

Миссия 1: Гора Еловая

Технические детали:

- **Тип миссии:** целенаправленная разведка / сбор ресурсов
- **Координаты конечной точки:** Гора Еловая, гекс 13.5
- **Задача:** Выяснение состояния (пригодность к работе, демонтажу и транспортировке до Бункера) ДВ-радиостанции на горе Еловая
- **Предполагаемый (в рамках плейтеста - единственный) маршрут:** через гексы 12.5, 12.6, 13.5, 13.6

Синописис:

Группе недавно вышедших из комы и содержавшихся всё это время под стражей, но в комфортабельных условиях, советских граждан 1921-1934 годов рождения, военный комендант бункера №3583/Б, в котором они очнулись, рассказывает о том что сейчас 1956 год, СССР больше нет, на поверхности творится неведь-что, а Бункер – единственный известный осколок былой цивилизации.

Очнувшиеся граждане селятся вспомнить хоть что-нибудь и понимают что не помнят событий собственной жизни позднее начала 1953 г.

Комендант также сообщает, что проснувшиеся – единственная надежда Бункера в долгосрочной перспективе, так как они, побывав в коме, теперь имеют иммунитет к биологическому оружию, распылённому неизвестным врагом по поверхности.

Первым заданием новых граждан/разведчиков Бункера становится поход на север, к секретной станции дальней связи на горе Еловой, с которой, предположительно, время от времени ведётся странная зашифрованная радиопередача.

Штатные разведчики Бункера (из-за отсутствия иммунитета их оперативный радиус весьма ограничен) предостерегают новичков от движения по дорогам и посещения населённых пунктов, так как даже ближайший их них – посёлок Кытылым, наводнён неизвестным противником.

Новичкам выдают оружие и обмундирование, дают кустарно изготовленную копию карты местности, и свежее испечённая разведгруппа отправляется на север, в тайгу...

Подоплёка

На момент игровых событий, кирпичный утеплённый домик станции связи далеко не обитаем. На вершине, в зоне чистого воздуха, с самого начала Пробуждения, время от времени спускаясь за провизией в посёлок Бояновский, обитает вахтовый инженер связи Семён Евграфович Гольшев.

После Пробуждения, Семён Евграфович успел несколько пасть духом и уверится в окончательной гибели человечества, однако, порядка двух лет назад, его одиночество было нарушено непонятной зашифрованной радиопередачей состоящей из одних только цифр. В попытках расшифровать эту передачу, Семён исписал множество тетрадей, но всё было безуспешно. До тех пор, пока, записанные цифры не заговорили и не сложились в голове старого радиста в единое... нечто.

С тех пор Семён одержим Кодом (см. раздел "Люди Кода" в базовой книге правил "Мёртвого Урала"), зарисовывает все доступные поверхности цифровыми кодами и по ночам, меняя частоты в одном ему известном порядке обменивается с другими одержимыми только им понятными радиопередачами.

Всё это привлекло внимание не только обитателей Бункера.

Ведунья таёжников (см. раздел "Таёжники" в базовой книге правил "Мёртвого Урала"), подстрекаемая Праматерью, ведёт планомерную охоту на Людей Кода и очередной жертвой этой охоты суждено стать именно Семёну Евграфовичу.

Примерно в то же время, что и разведчики Бункера, с запада к Еловой выдвигается отряд Таёжников, во главе со старшим — Климом.

Группа идёт скорым маршем и оказывается на месте чуть раньше, чем разведчики Бункера.

Семёну Евграфовичу практически нечего противопоставить суровым вооружённым мужикам, которые планомерно разносят оборудование радиостанции, сжигают тетради с кодом, железными костылями распинают его самого на внутренней стене радиорубки и разрисовывают его тело кровавыми спиралями ведовского плетения.

Примерно в этот-то момент на сцене и появляются разведчики бункера — персонажи игроков. *Или нет.*

Дистанция (и гексы)

Примечание: Для полного понимания изложенных далее концепций мы настоятельно рекомендуем вам ознакомиться со следующими статьями:

1. <http://pnprpg.ru/blog/2016/01/15/thealexandrian-hexcrawl-p1/>
2. <http://pnprpg.ru/blog/2016/01/18/thealexandrian-hexcrawl-p2/>
3. <http://pnprpg.ru/blog/2016/01/22/thealexandrian-hexcrawl-p3/>

Вся глобальная карта Мёртвого Урала поделена на одинаковые шестиугольные участки — гексы, размером 50x50 километров.

Эти гексы выполняют три функции:

1. Служат единицей отсчёта расстояния для ведущего.

1 гекс = половина дня путешествия пешком на стандартной маршевой скорости, с учётом экспедиционной нагрузки (см. [Правила Путешествий](#)).

2. Служат единицей отсчёта генерации событий (при входе в гекс Ведущий производит проверку по таблице событий и встреч).
3. И наконец, к гексу может быть привязано описание (легенда карты), рассказывающее о расположенных на территории гекса объектах, достопримечательностях, населённых пунктах, особенностях географии и т.п.

Отсчёт времени

Таёжники

В зависимости от выбранного режима движения, скорости, количества вынужденных/добровольных остановок и прочего, путь от Бункера до горы Еловой может занять у разведчиков около полутора суток или более.

- Таёжники (*в количестве равном количеству игроков + 4*) под началом Клим прибывают на радиостанцию через сутки после выхода разведчиков из Бункера и затрачивают примерно половину дня на разрушение/разграбление станции.
- Если к моменту окончания разграбления разведчики ещё не прибыли на станцию, Клим завершает изготовления манка (см. ниже) и вся группа уходит на северо-запад, унося с собой бронированный ящик с основным блоком радиопередатчика, для того чтобы утопить этот радиопередатчик в ближайшем крупном болоте (гекс 12.4).

Переноска радиопередатчика задерживает таёжников, снижая скорость их движения вдвое.

Манок

Согласно инструкциям Ведуньи, перед самым уходом с Еловой Клим аккуратно потрошит распятого на внутренней стене домика радиостанции Семёна Евграфовича, разрисовывает его отворотными спиральями и вкладывает ему в брюшину заранее подготовленную Ведуньей соломенную куклу-манок.

После этого, страдания медленно умирающего Семёна Евграфовича распространяются в пределах гекса и из окрестностей, как акулы на кровь, начинает сползаться различная нечисть.

Монстры

Через 1d6 часов после ухода таёжников, на зов созданного Климом *манка*, из посёлка Барановского приходит 1d4 Шатунов.

Поднявшись на вершину Шатуны атакуют любое находящееся там живое существо, исключая манок (*медленно умирающего от кровопотери Семёна Евграфовича*) и остаются на вершине до тех пор, пока манок не умрёт (*примерно до 12:00 третьего дня с момента выхода разведчиков из Бункера*).

До этого момента выманить их с площадки вокруг радиостанции практически невозможно, однако в дальнейшем они могут преследовать визитёров, в случае если те привлекут внимание.

Исход

В зависимости от принятых игроками решений, их герои могут прийти на гору Еловую вовремя, застать там таёжников и отбить (или не отбить) у них радиопередатчик, могут прийти с опозданием и подвергнуться атаке Шатунов, могут прийти до появления Шатунов и (чувствуя себя героями какого-нибудь зомби-ужасика) оборонять домик радиостанции. В конце концов они могут вовсе не дойти до Еловой, не выдержав давящего мрака лесов Мёртвого Урала. Или сделать что-либо, не предусмотренное вышеперечисленными сценариями.

Мы не регламентируем исход этого путешествия и не рекомендуем вам, в роли ведущего как-либо ограничивать их выбор, ведь именно возможность делать значимые выборы и является одной из важных черт Мёртвого Урала.

Приложения

Среда

Внешняя бронированная створа шлюзовой камеры Бункера величественно откатывается в сторону и, вместе с избытком насыщенного дезинфицирующей химией, воздуха разведчики выходят в одновременно знакомую / не знакомую, навсегда изменившуюся Уральскую тайгу. Там, за порогом обжитого пространства их ждёт...

Туман... Зеленоватое, густое как каша липкое марево влажной слоистой взвесью плавает в воздухе, застилает

бессолнечное, даже в ясную погоду, небо и заставляет даже самых физически здоровых людей натужно и одышливо глотать странно пахнувший лесной воздух.

Лес... Он другой. Он не такой, каким мы его помним. Каждая его иголочка, каждый ствол покрыты какой-то клейкой синеватой слизью. Каждая ветка кустарника подлеска, каждая еловая лапа мажет проходящих мимо, словно какое-то гиганское подводной слизистое создание. Даже зимой это слизистое нечто, теряет своей липкости. Оно просто густеет, как смола, и продолжает липнуть к одежде, волосам, снаряжению...

Кажется, что лес умирает, что он гниёт на корню, но это очень обманчивое впечатление. Проведя в нём день-другой, ты понимаешь, что лес просто меняется. Он разлагается и растёт одновременно. Он становится иным лесом, лесом иного мира. Мира, не предназначенного для человека.

Вода... Скопившаяся в лужах, выпавшая в виде снега, набранная из реки или зачерпнутая из колодца она непригодна для питья. Она отдаёт ядовитой зеленью. Она пахнет как раворошённая компостная куча. Её нельзя пить.

Точнее, можно, но результат не заставит себя ждать: Судороги, мышечные боли, горячечный бред и, наконец, беспмятство, превращающее тебя в колоду. Буквально. В колоду, обрастающую чешуёй и превращающуюся в нечто, уже не являющееся человеком.

Лишь немногие искусственные источники — глубинные скважины и бутилированные напитки сохраняют пригодность для питья. Но, как верно и давно подметили зоологи, жаждущего на водопое может ожидать немало опасностей.

Пища... Также пропитана заразой. Само-собой, исключая герметично запечатанные консервы... Там где они ещё остались. В некоторых местах, за банку консервов Вам могут разорвать глотку. А в некоторых — вам разорвут глотку просто так, походя, как скотине, отправленной на убой.

Погода

После Пробуждения климат Урала стал мягче. Зимой температура не опускается ниже -15, а летом не поднимается выше +16. Толстый (до 600-700 метров от уровня моря) слой тумана у земли рассеивает солнечный свет и путешественник может неделями идти под светящимся дымчатым "небом", видя только исчезающие и появляющиеся из мглы деревья.

Дожди и снегопады, пройдя сквозь слой тумана, впитывают рассеяную в нём заразу и, достигнув земли, окрашиваются во всё тот же вездесущий гнилостно-зелёный цвет.

Сильные порывы ветра и бураны словно бы гасятся туманами, и полноценно их можно наблюдать только в высокогорье.

Мы рекомендуем вам начинать игру/разведывход с той же погоды, что у вас за окном (с поправкой на вышеописанные обстоятельства), однако каждый день путешествия делать проверку по нижеприведённой таблице и изменять погоду, согласно полученному результату.

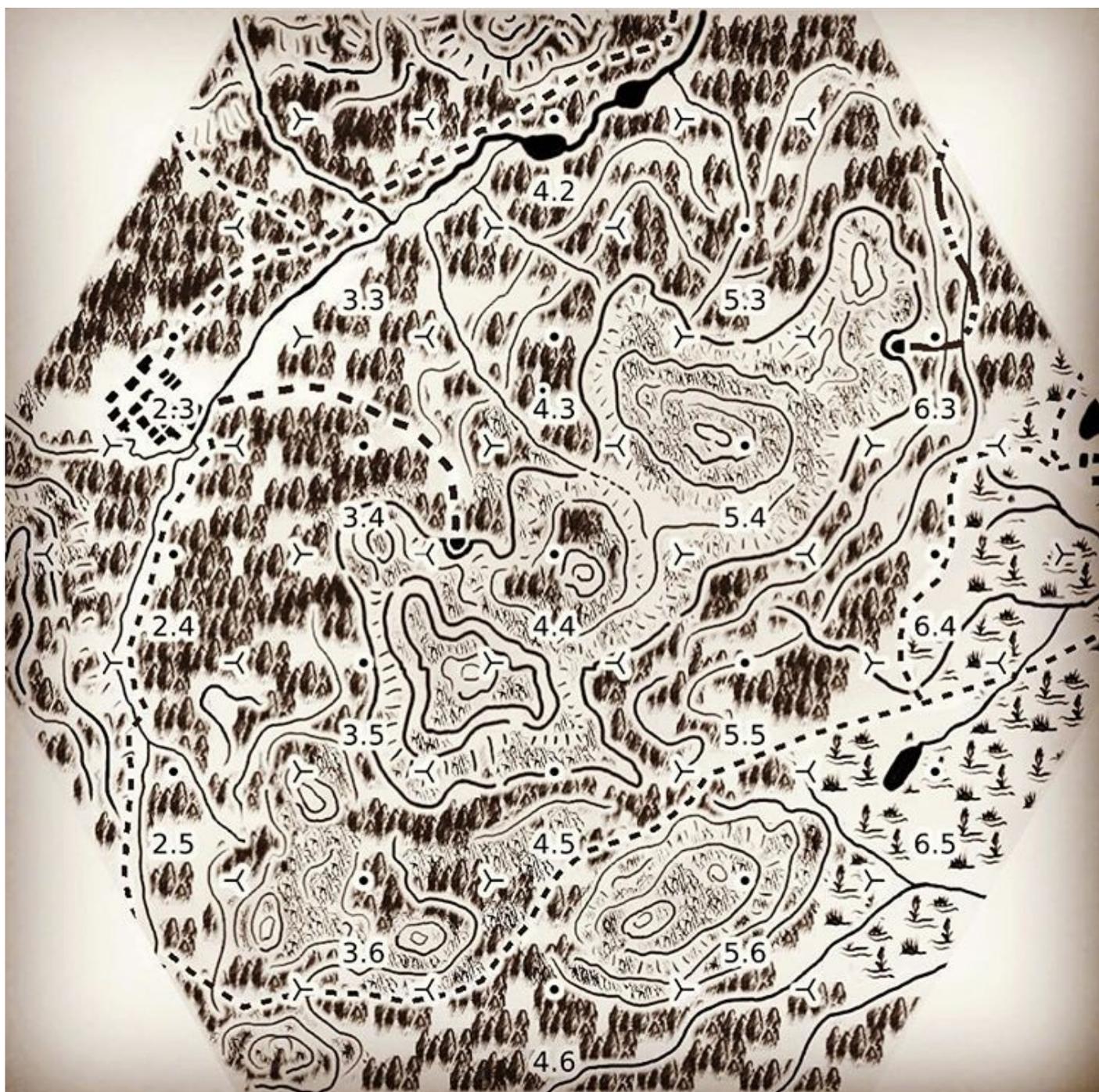
1d10 изменений погоды

- 1. Температура окружающей среды растёт. Зимой наступает оттепель и слякоть. В остальное время года температура просто становится комфортной для человека.
- 2. Идёт мелкий морозящий дождь (зимой - снежная крупа), смешивающийся с туманом и рисующий в его завихрениях странные сюрралистичные фигуры.
- 3. Идёт плотный, всё усиливающийся дождь/снег. Летом почва быстро набирает влагу и норовит превратиться в болото. Зимой толстый слой свежевыпавшего снега замедляет следы и усложняет передвижение. Скорость движения группы снижается в половину от текущей.

- 4-7. Погода не изменилась.
- 8. Температура окружающей среды понижается. Зимой она быстро достигает -15 градусов, летом - опускается до +5/+7.
- 9. Туман становится более плотным и более тревожащим. Все поверхности, включая кожу людей покрываются мелкими маслянистыми каплями. Зрение подводит. В глазах плавают круги. Дышать тяжело. Все проверки на силу и выносливость производятся со штрафом -1.
- 10. Ливень как из ведра или снег как из мешка. Сколько-нибудь эффективное передвижение практически невозможно. Видимость близка к нулевой. Ночёвка в полевых условиях на земле летом чревата сном в болотистом озере и простудными заболеваниями, а зимой быстро превращается в погребение под 1-2-3 метровым слоем плотного снега и последующее удушье.

Маршрутные гексы

12.7 (базовый гекс с бункером)



Большая часть гекса безопасна и не требует проверок на случайные встречи.

Исключение составляет **посёлок Кытылым**, прямо-таки наводнённый Шатунами (5d20 штук), которые, впрочем, не отходят далеко от поселковских барачков.

До границы этого гекса разведгруппу провожает проводник Бункера – Пётр Аронович Зильберман (в костюме химзащиты, противогазе и чрезвычайно разговорчив).

12.6

То-тут, то там в среди леса в этом гексе высятся монолитные иглы обелисков (15 метров высотой и 1.5 метра шириной у основания) торчащие прямо из почвы. Отполированная до зеркального блеска тёмная поверхность обелисков кажется бездонным провалом. Попытки как-либо повредить (поцарапать, расколоть) обелиски обречены на неудачу.

Возле обелисков глохнет радио, барахлят все электроприборы (включая карманный фонарик), а все звуки

кажутся какими-то неестественными.

Вероятность наткнуться на обелиск у группы на марше (в обычном режиме движения) равна 50% за каждый час пути через гекс.

С вероятностью 5% (1 на d20), вокруг обнаруженного обелиска может оказаться бродящий и не способный без чужой помощи отойти от обелиска далее чем на пять метров Шатун (параметры этого монстра см. ниже).

12.5

Несколько гектаров леса в этом гексе заплетены лабиринтом из спиралей ржавой колючей проволоки, усеянной попавшими жертвами (людьми и монстрами, живыми и не очень).

На усмотрение ведущего, лабиринт также может быть наполнен различными примитивными ловушками, типа волчьих ям, падающих брёвен, капканов или самострелов со сторожками.

В центре лабиринта запрятана старая охотничья избушка с нехитрой ловушкой из стреляющего обрезками гвоздей самопала на входной двери, висящем в петле женским трупом и полной картой лабиринта, позволяющей добраться в любой его конец без приключений.

Вероятность наткнуться на лабиринт у группы на марше равна 5% за каждый час движения через гекс.

13.7

Где-то в этом гексе недавно упали 3 Баллона (гигантские летающие псевдоразумные монстры-ульи). Сами по себе они уже особой опасности не представляют, однако...

Весь гекс наводнён снующими туда и сюда стайками Ползунов (см. ниже), что делает ночёвку и любой бивак здесь мягко говоря малокомфортным.

Шанс встречи с ползунами – 30% (5-6 на d6) за каждый час нахождения в гексе.

В случае встречи с ползунами бросьте d6 и определите количество встреченных разведчиками роёв.

Шанс обнаружения места падения Баллона на марше – 5% (1 на d20). Каждый Баллон обладает размером +8 и, в радиусе 40 клеток окружён практически бесконечными роями ползунов.

13.6

Среди лесов и болот этого гекса затерялось небольшое неглубокое озерцо с застрявшим в нём и частично торчащим из воды тяжёлым бомбардировщиком ТБ-3, норовящим при любом крене или смещении вот-вот окончательно погрузится в донный ил.

Самолёт полон трупов красноармейцев и высшего партийного руководства, размокших папок с грифом "Секретно", золочёных икон и музейных картин.

Помимо того, на самолёте имеются тяжёлая батальонная радиостанция и произвольное количество всяческой мелочёвки (на усмотрение ведущего).

Базовый шанс обнаружения озерца с самолётом для группы на марше составляет 5% (1 на d20).

Вторичной достопримечательностью гекса является **село Баронское**, с развалинами графской усадьбы, тремя десятками полностью выгоревших домов, чудом уцелевшим зданием сельского клуба (хранящим полное собрание сочинений Маркса, Энгельса, Ленина, Сталина и Л. Толстого), а также скважиной-водокачкой.

13.5 (конечный гекс и цель миссии)

Основная достопримечательность гекса – гора Еловая (см. ниже). Её обнаружение не требует проверок Ориентирования на местности, при наличии у разведчиков карты.

Вторичная достопримечательность – **посёлок Барановский**, состоящий из полутора десятков хибарок и бараков, лесопилки, автобазы, поселковского ДК, продуктового склада и 4d10 Шатунов.

Выдающиеся ориентиры:

Гора Еловая

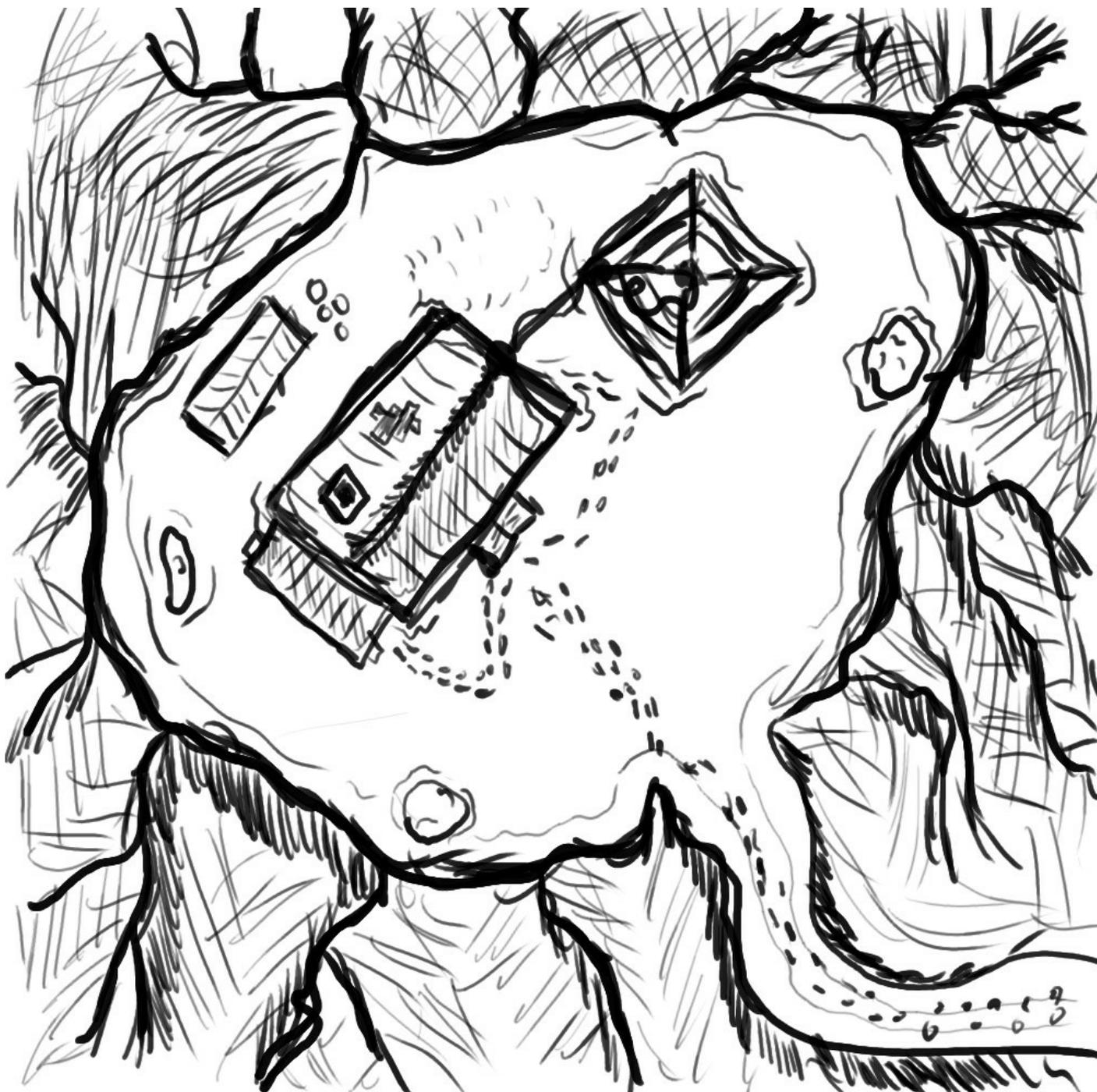
Высота 823 м. от уровня моря. Вершина чиста от тумана. При наличии карты, поиск горы не требуется, игроки могут просто заявить движение в её направлении. На выровненной вершине горы расположена станция дальней (ДВ) связи "Объект 1364/С" (см. подробное описание объекта далее). От вершины к ближайшему насерённому пункту (посёлок Барановский) ведёт грунтово-щебневая дорога.

Тайники

Под одной из половиц домика скрывается тайник, содержащий личный дневник Семёна Евграфовича, заполненный абсолютно нечитаемым цифровым кодом.

Персонажи могут пройти проверку Внимания или Выслеживания со штрафом -4, и, в случае успеха, обнаружить этот тайник.

Станция "Объект 1364/С"



Кирпичный полтораэтажный (со спальными местами в мансарде) домик станции надёжно утеплён и защищён от непогоды. Электричество на станции обеспечивают питающийся от заглублённой снаружи домика цистерны дизельный генератор и мощные перезаряжаемые батареи.

Топливо в цистерне уже на исходе, однако это не так уж важно, учитывая остальные обстоятельства.

Разборная вышка станции связи всё-ещё в хорошем состоянии, может быть демонтирована (1 день работы в тёплое время года) и перевезена на грузовике.

На момент появления разведчиков Бункера двери домика распахнуты, а внутри хозяйничают (или уже похозяйничали) таёжники.

Приёмо-передающее оборудование грубо сломано и разбито. Бумаги сожжены.

Почти все горизонтальные и вертикальные поверхности внутри домика исписаны его бывшим жильцом и представляют собой не поддающуюся расшифровке мешанину цифр.

Сам жилец (Семён Евграфович) железнодорожными костылями распят на внутренней стене дома. Его тело разрисовано его же кровью, а брюшина акуратно вскрыта, и внутри виднеется какой-то посторонний предмет.

Семён Евграфович умирает...

Герои и злодеи

Семён Евграфович

Фактически, в игре не участвует и представляет собой "живой труп" изъясняющийся совершенно бредовыми высказываниями.

Таёжники

(Пестерь, Живой, Криволапа, Трут, Лис, Вёсло, и т.п.)

- Ловкость d6, Смекалка d8, Сила d6, Характер d6, Выносливость d8;
- Защита 5, Шаг 6, Стокойсть 6;
- Драка d6, Стрельба d8, Маскировка d8 (+2 в лесу), Внимание d6 (+2 в лесу), Выслеживание d6 (+2 в лесу), Выживание d6 (+2 в лесу);
- Оружие: Самострел (10/20/40, 4d4, ББ1, Ск. 1/2), топор (Сил.+d6+2, ББ1), нож охотничий (Сил+d4);
- Экипировка: 2 БК для самострела, одежда, маска-личина, снегоступы/болотоступы, котомка, 3-4 сухпая, бурдюк (2 водных пайка), кремь и кресало, трут, берестяной рожок-дудка

Таёжник-старшой (Клим), ДК:

- Черты: Хладнокровие, Командный голос, Держать строй, Быстроногий
- Ловкость d10, Смекалка d8, Сила d6, Характер d8, Выносливость d8;
- Защита 7, Шаг 8, Стокойсть 6;
- Драка d8, Стрельба d8, Маскировка d8 (+2 в лесу), Внимание d8 (+2 в лесу), Выслеживание d8 (+2 в лесу), Знание: Силки, ловушки d6, Мелкий ремонт d6;
- Оружие: Самострел (10/20/40, 4d4, ББ1, Ск. 1/2), Обрез охотничьего ружья (6/12/24, 1-3d6 Ск.: 2), топор (Сил.+d6+2, ББ1), нож охотничий (Сил+d4), граната Ф1 (3d6, СШ, ББ2);
- Экипировка: 3 БК для ИЖ, 2 БК для самострела, одежда, маска-личина, снегоступы/болотоступы, поняга, 3-4 сухпая, бурдюк (2 водных пайка), канистра керосина, зажигалка, газета «Правда» за февраль 1953, берестяной конверт с грибами, берестяной рожок-дудка, Алиска (кукла-оберег).

Шатун (монстр)



- Выглядит как размытый тёмный силуэт человека;
- Технически, является конгломератом паразитной псевдоплоти, продолжающей сохранять примерную форму поглощённого ей человеческого тела;
- Внешний вид обусловлен крайне быстрыми смещениями тела Шатуна из стороны в сторону (фазированием);
- Двигается рывками (во время движения по клеткам не виден в половине случаев);
- Черты: Мерцание, Конструкт, Иммуниет: лёгкое огнестрельное оружие и осколочные повреждения, Иммуниет: колющее оружие, Слабость: ганглий (на месте сердца, штраф -6 к попаданию, почти незаметен со стороны), поражение (преодоление Стойкости) вызывает медленные конвульсии и общий паралич;
- Ловкость d10, Смекалка d4 (ж), Сила d6, Характер d6, Выносливость d8;
- Ужас 2, Защита 6, Шаг 6, Стойкость 6;
- Драка d6, Фазирование d4; Урон Сил+d6 (когти), ББ2;

Новый навык: Фазирование

Навык фазирование делает своего обладателя становиться если и невидимым, то как минимум трудно различимым и иногда почти не материальным. С игромеханической точки зрения, этот навык даёт возможность, в случае удачной проверки получить только половину урона от направленной на него (не площадной) атаки, а в случае подъёма такую атаку просто проигнорировать.

Навык также позволяет "просачиваться" сквозь нетолстые (не толще полуметра) препятствия.

Материал препятствий может налагать дополнительные штрафы на проверку навыка: дерево/фанера — без штрафов, кирпичная кладка/бетон — -2 железобетон — -3, сталь -4, свинец -8.

В случае провала такой проверки навыка, персонаж просто оказывается на исходной позиции, однако в случае критического провала (две единицы на обеих костях при броске), персонаж должен совершить проверку на тяжкие телесные повреждения (см. [[Правила: Тяжкие телесные повреждения]]).

Ползуны (монстр)

Множество мелких (размером с ладонь пятилетнего ребёнка) полупрозрачных трёхногих созданий, поодиночке почти безобидных и уязвимых, но в большом количестве представляющих собой чрезвычайную опасность.

Питаются любой органикой. Места их обитания как правило отмечены объеденной растительностью и дочиستا облоданными костяками.

Ползуны всегда нападают роем и в бою занимают средний шаблон. Рой ползунов не может разделяться (хотя герои и могут отловить отдельных особей). Каждый герой, оказавшийся в пределах роя Ползунов, автоматически получает 2d4 урона (урон от каждого атакующего его роя отдельно) в начале раунда. От Ползунов не спасает даже плотная одежда или костюмы химзащиты, которые Ползуны начинают оперативно разъедать.

Прицельные атаки против роя неэффективны, однако площадные действуют как обычно. Поимом того, атакуемый может в свой ход пытаться раздавить или растоптать рой, нанося ему урон равный результату проверки Силы.

Характеристики роя: Ловкость d8, Шаг 8 (бег невозможен), Стойкость 6, Ужас 1. **Особенности:** Заражение – атакуя, Ползуны пытаются проникнуть внутрь своей жертвы, залезть под одежду, в рот, и т.п. В начале каждого раунда, если ртовое отверстие жертвы не закрыто чем-либо прочнее тканевой повязки, Ведущий может сделать противопоставленную проверку Ловкости Ползунов против Ловкости их жертвы и, в случае успеха – считать, что некоторое количество ползунов оказалось внутри.

Заражённая таким образом жертва начинает получать одно автоматическое ранение каждый час, до тех пор пока не умрёт или не избавится от заразы.

Убить забравшихся внутрь ползунов можно выпив пол литра любого жидкого масла, нефтепродуктов (бензин, керосин, и т.п.) или съев полкилограмма соли. Любое из этих действий потребует от жертвы проверки выносливости со штрафом -4. В случае провала проверки, употреблённое будет сразу же извергнуто наружу в потоке рвоты и попытка останется безуспешной.