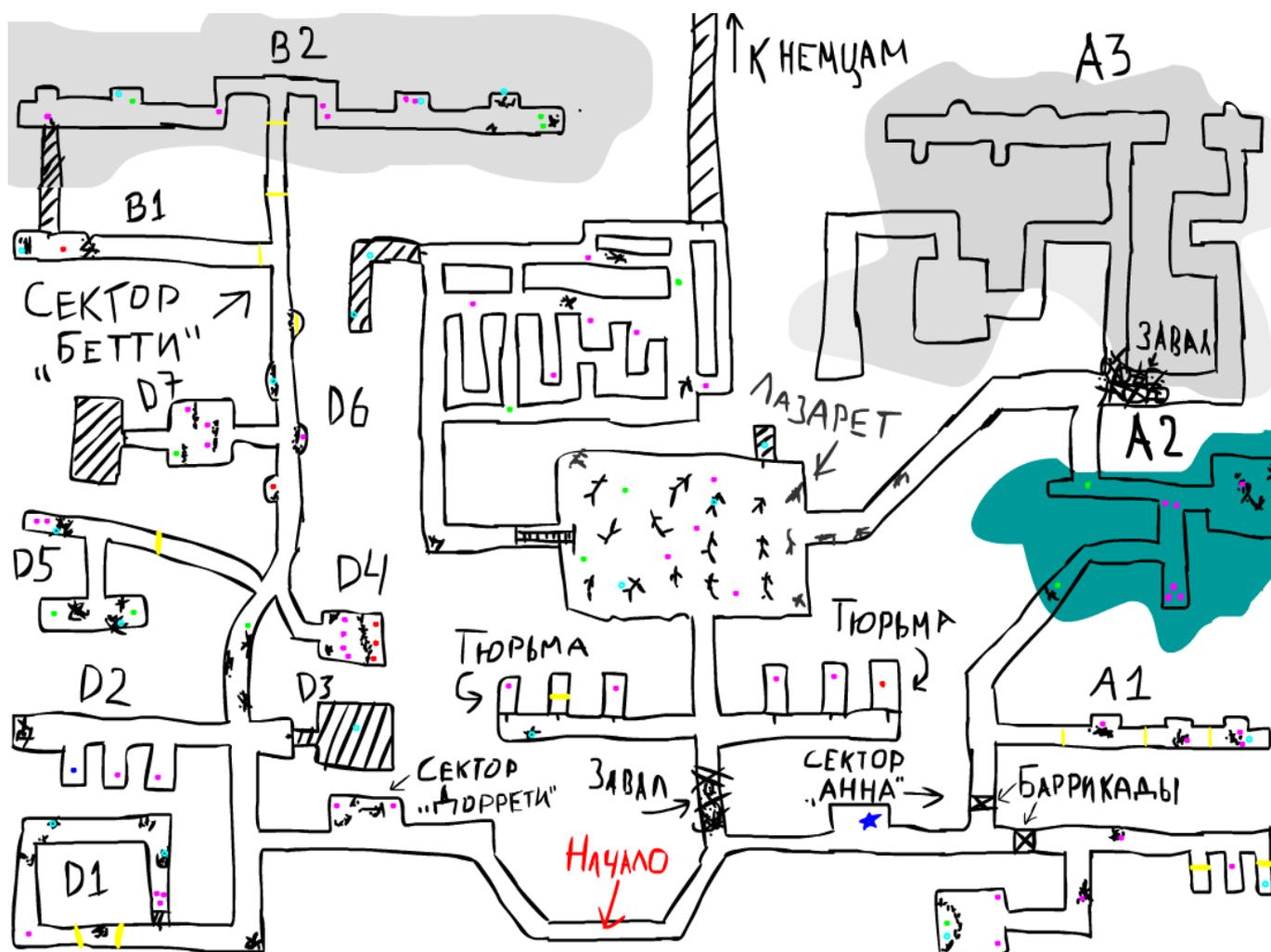
Первая помощь(4) – умение оказать первую медицинскую помощь.

Остановить кровотечение, перебинтовать, наложить жгут, ввести нужный препарат.

Ремонт(3) – умение починки оружия, гранат и обмундирования.

Знание немецкого языка(1) – умение разговаривать и понимать язык врага

Каждый игрок после этого может распределить 20 очков между всеми характеристиками, для придания своему персонажу индивидуальности.



Введение

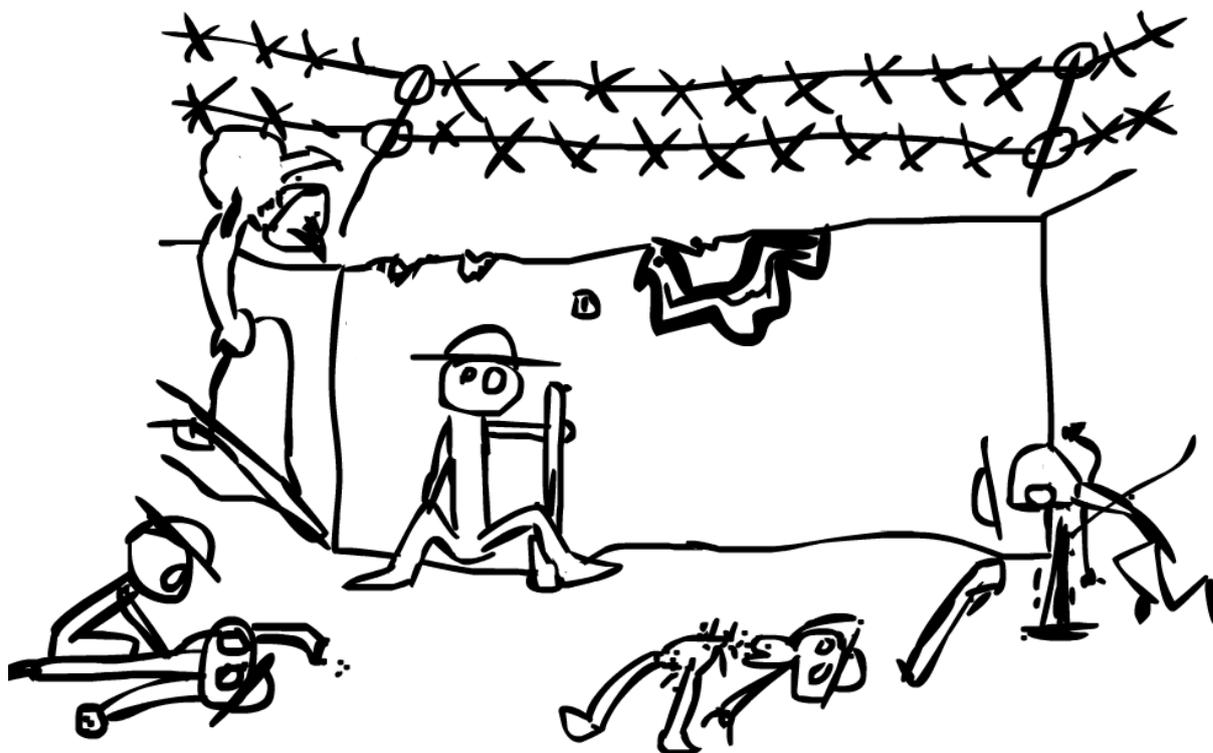
Непрерывное ожидание перед атакой – это хуже всего. Кто знает, отправят ли тебя на штурм неприятельских траншей, или придётся защищаться от атаки врага. Всё пропитано бессмысленностью. Все эти волны атакующих разобьются о кинжальный огонь пулемёта, их раскидает взрывами гранат и снарядов, как подкошенные колосья люди будут падать в жидкую грязь, сраженные выстрелами. А если кто и добегает до траншей, то ввязывается со звериным упорством в штыковую или рукопашную, в надежде захватить и удержать окоп, который заполнен лишь трупами, кровью и нечистотами. И как бы ни завершилась атака, становится только хуже. Крики раненых громче, ампул морфия меньше, жажда в горле невыносимее.



Глава I. Птицы надежды.

Продолжительный и плотный артиллерийский обстрел со стороны немцев недвусмысленно давал понять, что скоро будет атака. Земля тряслась, а воздух гудел. С передних окопов уже слышались крики раненых и умирающих. Вжавшись в стены окопов люди не заметили как сырой ветер принёс странный серо-голубоватый туман, который опустился на позиции британцев. Кто-то успел в последний момент догадаться о газовой атаке и обмотать лица сырыми тряпками.

Игроки теряют сознание во время газовой атаки, и приходят в сознание спустя неизвестное количество времени (все часы останавливают свой ход в момент немецкой атаки). Наличие самопальных средств индивидуальной защиты и некое чудо помогает им избежать не только смерти, но и серьёзных повреждений. Над окопами царит ночь и очень густой туман. На разбитом ящике в керосиновой лампе трепыхается огонёк.



После того как игроки пришли в себя, к ним подходит низкорослый усатый офицер. Вся его форма заляпана грязью и кровью, на лице видны полосы из пыли и пота. У офицера безвольно висит левая рука, в правой руке он сжимает револьвер. Несмотря на весьма потрёпанный вид в глазах его горит решимость, а сам он разговаривает быстро и громко.

«Чертовски рад что вы живы, солдаты! Ситуация хуже некуда! Я капитан Братт. Немцы прорвали оборону на нашем участке. Сперва работала их артиллерия, потом траванули нас газом как каких-то тараканов, затем сами повылазили и пошли в атаку. Что дальше произошло я сам ни черта не помню, отрубился. Но очнувшись я с отрядом своих ребят решил выбираться. Все мертвы, но это не самое ужасное. Добравшись сюда мы застрелил всего пару немцев, а большей частью нам пришлось воевать с ожившими трупами, понимаете? С нашими же ребятами которые полегли в первые минуты атаки, а теперь встают и безмолвно нападают на оставшихся в живых. Сразу предупреждаю, не вздумайте вылазить из окопов, этот проклятый туман забирает всех, кто вступил в него хотя бы на шаг, человек просто пропадает и всё. Пробовали обвязываться верёвкой, толку ноль, вытягиваешь обратно лишь пустую петлю. Мы тут с парнями недалеко у сектора «Анна» держим оборону. Кстати, у вас нет случаев голубя? »

Капитан Братт

Капитан Братт приказывает игрокам раздобыть почтового голубя, для того чтобы отправить сообщение о положении дел в штаб. Капитан таким образом планирует восстановить связь с внешним миром, которая была прервана из-за губительного тумана. Он надеется что птица в тумане не пропадёт. Если план с голубем провалится то капитан застрелится. Если попросить капитана о выдаче каких-либо дополнительных припасов, то он проводит игроков в свой лагерь (синяя звезда на карте). Около лагеря оборудованы две баррикады высотой до края окопа из бревён и листов металла, на каждой стоит по двое бойцов с винтовками. Периодически, реагируя на шум с другой стороны, они стреляют в кого-то сквозь щели в

баррикаде. Проходить через баррикады нельзя, защитники будут всячески отговаривать игроков от этого, иначе те не справятся с многочисленным врагом и погибнут (так оно и будет). В лагере капитан Братт может выдать игрокам несколько факелов сделанных из досок разломанного ящика и масла, а также 5 патронов для револьвера и 3 для винтовки. Если обратить внимание на ранение капитана в левую руку, и оказать квалифицированную медицинскую помощь (сложность = 2), то тот расщедрится и разопьёт с игроками свою флягу с бренди. Всякий, кто приложился к бренди на час повышает свою Волю на единицу. Перед лагерем Братта игроки могут обнаружить крупный завал из брёвен и земли, который скорее всего произошёл из-за крупного взрыва. Обойти его не выбравшись в туман невозможно.

Игрокам остаётся только искать голубя в секторе «Доррети» (перед входом в каждый сектор висит деревянная табличка с соответствующим именем). Около таблички будут лежать два обезображенных газовой атакой трупа, при приближении к ним мертвецы нападают на игроков. Для окончательного убийства зомби-солдат достаточно свети их «здоровье» к нулю, больше они оживать не будут (касается всех зомби в игре). По ходу всего путешествия по окопам игрокам будут попадаться трупы убитых товарищей и врагов под завалами, в кучи грязи, ящиков или мусора (черные «кляксы» на карте), которые **НЕ** являются замаскированными зомби. Сообразительный персонаж может автоматически догадаться после каждой стычки (Проверка на **Интеллект**, сложность =4) как различать зомби от навсегда умерших. Зомби не становятся только те мертвецы, которым во время боя оторвало какую-либо конечность. Если игрок будет специально исследовать трупы убитых зомби, то тогда он сможет легче догадаться об этом интересном факте (сложность снижается на единицу за каждый факт исследования).

D1

Здесь игроков будут ожидать сразу три ловушки . Две из них (желтые линии) – это ржавые капканы, чуть утопленные в грязи, обнаружить их не слишком сложно (проверка на **Наблюдательность** сложность=2), но даже если наступить на них то сработают они с вероятностью в 50%. Урон от них 1d6 и сопутствующая адская боль. Разъединить створки капкана можно попробовать голыми руками (проверка на **Силу** сложность = 3), с помощью

любого прочного рычага (проверка на **Силу** сложность =2) или внимательно изучив механизм (Проверка на **Интеллект** = 2) сдвинуть специальную скобу и тогда створки можно будет разъединить без особых усилий. Обезвреженные капканы могут использоваться игроками. Граница света от факела или от керосиновой лампы не дадут увидеть зомби с киркой в конце коридора, который будет приближаться к игрокам, если те замешкались у капканов.



Как только тот атакует игроков, появятся еще три зомби, разломав тонкую скрытую стену (обнаружить которую можно с помощью проверки на **Наблюдательность** сложность=3). Один из них будет вооружён саперной лопаткой, остальные двое – безоружные. Обследовав кучи мусора и

валяющиеся трупы солдат можно обнаружить два тайника с припасами (отмечены на карте голубыми кружочками)- это ампулы морфия, 1 бинт и 5 патронов для винтовки и сама винтовка без штык-ножа.

D2

По сути это три туалета, в каждом из ответвлений вырыты глубокие ямы, куда солдаты носят ведра с нечистотами. В первых двух «туалетах» игроков ждут по одному зомби. Один вооружен незаряженным револьвером, но несмотря на это будет пытаться им атаковать так как будто он заряжен, второй орудует кулаками и зубами. Грунт в этой локации сильно размокший и после любого активного действия игрок должен делать проверку на **Ловкость**, сложность =1, если бросок провален, то игрок поскальзывается и летит в грязь, воля снижается на 1, до тех пор пока не пойдёт дождь, или пока игрок не найдёт другой способ очиститься. В третьей ячейке прячется выживший молодой солдат британской армии, который с криком выбежит на игроков, но в темноте отличить его от зомби будет проблематично (Проверка на **Наблюдательность**, сложность =2, проверка на **Интеллект**, сложность =1, к тому же желательно чтобы это обнаружил игрок который действует первый в порядке инициативы, иначе догадка может прийти слишком поздно). Если

«Мэ-н-н-н-н-нг эн-н-н-нг ганга-а-а агакх-х-хм-м ма-а-а-аха»

Рядовой Олбрайт

британский солдат выживает после встречи с игроками, то те смогут обнаружить что он сошёл с ума, и на все вопросы лишь мычит(откусил себе язык в приступе паники) и дико закатывает глаза. С собой у него лишь письма от родителей. Пользы от юнца не будет никакой, при первой же стычке, он перемахнёт через окоп и исчезнет в тумане. Если же с ним предварительно провести разъяснительную беседу (Проверка на Общение, сложность =3), то он успокоится, и будет просто прятаться в бою, а после отдавать игрокам 1-2 патрона, которые он нашел в грязи.

D3

Это офицерский штаб. Но снарядом разворотило весь вход, что-то упирается изнутри в уцелевшую дверь. Чтобы выбить её нужна недюжая сила (Проверка на **Силу**, сложность =4) или шашка динамита. Внутри игроки найдут три сильно покалеченных тела офицеров, два револьвера, 16 патронов к ним, круг сыра, две бутылки бренди, кусачки, частично сгоревшую схему окопов на которой лишь сохранился сектор «Анна».

D4

На пути к D4 игрокам встретится первый скелетный призрак, который поднимется из кучи трупов. Сама локация представляет собой поле боя между 4 зомби и 3 немецкими солдатами. Как бы ни действовала партия игроков исход для немцев будет печальный. Даже если последний зомби будет убит, выжившие немцы пустят себе пулю в лоб. Выглядят они очень истощенно, как будто много дней не ели, вооружены будут двумя винтовками (патронов нет), у одного в вещмешке будет противогаз. В углу окопа тлеет костёр с установленным над ним котелком. В котелке варится тушка птицы. Рядом разбросаны перья очень похожие на голубиные.



D5

Ловушка представляет собой переплетенную сетку из колючей проволоки, которую в принципе при должной сноровке можно преодолеть (проверка на **Ловкость**, сложность=2), при провале игрок получает 1d4 урона и должен повторить проверку до тех пор, пока не выберется или не погибнет. Легче всего убрать проволоку с помощью клещей. В тайнике около зомби лежит разбитая керосиновая лампа и склянка керосина к ней, во втором тайнике лежит плитка шоколада и 2 патрона для револьвера.



D6

Эта локация представляет из себя 4 позиции в стенках окопа. В первой лежит умирающий немецкий солдат, около него лежит пустая винтовка и останки от двух скелетных призраков. Немец будет жестами показывать что хочет пить. Если кто-либо из игроков поделится с немцем водой, то тот перед смертью скажет на немецком фразу, которая при переводе (Проверка на немецкий язык, сложность =2) означает «Цельтесь им в голову». На второй позиции в кучу свалены несколько тел британцев и немцев, которые явно погибли в рукопашном бою. Одно из тел окажется зомби, вооруженное штык-ножом. Третья позиция еще одна груда тел, там можно найти нож. На четвертой позиции установлена ловушка (Проверка на Наблюдательность,

сложность = 2), одно из тел подозрительно раздуто, если задеть его , то оно взрывается накрывая область ядовитым газом(всем кто без противогаза получают урон 1d6).

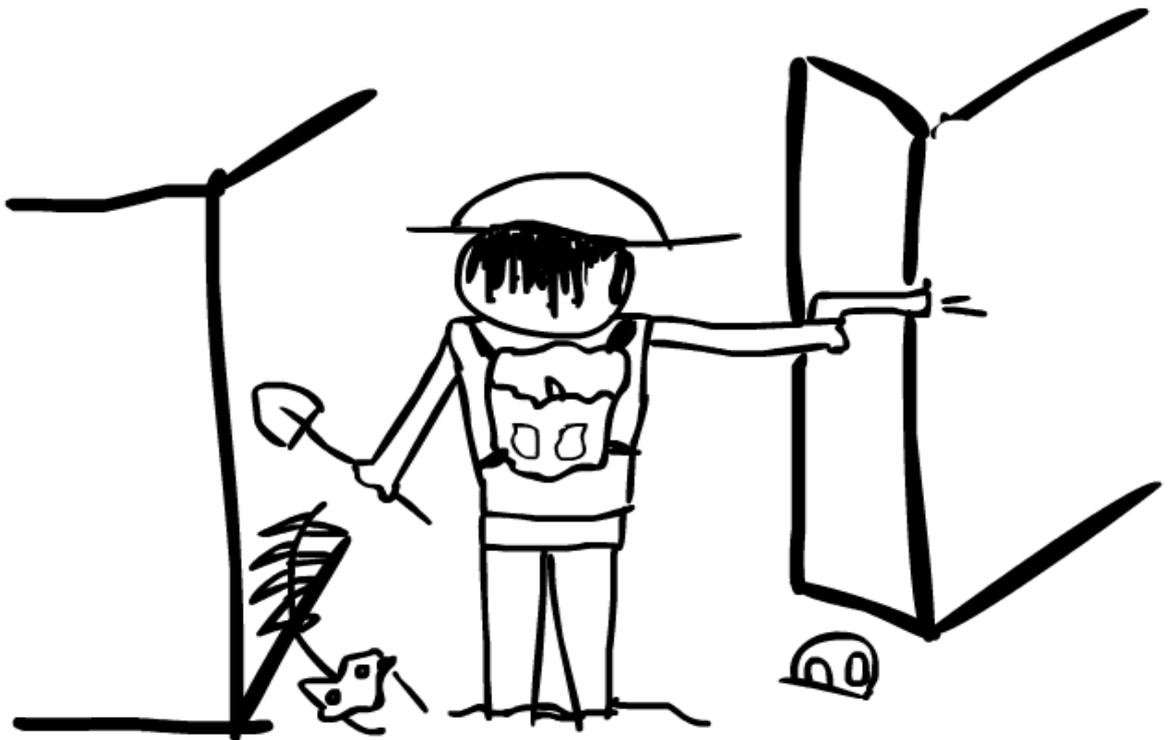
D7

Прорвавшись через врагов к блиндажу, игроки может обнаружить там граммофон, который заедает один и те же строки из песни («Я скорее умру чем...»), два сильно потрёпанных противогаза, два бинта, обрывок карты с сектором «Доррети», 6 винтовочных патронов, агитационный плакат «Антанты», бочонок с чистой водой, клетку с умершим в ней голубем.

Сектор «Бетти»

В1

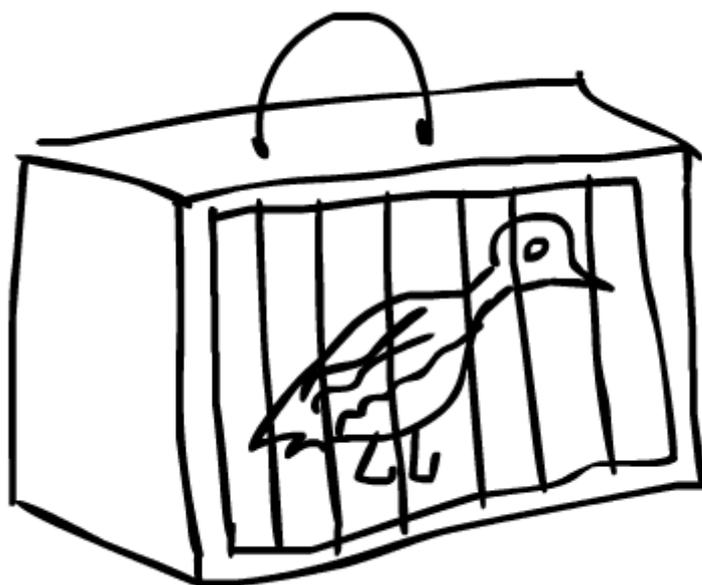
Вдалеке виднеется, освещенная светом керосиновой лампы, баррикада. Её защищает единственный немецкий солдат, установив в баррикаде пулемёт. Ловушка вначале коридора – это протянутая веревочная система с колокольчиком на конце. Если кто заденет веревку, то немец незамедлительно об этом узнает и откроет огонь. Обнаружить веревку довольно просто (Проверка на **Наблюдательность**, сложность =2). Атакуя в лоб взять баррикаду невозможно. Одному игроку можно попытаться подобраться к баррикаде незамеченным (Проверка на **Маскировку**, сложность =3) и совершить нападение. Также игроки могут попытаться объяснить ему (Проверка на **Знание немецкого**, сложность=3), что не собираются нападать, а ищут лишь почтового голубя. Клетка с почтовым голубем находится за пулеметной точкой и немец соглашается вам отдать её (Проверка на **Общение**, сложность =4), если игроки после этого незамедлительно уйдут. Снизить сложность проверки можно, предложив немцу шоколад , выпивку или что-нибудь съестное.



B2

Вход в эту область преграждают два проволочных заграждения. Издалека чувствуется, что область отравлена газом и идти без риска туда могут лишь игроки оснащенные противогазами. Но даже с противогазом находится там более 10 минут опасно. В правой ветке окопов в первом тайнике спрятаны 2 гранаты и 5 винтовочных патронов, второй тайник представляет собой немецкого огнемётчика который погиб, почти добежав до окопа. В баллоне жидкости хватит на 10 выстрелов. В левой ветке в тайнике лежит 1 шашка динамита и 3 винтовочных патрона. Между локациями B1 и B2 есть туннель, закрытый с обеих сторон ящиками (проверка на **Наблюдательность**, сложность=2). Воспользовавшись им можно легко ликвидировать немца-пулемётчика и заполучить клетку с почтовым голубем.

Игроки могут возвращаться к капитану Братту.



Глава II. Проект «Лестница в ад»

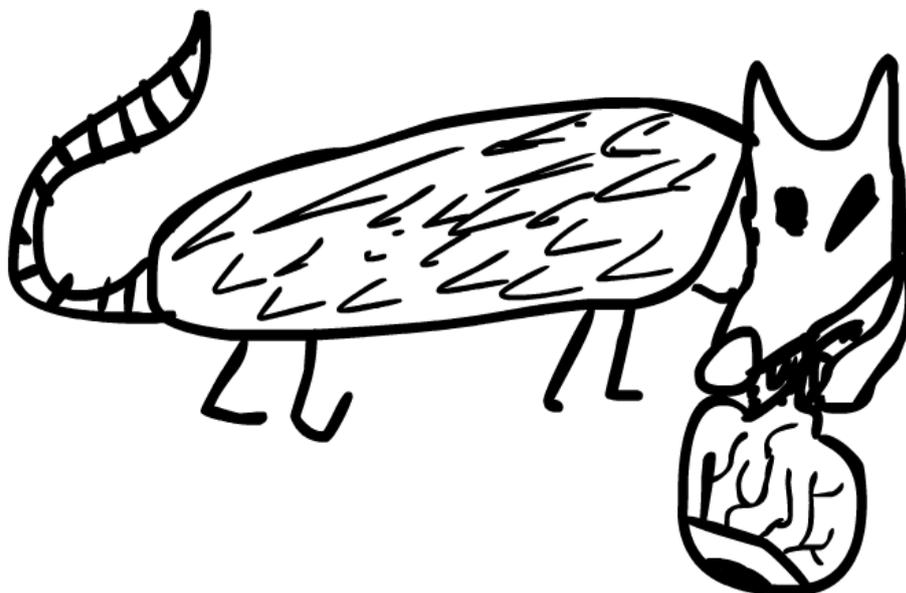
Вернувшись, игроки не обнаружат ни Братта ни его солдат, одна из баррикад будет разобрана(та которая выше). К стенке окопа приколоты записка.

«Нет смысла больше удерживать баррикады, нет смысла ждать помощи извне, всё бессмысленно, мы все сходим с ума, и спасения нет, можно только отомстить врагу который ниспослал на нас столь жестокое проклятье. Может тогда эта бесконечная ночь прекратится для всех нас. Это секретная информация, но смысла более держать её втайне от своих подчиненных я не вижу. Под немецкие позиции несколько месяцев рыли подкоп. Туда пронесли по частям и там собрали бомбу невероятной мощности. Вот-вот бомбу должны были взорвать, но наступил этот день и теперь понятно, что немецкое чудо-оружие сработало раньше. Мы идём искать лестницу в ад, и мы будем мстить»

Капитан Братт

A1

Эта локация кишит крысами. Зрелище как эти твари поедают тела убитых людей не для слаонервных. Три ловушки – это три проверки на **Волю** (сложность =2,3,3). При провале игрок обращается в бегство, подальше от этого шевелящегося ковра грызунов. Четыре зомби уже частично поедены крысами потому имеют лишь половину здоровья. В тайнике лежит 5 патронов для револьвера, 2 ампулы морфия и дубинка, обитая железными полосами.



A2

Здесь тоннели заполнены водою, чем дальше тем глубже. В некоторых местах вода заходит по грудь. В самый неподходящий момент из под воды появятся враги и атакуют игроков.

Лазарет

Весь пол лазарета устлан телами погибших товарищей, среди которых бродят зомби и призраки. Здесь можно найти по 2 бинта в каждом тайнике. А в закрытом деревянном шкафчике(Проверка на **Силу**, сложность =2) можно найти 5 ампул морфия.

Левое крыло тюрьмы

Содержит три камеры для пленных. В двух немцы которые превратились в зомби, в третьей ловушка – наполненный газом труп. Вне камер можно найти труп охранника с ключами от всех камер, винтовкой и 3 патронами к ней.

Правое крыло тюрьмы

Содержит три камеры для пленных. В двух немцы которые превратились в зомби, в третьей камере сидит рядовой Ганс. В разговоре с ним (проверка на **Общение**, сложность=2) можно узнать что он не учувствовал в атаке, и был пойман британскими разведчиками раньше. Ни о каком чуде-оружии или проекте «Лестница в ад» он не знает. Ганс будет настойчиво просить отпустить его. Если это сделать, то он сбежит в туман. Если взять его с собой и дать ему оружие, то при ближайшем удобном случае он выстрелит в ближайшего и

«Ребята, выпустите меня! Я свой! Я немец! Скорее же!»

рядовой Ганс

попытается скрыться в тумане. Если ему показать что случилось с другими пленными немцами и вообще вести в курс творящихся событий (кроме проекта «Лестница в ад»), а также как следует накормить и дать воды, то он поверит в любую историю от игроков и станет к ним лоялен.

Лестница

В левом крыле лазарета виднеется крутой ход вниз. Спустится по нему можно с помощью, стоящей почти вертикально, лестнице. Дальше игрокам придётся воевать с последними представителями зомби и призраков на своём пути в подземных катакомбах. Стоит запостись факелами. В закрытой дверце хранится 6 винтовочных и 6 патронов для револьвера, 2 гранаты и 3 полностью заправленных керосиновых ламп. В катакомбах игроки наткнутся на четыре трупа бойцов из отряда капитана Братта.

Бомба

Небольшая пещерка размером с жилую комнату будет почти под завязку забита ровными рядами прямоугольной упаковки со взрывчаткой и связками связывающих их шнуров. Главный шнур с огромным запасом длинны соединён с динамо-машинкой. Динамо-машинку держит в руках капитан Братт, глаза его наполнены нечеловеческим безумием, он начинает медленно раскручивать рукоять машинки. Его сознание захвачено нечистой силой и цель

у него только одна – уничтожить обе стороны конфликта. Если игроки убивают Братта, то им предстоит решить взрывать ли бомбу или нет. Если игроки взрывают бомбу то они окончательно остаются в ночи, сражаясь до тех пор пока не заканчиваются патроны и твари не убивают их. Если же игроки решают не взрывать бомбу, то выходят на поверхность и их берут в плен немцы, которые захватили британские позиции. Если же игроки перед тем как вступить в катакомбы отослали весточку командованию о положении дел вместе с почтовым голубем, то игроки просыпаются в своих окопах, так как будто этой истории и не было.

