



9 АВГУСТА 2016 Г.

ЗОМБИ АПОКАЛИПСИС

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	2
Что такое RPG?	3
Начнем	5
Что в этой книге?	5
Почему зомби?	6
Глава I: Правила Игры	7
Выполнение задач	7
Тест	7
Встречный тест	9
Создание персонажей	10
Лист персонажа	13
Особенности	14
Экипировка и припасы	16
Стресс, смерть и травмы	18
Конфликт	23
Задачи	23
Глава II: Ведение игры	27
Структура истории	27
Выполнение тестов	29
Управление NPC	31
Кампания	32
Глава III: Сценарии	34
Ночь метеоритного дождя. Апокалипсис	34
Ночь метеоритного дождя. Пост-апокалипсис	43
В аду закончилось место. Апокалипсис	47
В аду закончилось место. Пост-апокалипсис	55
Пандемия. Апокалипсис	59
Пандемия. Пост-апокалипсис	69
Конец пришел с шепотом. Апокалипсис	72
Конец пришел с шепотом. Пост-апокалипсис	82
Под кожей. Апокалипсис	86
Под кожей. Пост-апокалипсис	95

Введение

"Стреляй им в голову, в кино это работает!"

Выживший, который прав даже больше, чем мог бы предположить.

Вот что я тебе скажу, Джед, вот что я не могу понять в жизни, так почему такие дни, как этот, всегда выпадают на пятницы. Я имею в виду, я конечно понимаю, что люди хотят раскрепоститься, потому что это выходные, но почему они должны сходить с ума и портить их для всех остальных? Я имею в виду, что он внезапно напал на курьера! Прямо на улице. Просто долбанутый. В любом случае. Я дома, и ты не разрушил его, - не так ли, мальчик? Хороший мальчик! - и всех возглавил при игре. Ой! и Вуди несет пиццу.

Почему ты так смотришь на меня? Что? Да, он напал на Стива. Ты знаешь Стива. Водитель с доставки; он дал тебе тот бисквит на прошлой неделе. Во всяком случае, я был в магазине, только что дали свет и двери разблокированы и тут Стив с нашей последней отгрузкой. В основном обычные вещи, новая RPG и несколько других, та новая карточная игра, которая Милла хотела. Мы со Стивом поболтали, ничего особенного. Он рассказывал мне о том химическом разливе на южной стороне. Похоже, что мы можем просто забыть о реке полностью.

Эй, ты помнишь какого вида пицца говорил Вуди, которую он приносил? Конечно, не помнишь, в любом случае она вся просто пахнет как людская пища для тебя. Черт, я хочу есть!

Так или иначе, Стив шел обратно в свой грузовик, а я начинал изучать новый инвентарь, когда БАХ! Из ниоткуда этот парень привязался к нему. Стив психанул! Он сделал все возможное, чтобы этот парень отвязался от него, но чувак был просто психанутый! Он махал руками и клал зубами на него. Шутки в сторону! Клацал на Стива, он пытался его укусить!

Не смотри на меня так! Конечно же, я помог ему. Никого не было вокруг, так что я закрыл дверь и попытался оттащить этого чувака от Стива. Должно быть он был пьян или обдолбан или что-то еще. В любом случае, я едва смог

скрутить его, чтобы повалить на землю. Кажется, он даже не заметил меня. Он реально рвался к Стиву!

Я не знаю, сколько я смог бы его удерживать, но к счастью для нас мимо проезжали копы, и позвал их. Копы смогли надеть на психа наручники. Все это время он ничего внятного не говорил. Просто рычал и клацал зубами. Долбанный псих!

Одна из копов сказала, что это уже третий, о ком они слышали, такой же. Она сказала, что они получили предупреждение от своего лейтенанта, что утром может произойти что-то подобное. Новая наркота на улице или что-то еще. Кто знает. Во всяком случае один из них увел чувака прочь, а другой обратил внимание на Стива. К счастью чувак был более сумасшедшим, чем опасным, но они вызвали скорую помощь и увезли Стива в больницу, на всякий случай.

Хорошо, где эти ребята? Мне нужно поесть пиццы. Seriously, я чертовски голоден.

Так, в конце концов, когда всё улеглось, я вернулся вовнутрь, я имею в виду, что еще мне сделать, кроме как вернуться к работе? Но как только я вошел вовнутрь, заметил, что сумасшедший чувак поцарапал мою руку, довольно глубоко. Seriously, было адски больно. Было не так плохо, чтобы была нужда зашивать или что-то еще, но все же, словно ад.

Я закончил распаковывать заказ, и даже было несколько часов, чтобы посмотреть эту новую RPG и подготовиться к сессии сегодняшним вечером. Я думал, что в этот день больше не будет безумия, но потом, когда я отправился домой, увидел, как восемь полицейских машины летят по улице, и около полдюжины аварий на шоссе. Что сегодня происходит? Честно говоря, почему в пятницу?

И моя рука меня убивает, я думаю, что слягу с лихорадкой, и я чертовски голоден! Какого черта! Где эти парни? И где Вуди с этой пиццей? Если я не поем, я могу буквально умереть!

Добро пожаловать в **Зомби Апокалипсис**. Выбирая эту книгу, вы обрекаете себя и всех, кого знаете, на ужасный конец. Но не волнуйтесь, это всего лишь веселая забава. **Зомби Апокалипсис** - это ролевая игра, в которой вы и ваши друзья пытаетесь пережить конец света, пытаясь не стать пищей для зомби (ключевой аспект выживания, конечно же). В отличие от других игр, в **Зомби Апокалипсис** игроки изображают не могучих героев или опасных преступников, а самих себя! Кроме того, локации и другие персонажи, с которыми они сталкиваются во

время игры, в значительной степени базируются на людях и местах, которые они знают в реальной жизни. Таким образом, в игре **Зомби Апокалипсис** игроки играют самими собой, пытающимися выжить, бегая и сражаясь по знакомым улицам, так как зомби вторглись в их город во время этих ужасающих событий. Простые в освоении, гибкие и ориентированные на повествование правила продвигают действие, сохраняя акцент на истории и действиях игроков без увязания в ненужной бухгалтерии.

Если вы когда-нибудь задумывались о том,

как вы и ваши друзья будут выживать при зомби-апокалипсисе, продолжайте читать и узнаете!

Что такое RPG?

Хотя миллионы слов были потрачены на обсуждение ответа на этот вопрос (в основном на интернет-форумах), для нас ролевая игра или RPG - это общий опыт рассказывания историй, в котором группа игроков строит рассказ, взяв на себя роли персонажей в выдуманной ситуации. Набор правил помогает игрокам определить успешность своих различных действий и решений (и надеюсь помогает им избегать споров, возникающих во время игры). В дополнение к правилам и сеттингу, RPG состоит из трех основных элементов: игроки (от трех до пяти, очень хорошее число), Мастер Игры (GM) и сценарий.

Персонажи игроков

В RPG большинство игроков создает персонажей, также известный как PC, контролируемых во время игры. Персонажи являются главными действующими лицами этой истории и основным средством, с помощью которого игроки могут влиять на события в истории. Каждый персонаж имеет свой набор чисел, называемые характеристиками, представляющие их относительно сильные и слабые стороны, а также определяющие вероятность добиться ими успеха при выполнении той или иной задачи. В большинстве игр в этом месте говорят, что персонажам дают свои собственные вымышленные предыстории и мотивации, но в этой RPG, персонажи базируются на самих игроках! Очевидно, что удержание в голове самого себя должны получаться более естественно, чем предположение о складе ума тысячелетнего эльфа воина-мага.

Как и персонажи в любом хорошем фильме ужасов, персонажи игроков не умирают первыми при зомби апокалипсисе. Но также и не все из них могут выжить. Это же конец света, в конце концов.

Конец Света?

Зомби Апокалипсис - это первая в серии ролевых игр под названием **Конец Света**. Каждая игра в серии представляет собой отдельный опыт игры, но вместе их объединяет ряд простых правил и титульная тема. Каждая книга в серии исследует отдельный путь, которым мир людей может прийти к концу. Это первая книга посвящена, очевидно, зомби, и как может произойти чума зомби. Последующие книги будут охватывать другие угрозы, и, как и эта, каждая из них будет исследовать несколько сценариев с участием различных опасностей, бросивших вызов человечеству.

Мастер Игры

Один человек в группе должен взять на себя роль Мастера Игры или GM, нежели создавать персонажа. Хотя GM принимает участие в игре, мы делаем различие между GM и игроками, потому что GM ведет игру, а не просто играет. GM описывает мир, ведет историю, создает препятствия и вызовы для персонажей, и изображает всех остальных персонажей в истории (известны как неигровые персонажи или NPC). GM также несет ответственность за применение правил игры и принимает решение, когда возникает спор о правилах.

Быть GM очень ответственно, но также может стать очень полезным. Кроме того, в этой игре это означает, что вы получите возможность описать все виды ужасов, происходящих с друзьями, не опасаясь прослыть "странным".

Сценарии

Очевидно, что ролевая игра не будет интересна, если персонажам в ней нечем заняться. И хотя персонажи действительно имеют тенденцию привлекать проблемы, лучше всего, если GM подготовит какую-то ситуацию, которой он бросит им вызов. Сценарий игры - это как история в кино: описывает то, что происходит, и разного рода проблемы и врагов, с которыми сталкиваются протагонисты. Другие игры часто фокусируются на приключениях, в которых персонажи пытаются достичь какой-то примечательной цели, игра **Конец Света** не сосредотачивается на этом. Здесь, персонажи пытаются просто выжить, увидеть еще один рассвет.

В этой книге есть пять сценариев, описывающих различные способы, которыми зомби могут привести к концу света. Эти сценарии включают в себя всю информацию, требуемую GM относительно того, кто такие зомби, что они делают, и как их деятельность уничтожит мир, но GM должен наполнить их деталями о людях и местах, так как игра происходит везде, где игроки могут оказаться. В дополнение к этим сценариям, у GM могут возникнуть свои собственные идеи о том, как начался зомби-апокалипсис, чтобы держать игроков в напряжении.

Чем игра отличается?

Конец Света отличается от других ролевых игр, в которые вы могли бы играть, по нескольким причинам. Возможно, самый уникальный аспект игры состоит в природе персонажа игрока. Вместо того, чтобы быть героем (или антигероем) с особыми навыками и способностями, основанными на научной фантастике, фэнтези или в жанре художественной литературы, персонажи в **Конец Света** фактически базируются на игроках. По сути дела, персонажи не просто аватары игроков в игровом мире: они и есть игроки, или, по крайней мере, их выдуманная версия. И игровой мир - не какое-то далекое место или



альтернативная вселенная: это место, где игроки живут в реальности. События игры разворачиваются в городе игроков описанными GM разрушениями, вызванными апокалипсисом.

Из-за своей темы, **Конец Света** предназначен для коротких, более четко определенных игровых испытаний, чем во многих ролевых играх, часто предполагающих длительные кампании или широкие сюжетные линии. В зависимости от предпочтений вашей группы и стиля игры, вы можете развернуть апокалиптический сценарий в течение двух или трех сессий, или даже в одну ночь. Конечно, игра может продолжаться пока есть возможность, и может продлиться гораздо дольше, если каждому из игроков понравится жить в апокалипсисе следующие годы в деталях.

Принимая во внимание, что ролевые игры часто фокусируются на какой-то цели или миссии, будь то спасти мир от суперзлодея или просто получить много сокровищ, **Конец Света** - это

игра о том, как персонажи попали в сложную ситуацию, и рассуждают, как они с ней справятся. Они не собираются останавливать апокалипсис, персонажи - обычные люди, и в лучшем случае они могут надеяться на то, что являются одними из немногих выживших.

Конец Света предлагает быстрые повествовательные правила для удержания вовлечения игроков и для продвижения истории. Хотя подробные тактические боевки отлично работают для некоторых игр, здесь не фокусируются на этом. Вы не хотите попасть в затяжной бой с зомби, вы хотите выстрелить или ударить его по голове и продолжать двигаться. Если вы увязли в тесном контакте с зомби, вероятно, вы уже потеряны.

То же самое относится и к другим действиям персонажей. Мы знаем более или менее то, на что мы способны, так и с персонажами, представляющими игроков, быстрый бросок костей - это все, что нужно для определения того, удастся ли решить задачу и каков будет итог.

Что нужно для игры?

Вам понадобятся следующее, чтобы играть в **Зомби Апокалипсис**:

- Эта книга (есть!)
- По крайней мере еще два человека (желательно живых).
- Три или четыре часа на игру (или больше, если мир действительно постиг конец света, и у вас есть время).
- Горстка шестигранных костей двух разных цветов (или размеров, так чтобы вы смогли их различать).
- Несколько листов бумаги, карандаши и ластик (чернила от ручек слишком тяжело стирать с листа персонажа).
- Закуски (хотя и тематически уместно, сырое мясо не рекомендуется).

Эффектные листы персонажей и другие игровые приспособления не особо нужны, но с ними будет веселее. Вы можете скопировать их с листов в конце книги или загрузить их с сайта Fantasy Flight Games (www.FantasyFlightGames.com). Карты вашего города доступны в ближайшем магазине. Хотя это и не так необходимо для игры, с картой будет удобнее, когда миру на самом деле наступит конец и устройства GPS перестанут работать.

Кроме того, персонажи в этой игре не являются мощными героями, если их поразит меч и пуля, они не просто потеряют при этом несколько произвольных очков жизни без каких-либо других последствий. Персонажи становятся изнуренными, и не только от травм в боях, но и от стресса и напряжения борьбы с событиями апокалипсиса и даже со своими коллегами выжившими. Совокупное влияние стресса и травм помогают передать суровую реальность бытия там, когда мир идет к окончанию, и они оказывают существенное влияние на продолжение истории. Персонажи с большим количеством травм или стресса могут решить, что лучше отсиживаться и ждать помощи, а не пытаться сделать что-то где-то.

Игроки используют одних и тех же персонажей для всех пяти сценариев, в конце концов, они играют сами себя. Каждый сценарий представляет собой иной взгляд на зомби-апокалипсис, что дает очень разный опыт игры от каждого сценария. По сути, каждый сценарий нажимает кнопку reset и изменяет реальность. Это ставит игроков в необычное положение, пережить подобную ситуацию, но с некоторыми отличиями. Это помогает удерживать всё свежим (или соответственно гнилым), не требуя от игроков изучать новые правила или новый сеттинг, или даже создавать новых персонажей. Конечно, персонажи, как и игроки, будут знакомы с идеей зомби, и даже зомби-апокалипсиса. Но они не сразу узнают с какими зомби они столкнулись. Выяснение того, как убить их и избежать, представляет прекрасную возможность для игроков использовать свои собственные знания жанра без "обмана".

Начнем

Мы знаем, что вам не терпится начать играть, но всё по порядку. GM, вероятно, купивший эту книгу, должен ознакомиться с ее содержанием. В частности, GM должен прочитать **Главу I Правила Игры** и **Главу II Ведение Игры** (по по-

нятым причинам). Кроме того, GM должен полностью прочитать тот сценарий, который будет первым. **Зомби Апокалипсис** включает в себя пять различных несвязанных друг с другом сценариев. Их можно использовать в любом порядке, так что для GM не является необходимостью прочитать их все до первой сессии игры. Первые несколько страниц **Главы III Сценарии** дают обзор сценариев и типов зомби в каждом, что может помочь GM решить, в какой из них играть в первую очередь. Конечно, ничто не мешает прочесть их все, если есть время; преимущество этого состоит в том, что части и кусочки из различных сценариев можно скомбинировать, если GM того желает.

GM должен быть знаком с правилами, но не нужно запоминать их перед игрой. И неплохо бы игрокам тоже прочитать правила, но это не обязательно. Но, ни в коем случае, игроки не должны читать **Главу II Ведение Игры** или **Главу III Сценарии**. Большая часть удовольствия игроков состоит в выяснении того, какого вида зомби перед ними, и заглянув в сценарий, можно это разрушить. Так что, если вы игрок, не читайте сценарии! Это может всё испортить. Если вы GM, читайте все сценарии, если хотите.

Что в этой книге?

Зомби Апокалипсис разделен на 3 главы. (Также есть много картинок, чтобы вы не скучали.) GM должен ознакомиться со всей книгой, или, по крайней мере, с правилами и одним сценарием для начала, но игроки абсолютно не должны смотреть **Главу II Ведение Игры** или **Главу III Сценарии** (особенно сценарии).

Глава I: Правила Игры

В этой главе описаны правила и основная механика игры, в том числе все то, что игроки и GM должны знать, чтобы предпринимать действия, бороться с зомби (или убегать), а также отслеживать последствия ран и стресса. Здесь также объясняется, как создавать персонажа,

Они (не) идут к вам

Само собой разумеется, что события **Зомби Апокалипсиса** являются вымышленными. Зомби не реальны (по крайней мере, пока), и мир (вероятно) не придет к концу из-за них. Это игра, и это означает, что это чисто для удовольствия. Конечно, сходство с реальными людьми, как живых, так и нежити, не случайно в этом случае, что может размыть границы способом, которым другие игры не могут. Перед игрой лучше поговорить с другими игроками по поводу ожиданий игры, чтобы убедиться, что никто не будет расстроен событиями, описанными во время игры. Если некоторым игрокам не комфортно с подробными описаниями людей, которых они знают, пожираемыми зомби, сделайте это расплывчатым. Если кто-то хочет играть в более выдуманную версию себя, чем другие, это тоже приемлемо. События зомби-апокалипсиса довольно ужасающие, если принимать их буквально, так что не бойтесь относиться к ним беззаботно, даже комично, если это то, что ваша группа предпочитает. Важно то, чтобы каждый человек получил удовольствие, и все персонажи имели, по крайней мере, шанс выжить.

А вот Вуду реально, но оно не имеет ничего общего с кино (или с этой игрой). Так что не стоит беспокоиться также и на счет этого.

включая характеристики, особенности и экипировку.

Глава II: Ведение Игры

Вторая глава сделана специально для GM. Она включает в себя множество полезных советов о ведении **Зомби Апокалипсиса**, в том числе, как адаптировать игру под ваших игроков и город, задавать темп истории и столкновениям, использовать правила для усиления истории и разрешать споры по правилам (и что-то еще, что не покрыто правилами).

Глава III: Сценарии

В последней главе представлены пять различных сценариев, в которых зомби приводят к концу света. В сценариях присутствуют разные трактовки идеи зомби-апокалипсиса и что происходит после этого. В каждом представлен отличный вид зомби, от знакомых медленных зомби, до быстрых зомби, вуду зомби и зомби с еще более странным происхождением. Каждый сценарий включает в себя всю информацию, необходимую GM о том, как создать зомби и как их убить, и что происходит, когда они впервые появляются. Каждый сценарий предоставляет новые сюрпризы и вызовы для игроков. Переигрывание в них позволяет игрокам увидеть, как отличаются стратегии выживания, и исследовать различные части своего мира в течение и после апокалипсиса.

Почему зомби?

Почему **Зомби Апокалипсис**? В реальности, зомби-апокалипсис - это сценарий конца света, с которым каждый хоть немного знаком. Фильмы, телевидение, книги, комиксы и видеоигры, все исследовали эту идею с различными изменениями и разновидностями зомби. Большинство таких историй сосредоточены на небольшой группе выживших, часто это обычные люди, пытающиеся преодолеть катастрофу живыми, идеальная ситуация для ролевой игры, в частности, в которой игроки играют самих себя. Хороший шанс, чтобы ваши игроки провели некоторое время, задаваясь вопросом, как бы они могли встретить конец света в лице зомби. Их знания о зомби могли бы просто сохранить жизнь их героев.

Зомби - идеальное проявление конца света. Неумолим, неудержим, заразен и за гранью понимания, всё что вас пугает в том, что вы думаете могло бы уничтожить мир, представлено посредством зомби. Всё, от устойчивых к лекарственным препаратам супер-болезней и экологических катастроф до кровожадных идеологий, есть метафора, которую можно найти в рассказах о живых мертвецах. Зомби представляют все худшие аспекты человечества, доведенные до крайности: безрассудность, саморазрушение,



беспощадность. Это не сложно отнести и к выжившим в истории зомби. Они являются одними из немногих разумных людей, оставшихся в мире в окружении толп пожирателей мозгов. И если вы не будете осторожны, вы также потеряете свою индивидуальность. И может быть будет даже соблазн просто сдаться и присоединиться к ним.

Смерть - наш первичный страх, и зомби окончательное выражение этого. Они действительно воплощают смерть: то, что ждет нас всех. Также, как и смерть, они преследуют нас медленно, но неумолимо. Они представляют собой ошибки прошлого и обреченность будущего. И насколько метафоры соответствуют, зомби предусматривают ведра крови и жестокие раны. Является ли это следствием ужаса или шокирующего юмора, по крайней мере, вы знаете, что вы изучаете состояния человека и тому подобное.

И самое главное, зомби прикольные.

Глава I: Правила Игры

"Нам нужно просто выжить. Если мы сможем отсиживаться, с нами будет всё в порядке. Правительство разберется с этим. Мы же просто обычные люди, что мы можем сделать?"
Выживший, не совсем понявший ситуацию

Добро пожаловать в **Зомби Апокалипсис**! Как игрок, в этой главе вы можете найти все, что нужно знать для игры. Если вы Мастер Игры, вам следует ознакомиться с содержанием этой главы, а также прочитать **Главу II Ведение Игры**.

В **Зомби Апокалипсис** вы играете в то, как вы сами пытаетесь выжить в апокалиптическом мире, наводненном нежитью. Как игрок, вы управляете действиями своего персонажа (себя). Вы слушаете рассказ Мастера Игры (GM) и указываете, как вы реагируете на события, когда они происходят, бросаете кости, чтобы определить, насколько хорошо вы справились с различными проблемами, с которыми столкнулись. В конце концов, формирование истории в **Зомби Апокалипсисе** является совместным процессом, в котором вы и другие игроки работают с GM, чтобы создать самый захватывающий, ужасающий и интересный возможный конец света.

Выполнение задач

Всякий раз, когда вы пытаетесь сделать что-то в **Зомби Апокалипсисе**, и есть некоторый шанс неудачи или получения стресса, или травм, вы должны сделать проверку (тест). Тест включает в себя бросок нескольких шестигранных костей и интерпретацию результата, чтобы увидеть удастся ли вам выполнить задачу, и получите ли вы какой-либо стресс в результате ваших действий.

GM решает, когда вам нужно сделать тест, хотя можно свободно самостоятельно предлагать его пройти, когда думаете, что это было бы уместным. Но в общем, тесты должны быть зарезервированы для важных или захватывающих моментов, когда ваш успех или провал ощутим для истории или вашего персонажа. Обратите

внимание, что одна и та же задача может потребовать тест в одном контексте, и нет - в другом. Например, если вы бежите ради удовольствия или упражнения, и завершение вами бега вряд ли окажет существенное влияние на историю, то не нужно делать тест. Тем не менее, если вы бежите, спасаясь от орды преследующей вас голодной нежити, внезапно, насколько хорошо вы можете бежать имеет намного большее значение, и вам скорее всего необходимо сделать тест.

Тест

Тесты разработаны так, чтобы быть быстрыми, простыми и веселыми. Они позволяют бросить кости, интегрировать результат в историю и продолжить ваше повествование. После того, как вы определили задачу, которую пытаетесь решить, тест проходит в три шага:

- GM определяет характеристику, подходящую для теста.
- вы собираете пул позитивных и негативных костей.
- вы делаете бросок, и после учета всех факторов, если, по крайней мере, одна позитивная кость имеет результат равный или меньший назначенной характеристике, задача считается успешно выполненной.

После завершения теста GM рассказывает о результатах ваших действий, основываясь на результатах теста. Тест может также иметь последствия за пределами простого успеха или неудачи, в зависимости от того, что вы пытаетесь предпринять. Смотрите следующие разделы для получения подробной информации по каждому из этих шагов.

Шаг 1: определить задачу

Когда GM говорит, что вам нужен тест, как правило, вы имеете некоторое представление о том, что вы пытаетесь предпринять. Это может быть попытка перепрыгнуть с одного на другое осыпающееся здание, взлом защищенного компьютера, переговоры с враждебно настроенным выжившим, и тому подобное. Перед тем как кости будут брошены, вы должны точно определить, что именно вы пытаетесь предпринять, так чтобы GM имел четкое представление того, что вы делаете.

После того, как вы определили свое действие, GM решает, какую из ваших шести характеристик наиболее целесообразно применять для выполнения этой задачи.

Кости

Тесты в **Зомби Апокалипсисе** требуют броска двух различных типов шестигранных костей (или d6s): позитивные и негативные. Для броска для теста вам потребуется несколько d6s двух разных цветов. Рекомендуются контрастирующие цвета, один представляет "позитивные", а другой - "негативные", но вы можете использовать кости любого цвета, какие у вас есть под рукой.

Шаг 2: сбор пула костей

Для каждой задачи вы всегда начинаете с пула костей, содержащего одну позитивную кость. Затем вы и GM добавляете позитивные и негативные кости в пул, основываясь на нескольких факторах.

Позитивные кости представляют собой навыки или обстоятельства, которые могут помочь вам выполнить задачу. Добавление позитивных костей значительно увеличивает ваши шансы на успех и помогает избежать стресса, получаемого от негативных осложнений. Следующие обстоятельства могут добавить в пул позитивные кости:

- **Позитивные особенности:** каждая позитивная особенность на вашем листе персонажа, которая может помочь вам выполнить задачу, добавляет в пул одну позитивную кость. Как правило, эта особенность имеет ту же категорию, что и характеристика, используемая для теста. Однако, если GM позволяет, вы можете также использовать подходящие особенности из других категорий.

- **Экипировка:** каждый предмет экипировки, готовый и доступный, которое может помочь вам с этой задачей, добавляет в пул одну позитивную кость.

- **Содействие:** каждый дополнительный персонаж, который помогает вам с задачей, добавляет в пул одну позитивную кость.

- **Ситуативные преимущества:** каждый присутствующий эффект окружения, который может упростить выполнение задачи, добавляет в пул позитивную кость.

Негативные кости представляют собой персональные слабости или неудачные обстоятельства, которые делают задачу более трудной или опасной для выполнения. Негативные кости обладают способностью отменить результаты позитивных костей после броска и могут привести к тому, что персонаж получит стресс при выполнении задачи. Следующие элементы могут добавить в пул негативные кости:

- **Опасность и сложность задачи:** свойственная опасность или сложность задачи может добавить одну или несколько негативных костей, в зависимости от того, что вы пытаетесь предпринять. Чем выше вероятность того, что задача причинит вам физический, ментальный или социальный стресс, тем больше негативных костей. (Смотрите далее для более конкретных указаний по добавлению негативных костей из-за опасности или сложности.)

- **Негативные особенности:** каждая негативная особенность на вашем листе персонажа, которая может помешать вам в выполнении задачи, добавляет в пул одну негативную кость. Как и с позитивными особенностями, негативная особенность, вероятно,

имеет ту же категорию, что и характеристика, используемая для теста. Тем не менее, особенности из других категорий могут добавлять негативные кости, если применимы к задаче.

- **Травмы:** каждая травма, которая в настоящее время влияет на вашего персонажа и имеет ту же категорию, что и характеристика, используемая для теста, добавляет в пул одну негативную кость.

- **Ситуативные помехи:** каждый присутствующий эффект окружения, который может сделать задачу более сложной или стрессовой, также добавляет в пул негативную кость.

Множество факторов может добавлять в пул позитивные или негативные кости. Поощряется придумывать причины, по которым можно добавлять в пул дополнительные кости, но за GM остается последнее слово, может или нет быть учтена эта причина (смотрите руководство GM по управлению пулом костей).

Шаг 3: Бросок и решение

После того, как кости собраны в пул, кидайте его целиком и смотрите результат. Первым шагом удалите совпавшие негативные и позитивные кости. После удаления этих костей определяете, удался ли тест и сколько стресса вы получаете за выполнение задачи.

Для удаления костей из пула найдите любую негативную кость с тем же выпавшим значением, как и у позитивной. Если на какой-либо негативной кости будет такое же значение, что и на позитивной, удалите обе кости из пула. Негативная кость может удалить только одну соответствующую позитивную кость. Например, если в пуле имеется две позитивные кости, каждая из которых с результатом "3", и только одна негативная с результатом "3", будут удалены одна негативная "3" и одна позитивная "3", в результате в пуле останется одна позитивная "3".

После удаления всех совпадающих пар негативных и позитивных костей, если на какой-либо из оставшихся позитивных костей имеется результат, который меньше или равен, чем выбранная для теста характеристика, то задача выполнена успешно. В противном случае, задача провалилась.

В некоторых случаях, вы или GM захотят узнать, насколько хорошо вы преуспели при выполнении задачи. В этих случаях вы можете подсчитать общее число успехов, полученных в тесте. Каждая позитивная кость, оставшаяся в конце теста, с результатом, равным или ниже, чем выбранная характеристика, засчитывается за один успех. Количество успехов в основном используется для атак и встречных тестов, но может быть использовано в любом случае, в котором вы хотите знать, насколько хорошо выполнили задачу.

В дополнение к определению того, удастся

ли персонажу выполнить задачу, тест также указывает на то, сколько стресса получено в результате попытки. По завершении теста, персонаж получает очки стресса в количестве, равным числу негативных костей, оставшихся в пуле. (Смотри Стресс). Этот стресс попадает в категорию соответствующей характеристики, для которой проводился тест. Следует отметить, что стресс равен числу костей, результаты на этих костях никак не влияют на количество полученного стресса.

Сделай усилие

При попытке выполнения задачи вы можете предпринять усилие выше своих возможностей, увеличивая свои шансы на успех, но и подвергая себя повышенному риску. Если вы решили сделать усилие при выполнении теста, добавьте одну позитивную кость и одну негативную кость в пул перед броском. Вы можете сделать так только один раз за один тест.

Пример

Спасаясь от нескольких волочащих ноги медленных зомби, группа достигает двери заброшенного дома. Обнаружив, что дверь заперта, Милла пытается быстро вскрыть замок, прежде чем зомби настигнут группу. Джордж (GM) предлагает Милле сделать тест Логике, чтобы вскрыть замок. Милла начинает с одной позитивной кости и добавляет две дополнительные позитивные кости: одну - за ее особенность Быстрые Пальцы, а другую - за кусочек жесткой проволоки, которую Саймон дал ей. Затем GM добавляет две негативные кости в пул: одну - за

внутреннюю сложность замка, а другую - за давление, которое Милла испытывает, чувствуя, что зомби рядом.

Милла делает бросок, получая "2", "2" и "6" на позитивных костях, и "2" и "5" - на негативных. Она удаляет негативную "2" вместе с одной соответствующей позитивной "2" из результата. Милла имеет характеристику Логика 3, таким образом, одна оставшаяся позитивная "2" в оставшемся пуле означает, что Милла успешно прошла тест и открывает дверь! Однако, оставшаяся непогашенная негативная кость указывает на то, что она получила одно очко ментального стресса из-за давления, вызванного приближением нежити.

Встречный тест

Встречные тесты происходят, когда выполняемая вами задача прямо противоположна другому персонажу, как правило, NPC под контролем GM. Встречный тест можно использовать для любых задач, в которых участвуют два или более участника, от соревнования по армрестлингу до соперничества за чьи-либо чувства.

Чтобы выполнить встречный тест, вы и другой персонаж делаете соответствующий тест, и тот, кто получает больше число успехов, выигрывает. Если результатом будет ничья, побеждает имеющий более высокое значение в характеристике, используемой для теста. Если и тут будет ничья, или если вы оба провалили тест, результатом состязания будет ничья. (Если победитель абсолютно необходим, GM может заставить вас обоих перебрасывать тест до тех пор, пока не будет победителя, игнорируя любой стресс, полученный в переброшенных тестах.)



Множественные оппоненты

В некоторых случаях встречные тесты могут быть сделаны между тремя или даже больше персонажами. Все участники делают соответствующий тест, и персонаж с наивысшим результатом является победителем.

Пример

Солдат раздает еду выжившим, но осталось достаточно только для одной группы. Вуди пикирует локтями с другим выжившим, так как они оба пытаются убедить солдата дать продукты питания их соответствующей группе. Джордж призывает Вуди сделать встречный тест против другого выжившего, используя Харизму (характеристика, в котором Вуди имеет только 2). Джордж позволяет Вуди добавить позитивную кость к своему пулу за его особенность Один из Банды, когда он пытается побрататься с солдатом. Тем не менее, Джордж добавляет и негативную кость в пул Вуди из-за шума толпы вокруг него.

Другой выживший имеет Харизму 3, и добавляет две позитивные кости в свой пул: одну, потому что у него есть дети, которых надо кормить, а другую, потому что он предлагает несколько боеприпасов в обмен на еду. Тем не менее, этот выживший также получает одну негативную кость из-за шума толпы.

Оба игрока делают бросок. Вуди выбрасывает позитивные "5" и "6" и негативную "5", не получая никакого стресса, но и провалив тест. Другой выживший выбрасывает позитивные "3", "3" и "4" и негативную "5", получает одно очко стресса, и зарабатывает два успеха. Имея на 2 успеха больше, чем у Вуди, другой выживший побеждает и получает продукты от солдата.

Создание персонажей

Самое первое, что ваша группа должна сделать, когда вы садитесь играть в **Зомби Апокалипсис**, создать персонажей. Создание персонажа представляет собой совместный процесс, который может быть столь же весел, как и сама игра!

Посыл, стоящий за **Зомби Апокалипсисом**, состоит в том, что вы играете самих себя, оказавшихся в этих воображаемых сценариях и вынужденных бороться с ужасами конца времен. Описанный в этом разделе процесс позволяет вам поработать с друзьями над созданием точного представления самих себя в игре. Если вы не знаете, что написать на листе персонажа, смело спрашиваете у всех остальных за столом. У них несомненно будут хорошие предложения!

Процесс создания персонажа разбит на четыре шага. Во-первых, ваша группа собирается вместе и по очереди голосует по характеристикам друг друга. Затем, после голосования каждый из вас отделяется и принимает решение о ваших личных особенностях, записывает любую экипировку, которую Вы в настоящее время с собой имеете, и любые травмы, которыми вы в настоящее время затронуты и легко можете упоминать о них в рамках игры.

После того, как все эти шаги будут завершены, вы готовы войти в **Зомби Апокалипсис**!

Шаг 1: Определите характеристики

Ваши характеристики являются основными строительными блоками вашего персонажа. Они - численное представление ваших природных способностей, измеряемые по шкале от 1 до 5. У вас есть шесть различных характеристик, одна "наступательная" и одна "оборонительная" в каждой из следующих трех категорий.



Физическая

• **Ловкость (наступательная)** - это ваша координация и общие моторные навыки. Баланс, скорость и грация - все регулируется Ловкостью.

• **Живучесть (оборонительная)** - это ваша физическая сила и выносливость. Она определяет элементы вашего персонажа, начиная от того, сколько вы можете поднять, до того, насколько хорошо вы будете сопротивляться болезням и токсинам.

Ментальная

• **Логика (наступательная)** - ваше осознание вашего окружения и способность думать на лету. Если вы вскрываете защищенную компьютерную систему или замечаете засаду, Логика - это та характеристика, которую вы используете.

• **Сила Воли (оборонительная)** представляет вашу память и ментальную устойчивость. Все, начиная от сопротивления ужасам мира до задачи вспомнить конкретную информацию, полученную годы назад, использует Силу Воли.

Социальная

• **Харизма (наступательная)** - ваше общее поведение и социальные навыки. Она управляет тем, как легко вы можете использовать слова и действия, чтобы направлять других, будь то путем осторожных переговоров или жестких угроз.

• **Сочувствие (оборонительная)** - ваша способность понимать и сочувствовать другим. От определения лжет ли кто-то до предсказания следующего шага противника, это может быть очень полезным.

Чтобы определить характеристики, сначала потратите ряд очков, чтобы установить их на значения, которые по вашему мнению наиболее соответствующе представляют вас (или персонажа, которым вы играете). Затем остальная часть игроков за столом голосует, насколько хорошо они представляют вас, в каждой из трех

категорий. На основании результатов голосования увеличьте или уменьшите свои характеристики и установите количество особенностей, которые вы получите в соответствующих категориях на следующем шаге создания персонажа.

Распределение очков

Вы начинаете со значением 1 в каждой из ваших шести характеристик и 10 очками для распределения среди них, чтобы увеличить их значение. Каждое очко, потраченное на характеристику, поднимает ее значение на 1. Однако, ни одна характеристика не может быть поднята выше 5. Помните, что вы пытаетесь создать точное представление ваших собственных способностей. Если вы преувеличиваете свои способности в той или иной области, вероятно, в этой категории остальные проголосуют за понижение.

Голосование

После того, как все игроки распределили свои очки, они по очереди голосуют по характеристикам друг друга. Для голосования каждому игроку нужны одна позитивная кость и одна негативная кость, а также сумка или коробка, одна на группу, для тайного голосования.

По одному игроку представляют своих персонажей на голосование. Каждый персонаж подвергается трем раундам голосования, на каждую из трех категорий. Когда подойдет ваша очередь, зачитайте значения для двух характеристик в вашей первой категории. Затем остальные игроки должны тайно проголосовать с помощью мешка, помещая в него кости на основе своего решения:

• **Позитивная кость:** одна из двух характеристик в этой категории должна быть повышена.

• **Негативная кость:** одна из двух характеристик должна быть понижена.

Выдуманные персонажи

Возможно, некоторые игроки пожелают играть в **Зомби Апокалипсис** вымышленными персонажами вместо самих себя. Это совершенно нормально и может привести к совершенно другим игровым впечатлениям. Игра за вымышленных персонажей дает возможность исследовать апокалипсис с другого ракурса. Вы можете играть как за военнослужащих, так и за политиков, или просто за вымышленных персонажей из города, в котором вы живете.

Рекомендуется, чтобы группа либо вся играла за вымышленных персонажей, либо за самих себя. Ваша группа перед первой сессией игры должна решить, какого типа персонажей вы хотели бы использовать. Принятие этого ключевого решения заранее позволяет получить более сплоченный опыт игры, и делает работу GM гораздо проще.

Если вы решили играть за вымышленных персонажей, шаги 1, 3 и 4 при создании персонажа будут немного отличаться. Во-первых, перед голосованием группы по характеристикам вашего персонажа при шаге 1, вы должны объяснить концепцию своего персонажа группе, так чтобы игроки знали, о чем они голосуют. Во-вторых, на шагах 3 и 4 вы должны быть творческими и придумать экипировку и травмы вашего персонажа самостоятельно. Постарайтесь придерживаться вашей концепции персонажа, насколько это возможно, скорее всего, ваш бухгалтер не будет носить бензопилу по офису!

- **Обе кости:** ни одну их характеристик не нужно изменять.

После того, как все голоса собраны, перемещайте кости и вывалите их на стол. Подсчитайте общее количество позитивных и негативных костей. Если больше позитивных костей, поднимите одну из ваших характеристик в этой категории по одно очко (не превышая лимит в 5). Если больше негативных, то понизьте одну из ваших характеристик в этой категории на одно очко (не опуская ее ниже 1). Если количество позитивных и негативных костей равное, оставьте свои характеристики в этой категории такими, как они есть.

После подсчета голосов соберите тайно остальные кости, а затем раздайте их для следующего голосования. Записывайте все результаты голосования группы (понизить, повысить или оставить как есть в этой категории), так как результат этого голосования повлияет на то, сколько особенности вы получите в этой категории на шаге 2. Повторите процесс для двух других категорий.

Шаг 2: Выберите особенности

После того, как вы определили свои характеристики, необходимо выбрать ваши особенности для каждой категории. Особенности представляют собой важные аспекты вашего персонажа гораздо более подробно и конкретнее, чем общая характеристика, записанная конкретной цифрой. Каждая особенность является словом или выражением, описывающим силу, слабость или странность, что влияет на вас в той или иной категории.

Есть два различных типа особенностей: позитивные и негативные. Позитивные особенности представляют собой сильные стороны или специальные навыки, которые могут вам помочь, в то время как негативные - специфические слабые места, которые могут помешать вам. Для получения дополнительной информации об особенностях, а также конкретные примеры, читайте в разделе об **Особенностях**.

При создании персонажа вы начинаете с одной позитивной и одной негативной особенностью в каждой из ваших трех категорий. Затем, на основе голосования о характеристиках, вы либо потеряете особенность, либо получите дополнительную особенность в этой категории:

- **Если группа проголосовала за увеличение характеристики:** либо добавьте дополнительную негативную особенность в этой категории, либо удалите вашу позитивную особенность в этой категории.

- **Если группа проголосовала за понижение характеристики:** либо добавьте дополнительную позитивную особенность в этой категории, либо удалите негативную особенность в этой категории.

После того, как вы узнаете, сколько негативных и позитивных особенностей есть у вас в

каждой категории, вы решаете какие именно будут эти особенности, используя примеры из раздела **Особенности** в качестве руководства. Нет никаких формальных ограничений на то, какими они могут быть, их ограничивает лишь ваше воображение. Тем не менее, если вы играете сами себя, нужно попытаться соответствовать вашим фактическим сильным и слабым сторонам. Все особенности подлежат утверждению GM; если вы не знаете, как их можно применить к вашему персонажу, вы должны обсудить их с GM на этом шаге.

Шаг 3: Запишите экипировку

Теперь, когда все нематериальные детали вашего персонажа находятся на бумаге, пришло время записать материальное, что могло бы повлиять на ваше выживание. Во-первых, вы должны записать всю экипировку, которая находится при вас в настоящее время. Так как вы играете себя и апокалипсис начинается именно сейчас, посмотрите вокруг себя: это то, что у вас есть!

В разделе экипировки вашего персонажа запишите любые важные вещи, находящиеся при вас или очень близко к вам прямо сейчас. Убедитесь в том, чтобы не упустили ни одной детали. Какой процент заряда батареи остался на вашем сотовом? Сколько денег в вашем бумажнике прямо сейчас? Есть ли у вас замена для этой пары контактных линз, которая сейчас на вас? Любые (а может все) эти детали могут повлиять (вероятно, так и будет).

Поддержание достаточного количества запасов и необходимой экипировки во время апокалипсиса является отличительной чертой жанра ужасов. В зависимости от того, что GM готовит для вас, то, что у вас есть, и насколько разумно вы будете это использовать, может стать гранью между вашей жизнью и страшной смертью.

Для получения более подробной информации об экипировке и как ее использовать, смотрите раздел **Экипировка**.

Шаг 4: Запишите травмы

Последний шаг в создании вашего персонажа состоит в записи каких-либо травм, которые в настоящее время у вас есть, и могут оказывать влияние на вас в грядущем апокалипсисе. Травмы бывают физические, металлические или социальные, они будут влиять на вашу производительность, но их можно исцелить с течением времени. Указывайте только те травмы, которые можете без стеснения обсуждать с другими игроками, и включать их в игру. GM должен дать понять всем игрокам, что они не обязаны говорить о травмах, которые они бы предпочли держать приватными, или которые испортили бы их удовольствие от игры. Для дополнительной информации о травмах, а также конкретных примеры травм, смотрите раздел **Травмы**.

Личная информация

Травмы в игровой системе представляют собой виды физических и психологических опасностей, с которыми сталкиваются персонажи во время ужасов конца света. Помните, что цель игры **Зомби Апокалипсис** - играть вымышленную версию себя во время чрезвычайной ситуации ради веселья. С этой целью игроки и GM никогда не должны чувствовать себя вынужденными и раскрывать какую-либо личную информацию, которую они хотели бы оставить вне игры. Следует понимать, что физические и психологические травмы могут стать чувствительным вопросом для многих людей, и всегда следует относиться к ним с уважением.

Подвернута ли у вас лодыжка, которая еще не восстановилась? Истощены ли вы от слишком большого числа ночных смен на работе? Пережили ли вы недавно плохой разрыв с кем-то важным для вас? Любая из этих вещей может быть представлена как травма в начале игры.

Травмы, выбранные вами в начале, должны отражать реальные недуги, влияющие на вас в настоящее время. Вы можете начать с одной травмой в каждой из трех категорий. Каждая из этих исходных травм имеет Серьезность 2 (при особых обстоятельствах, вы и GM можете решить, что лучше использовать другое более подходящее значение).

Лист персонажа

Ваш лист персонажа позволяет записывать и отслеживать все, что нужно знать о вашем персонаже при игре: физические и личностные черты, сильные и слабые стороны, стрессы и травмы, и так далее. И хорошо бы использовать карандаш (а не ручку) при записи на листе персонажа, никогда не знаешь, как может измениться ваш персонаж, когда из-за всех сил пытаешься пережить апокалипсис!

Категории

Все аспекты персонажа, изложенные ниже, содержат элементы, которые попадают в одну из трех категорий: физическая, ментальная или социальная. Каждая из этих категорий имеет соответствующий столбец на листе персонажа. Всякий раз, когда вы приобретаете навык, получаете стресс или травму, она классифицируется в соответствии с одной из этих трех категорий и записывается в соответствующей колонке. Если вы не знаете к какой категории отнести, обсудите это с вашим GM.

Характеристики

Характеристики - численные представления ваших природных способностей. Каждый из них имеет описательное имя и имеет значение от 1 до 5. У вас есть шесть различных характеристик: одна "наступательная" и одна "оборонительная" в каждой из трех категорий. При выполнении задачи, связанной с определенной характеристикой, ваша характеристика определяет, сколько у вас шансов для прохождения теста.

Особенности

Особенности представляют ваши сильные и слабые стороны вне терминов ваших чистых характеристик. Каждая особенность, которая может быть позитивной или негативной, это слово или фраза, описывающая силу, слабость или своеобразие персонажа, которая может влиять на повседневную жизнь персонажа. При записи особенности, запишите знак "+" перед позитивными особенностями и "-" перед негативными, чтобы обозначить различие.

Стресс

Стресс - численное представление того, какому напряжению ваш персонаж подвергся из-за физических, ментальных и социальных испытаний. Ваш стресс отслеживается на трех "стресс-треках", по одному для каждой из трех категорий. Каждый стресс-трек состоит из девяти блоков, разделенных на три звена по три блока. Когда вы получаете определенное количество стресса, представленное очками стресса, заполняете равное количество блоков, начиная с первого звена, переходя на второе, когда все

три блока в первом звене будут заполнены, и так далее.

Травмы

Травмы представляют собой заметные последствия получения слишком большого количества стресса. Они представляют собой физические, ментальные или социальные "раны", влияющие на ваши действия, и требуется время, чтобы залечить их.

Каждая травма состоит из двух частей: слово или фраза, обозначающая ее, и серьезность. Название травмы описывает ее эффекты, например, "сломанная лодыжка" (физическая травма) или "Паранойя" (социальная травма). Серьезность (число от 1 до 3) отслеживается в трех блоках рядом с названием.

Экипировка и запасы

Этот раздел позволяет вам хранить список всех полезных вещей, которые вам (и, следовательно, вашему персонажу) легко доступны. Вы можете записывать конкретные единицы экипировки по категориям, в которых они, скорее всего, могут помочь вам (например, книга по техникам выживания будет подпадать под ментальную категорию). Тем не менее, экипировка может быть довольно гибкой в использовании. Категория, в которой вещь записана, не должна налагать никаких ограничений на то, как вы решите использовать ее.

Особенности

Персонаж гораздо больше, чем простой набор чисел, определяющих его способности. Хотя характеристики создают основу для персонажа, особенности строятся на этой основе и делают каждого персонажа поистине уникальным.

Особенности определяют сильные и слабые стороны, своеобразие персонажа. Их не выбирают из списка, установленного правилами заранее, это уникальные элементы вашего персонажа, которые определяете вы. Единственное ограничение на особенности - это ваше собственное воображение.

Каждая особенность подпадает под одну из трех категорий, и это короткое слово или фраза, описывающая ваш аспект. Мало того, что они описывают что-то в вас, как в персонаже, они могут также влиять на то, насколько хорошо вы проходите тест. Есть два типа особенностей: позитивные особенности помогут вам, добавляя позитивные кости к тестам (записываются с "+" перед названием особенности), а негативные особенности мешают вам, добавляя негативные кости к тестам (записываются с "-" перед названием особенности).

Позитивные особенности

Позитивные особенности представляют собой естественные сильные стороны, специальные навыки или уникальные способности, которые вы могли бы иметь в соответствующей категории. Они показывают больше, чем просто быть очень сильным, умным или харизматичным, они представляют собой специализированные крайности, выделяющие вас на фоне ваших коллег.

Всякий раз, когда вы проходите тест в той же категории, что и у позитивной особенности, позитивная особенность может добавить позитивную кость в пул, если она способна помочь вам выполнить поставленную задачу лучше. Не стесняйтесь обсуждать с GM, если чувствуете, что ваша позитивная особенность может помочь вам выполнить поставленную задачу или избежать ненужного стресса от ее выполнения. Например, если вы выбрали Марафонец (бегун



на длинные дистанции) в качестве физической особенности, вы должны получить дополнительную позитивную кость при прохождении тестов на такие задачи, как убежать от преследующей вас орды зомби, выдержать восхождение наверх по разрушенному зданию или выполнение любого другого действия на выносливость.

При выборе позитивных особенностей подумайте о том, что вас отличает от других игроков за столом. Какие навыки, сильные стороны или способности у вас есть, что делает вас особенным? **Таблица 1 Примеры Позитивных Особенностей** дает примерный список позитивных особенностей в качестве вдохновения при создании собственных особенностей. Не ограничивайтесь особенностями, предложенными здесь; просто используйте их в качестве отправной точки, и с GM и другими игроками создавайте особенности, идеально подходящие для вас.

Таблица 1: Примеры Позитивных Особенностей

Физические	Ментальные	Социальные
Марафонец	Арифмометр	Улыбчивый
Штангист	Книголюб	Модник
Очень гибкий	Сиделка	Отличный лжец
Искусный боец	Разведчик	Махинатор
Снайпер	Начитанный	Вожак
Железный желудок	Путешественник	Крайне привлекателен

Негативные особенности

Негативные особенности, напротив, представляют ваши слабости, неуверенность или уникальные причуды в данной категории. Как и с позитивными особенностями, они указывают на большее, чем просто на что-то бесформенное или неудобное в повседневных ситуациях, это ваши уникальные черты. Ваши негативные особенности должны представлять собой особые проблемы, с которыми вы сталкиваетесь в вашей повседневной жизни.

Всякий раз, когда вы проходите тест в той же категории, как и у негативной особенности, негативная особенность добавляет негативную кость к пулу, если она может повлиять на ваши шансы на успех или вызвать дополнительный стресс. Как правило, при выполнении теста GM спросит вас о ваших негативных особенностях в категории, используемой для теста. После того, как вы их перечислите, можете обсудить с GM, могут ли они повлиять на ваш успех в этом тесте. Например, если у вас есть социальная особенность "Жуткий Лжец", вы добавляете негативную кость в ваш пул при выполнении тестов, когда обманываете других персонажей.

При выборе негативных особенностей подумайте о том, с какими уникальными проблемами вы столкнетесь по сравнению с другими игроками за столом. С какими слабостями, фобиями или причудами вы боретесь? Как и в случае с травмами, используйте только те негативные особенности, какие вы не против раскрыть при других игроках и использовать в игре. Если это испортит вам наслаждение игрой, нет необходимости использовать ее в качестве особенности.

Таблица 2 Примеры Негативных Особенностей дает список негативных особенностей, которые можно использовать в качестве вдохновения при создании собственных особенностей. Не ограничивайте себя предложенными здесь списком; просто используйте его в качестве отправной точки для создания своих соответствующих особенностей.

Таблица 2: Примеры Негативных Особенностей

Физические	Ментальные	Социальные
Аллергия	Туп в математике	Тревожность
Малоподвижный	Нет чувства направления	Слишком честен
Слабая спина	Меланхолик	Вспыльчивый
Очень близорук	Дефицит внимания	Легко надавить
Тугоухий	Легко удивить	Ужасный лжец
Слабый желудок	Навязчивость	Мизантроп





Экипировка и припасы

По мере того как мир начнет рушиться вокруг вас, находящиеся при вас вещи могут стать критически важными для вашего выживания. Вещи, когда-то бывшие обычным явлением в повседневной жизни, приобретают новое значение, так как передвижение становится опасным и замену им найти просто так уже будет нельзя. Поскольку вся сеть дистрибуции товаров ломается и ресурсы становятся все более дефицитными, люди могут начать убивать просто за банку консервы или канистру бензина.

Вы можете отслеживать экипировку, которую несете с собой, в разделе экипировки листа вашего персонажа. Если какая-нибудь из ваших вещей может реально помочь при выполнении вами теста, то можете добавить позитивную кость в пул за эту помощь. Также можно иметь имущество помимо того, что вы носите с собой. Так как вам нужно отслеживать его и места расположения, делайте записи на отдельном листе бумаги или на обратной стороне листа вашего

персонажа; на листе вашего персонажа нужно вписывать лишь вещи, находящиеся непосредственно при вашем персонаже, легко и быстро доступные для применения в помощи с тестами.

В этом разделе описаны некоторые рекомендации для наиболее распространенной экипировки, которую можно найти при игре **Зомби Апокалипсис**. Тут также даны некоторые дополнительные правила по механике применения оружия и брони.

Вещи

Возможности устройств, которыми вы прекратили пользоваться в **Зомби Апокалипсисе**, почти бесконечны. В спешке забранное из собственного дома, добытое в брошенных магазинах, украденное у других выживших - почти всё может оказаться полезным, когда вы боретесь за выживание при конце света. Поощряется находить творческое применение для любого предмета, которые вы найдете в ваших приключениях. Вам понадобится вся помощь (и позитивные кости), которую вы сможете получить!

Таблица 3: Распространенные вещи

Предмет	Полезен в категории	Предполагаемое использование
Сотовый телефон	Социальная	Общение на длинных дистанциях (пока работает сотовая связь)
Рация	Социальная	Общение на длинных дистанциях (после падения сотовой связи)
Аптечка первой помощи	Физическая	Лечение физической травмы
Художественная книга	Ментальная	Лечение ментальной травмы
Пособие	Ментальная	Выполнение специфических задач, в зависимости от пособия
Ювелирные украшения	Социальная	Обмен на припасы или информацию
Игральные карты	Ментальная / Социальная	Для снижения напряжения при социальных ситуациях или ослабление ментального напряжения
Зажигалка	Физическая	Разжечь огонь или поиск вещей в темноте
Перочинный нож	Физическая	Множество физических задач, а также как оружие при конфликте
Бутылка воды	Физическая	Хранение и транспортировка воды
Йод	Физическая	Очистки воды (отменяет тест на сопротивление загрязнению)
Веревка	Физическая	Карабкаться по разрушенным зданиям, защита припасов или связывания пленников
Фонарь	Физическая	Поиск вещей в темноте

Несмотря на почти бесконечное разнообразие вещей, которыми можно воспользоваться в своем приключении, некоторые вещи нужны чаще, чем другие. Многие распространенные вещи большинство групп выживших носят с собой, любое устройство, носимое с собой большинством людей каждый день (например, сотовые телефоны), и вещи, становящиеся более необходимыми при наступлении конца света (например, товары медицинского назначения). В действительности, поиск этих критичных вещей может стать важным мотивом для вас в начале игры.

Таблица 3 Распространенные Вещи дает разъяснение о том, какие предметы группа выживших может использовать или иметь нужду в них. Там также указана категория для каждой вещи, в которой она будет полезна, а также различные задачи, где вещь может принести пользу. Не ограничивайтесь тем, что представлено в таблице; просто используйте ее в качестве отправной точки. Всё, что вы можете найти на вашем пути, может быть использовано для выживания.

Не все предметы сделаны равными

Даже если предметы выполняют очень схожие функции, один из них может быть значительно лучше, чем другой. Например, простые лейкопластыри помогают заживлять раны быстрее, защищая их от воздействия окружающего мира, но бинт и дезинфицирующее средство были бы значительно лучше. В этом случае, GM может принять решение о том, что более подходящая вещь может добавить две позитивные кости в пул, вместо одной.

Носимый вес

В зависимости от вашего везения в **Зомби Апокалипсис**, вы можете быстро накопить большое количество ресурсов, порывав по окрестностям. Тем не менее, вы всего лишь человек; у вас есть предел в количестве вещей, которое вы можете унести с собой, особенно непосредственно на себе.

Строгих правил относительно количества, веса или сложности переноски вещей нет, вы и

GM должны вместе решить, сколько вещей вы можете нести на себе одновременно. Но есть примерное правило, что средний человек может комфортно переносить до трети своего веса тела в соответствующем рюкзаке или сумке.

Оружие

Самозащита - важная часть выживания при **Зомби Апокалипсисе**. И поэтому, даже самые мирные персонажи на всякий случай часто вынуждены носить с собой оружие. Поскольку оружие имеет большое влияние на превосходство в бою, и поскольку инцидент с боем может стать важным и напряженным моментом в игре, для оружия есть дополнительные правила, кроме тех, что представлены для других предметов снаряжения. Оружие влияет на два обстоятельства, когда вы его используете для атаки NPC или персонажей: оно изменяет ваш пул костей некоторым способом и изменяет количество стресса, которое вы наносите противнику атакой. (Смотрите **Атака**)

Как и обычные предметы снаряжения, оружие делает атаку гораздо более эффективной и этим самым может добавить позитивные кости в ваш пул костей. Однако, применение определенных видов оружия может быть сложнее или опаснее, чем просто удар своим кулаком. Для отражения этого факта не каждое оружие добавляет позитивные кости в пул, некоторое не добавляет кости, а некоторое может даже добавить негативные кости.

И хотя некоторое оружие более сложно в использовании, оно может наносить более эффективный ущерб вашему противнику. Каждое оружие имеет величину урона. Эта величина - позитивное или негативное число, которое изменяет количество стресса, которое вы наносите противнику, когда атакуете его (смотрите **Атака**). Позитивные значения увеличивают стресс, наносимый цели на соответствующую величину, а негативные - уменьшают (минимум до 0).

Таблица 4 Оружие приводит список рекомендаций в отношении различных видов оружия, которое вы сможете получить. Это простые и общие рекомендации для целых категорий

Таблица 4: Оружие

Тип Оружия	Примеры	Добавленная кость	Урон
Оружие ближнего боя с коротким клинком	Перочинный нож, кухонный нож	1 позитивная кость	+2
Оружие ближнего боя с большим клинком	Мачете, садовые ножницы	2 позитивные кости	+3
Малое оружие ближнего боя импровизированное	Бутылка пива, монтировка	N/A	+1
Большое оружие ближнего боя импровизированное	Бита для крикета, цепная пила	1 негативная кость	+4
Бросаемый предмет	Камень, тостер, виниловая пластинка	N/A	-1
Пистолет	Glock19, M1911	1 позитивная кость	+3
Дробовик	Ремингтон 12 калибра	N/A	+4
Однозарядная винтовка	Американская Long Rifle, Winchester 1866	2 позитивные кости	+4
Автоматическая винтовка	M4, АК-47	1 негативная кость	+5

оружия. Если вы или GM считают, что конкретный объект или оружие не входит ни в одну из этих категорий, вы можете дать ему параметры самостоятельно с согласия GM. (Есть общее правило, что оружие никогда не должно добавлять больше, чем две кости любого типа, или более +4 урона.)

Диапазон оружия

От окровавленной бейсбольной биты до траектории брошенного камня и дальности поражения винтовки высокой мощности, всё оружие имеет свой диапазон воздействия. Кроме того, на диапазон и меткость могут влиять ветер и видимость. Из-за повествовательной природы боя в **Зомби Апокалипсисе**, в игре диапазон оружия не определен четко. Достанет или нет ваше оружие до цели зависит от ситуации, и от GM. Тем не менее, в качестве общего руководства, ниже приведены некоторые средние значения диапазона для различных видов оружия:

- Пистолет: 50 метров
- Дробовик: 35 метров
- Однозарядная винтовка: 1000 метров
- Автоматическая винтовка: 400 метров

Если вы попытаетесь попасть в цель за пределами средней дальности вашего оружия, GM может добавить негативную кость в ваш пул, чтобы отобразить возросшую сложность. С другой стороны, если стреляете с невероятно малой дистанции, GM может добавить позитивную кость, чтобы отразить легкость прицеливания.

Защитное снаряжение

Хотя очень мало людей будут носить на себе любую форму защитного снаряжения, когда узнают, что мир гибнет, оно быстро может стать необходимостью для выживания. В реальности защитным снаряжением может быть не только средневековые доспехи или бронежилет, а просто крепкая защитная одежда, которая поможет

вам защитить вас от опасностей, с которыми вам предстоит сталкиваться каждый день. Когда вы носите любое защитное снаряжение достаточно крепкое, чтобы защитить вас от физического вреда, оно добавляет бонус к величине физического сопротивления (смотрите **Сопротивление**). Этот бонус обычно довольно небольшой, но может оказаться достаточным в долгосрочной перспективе. **Таблица 5 Защитное снаряжение** дает список примеров различных типов защиты и бонуса сопротивления, предоставляемый ими.

Таблица 5: Защитное снаряжение

Бонус сопротивления	Пример
+0	Обычная одежда
+1	Костюм пожарного, бронежилет
+2	Полный пуленепробиваемый костюм, спец. снаряжение для подавления беспорядков, полный средневековый доспех

Стресс, смерть и травмы

Поскольку вам придется отвечать на вызовы и угрозы апокалипсиса, это будет подталкивать вас к критическому состоянию. Вы будете ранены, оскорблены и доведены до грани безумия. Для отражения постоянного напряжения и опасности для вашего тела, ума и духа, вы получаете стресс и травмы. Стресс представляет собой урон, который вы аккумулируете изо дня в день от всего, что вы делаете, в то время как травмы – ощутимые последствия и необратимые эффекты от этого урона.

Стресс и травмы отслеживаются отдельно для каждой из категорий, отражая негативное воздействие в трех различных плоскостях вас.

Стресс

Стресс представляет собой повреждение и напряжение, которым вы подвергаетесь изо дня

Отслеживание мелких деталей

В зависимости от типа кампании перед вами может возникнуть потребность отслеживать больше информации о ваших вещах, чем просто их наличие или отсутствие. После выхода из строя энергосетей такие вещи, как оставшийся заряд аккумулятора электронных устройств, которые вы носите с собой, становятся очень важными, и отслеживание таких деталей можно добавить в игру. Другие вещи, например, неиспорченная еда и питьевая вода, необходимо отслеживать практически в любой игре по **Зомби Апокалипсису**, поскольку такие ресурсы становятся очень дефицитными. Вот некоторые распространенные вещи, которые GM может заставить вас отслеживать:

- Количество оставшихся сменных элементов питания
- Заряд аккумулятора на электронных устройствах (мобильники, планшеты и т.д.)
- Топливо, оставшееся в баке машины
- Количество питьевой воды
- Количество запасов еды
- Спички/Топливо для зажигалок
- Оставшиеся боеприпасы в оружии и носимые с собой

Их можно отслеживать по-разному. Убывающие медленно вещи нужно отслеживать от сессии к сессии, их можно просто записывать на листе; вещи, полезные только в течение нескольких часов, можно отслеживать по-другому, например, запасными костями или счетчиками.

в день в каждой из трех категорий. Физический стресс представляет собой порезы, ушибы, подвернутые лодыжки и сломанные кости, а также любые другие физические повреждения. Ментальный стресс – это психологическое напряжение, шок от травмирующих событий и общий ущерб вашему психическому здоровью. И, наконец, социальный стресс – это беспокойство, дискредитация доверия другим и все более горькое отношение к миру. Следует сказать, что стресс является очень абстрактной мерой этих эффектов; он представляет не какое-либо одно ранение, а несколько нарастающих последствий из-за множества небольших событий.

Численно стресс отслеживается набором блоков, называемых стресс-трек. Всякий раз, когда вы получаете очки стресса, вы заполняете блоки в стресс-треке в соответствующей категории. Чем больше стресса вы имеете в категории, тем больше ваше сопротивление против дальнейшего стресса. Однако, если вы когда-нибудь полностью заполните стресс-трек в одной категории, вы рискуете умереть или получить серьезную травму.

Стресс-трек

Весь стресс учитывается в одном из трех стресс-треков в ваших трех категориях. Каждый стресс-трек состоит из девяти блоков, которые разделены на три уровня по три блока в каждом. Всякий раз, когда вы получаете очки стресса, заполните соответствующее число блоков на стресс-треке в соответствующей категории, начиная с блока на первом уровне, и перейдя на второй, как только все три блока на первом будут заполнены, и так далее.

Если все девять блоков в категории будут заполнены, вы сразу же умираете или получаете серьезную травму (смотрите **Смерть**).

Получение стресса

Стресс приходит от двух основных источников: выполнение сложных или опасных задач и преодоление травматических событий.

Всякий раз, когда вы делаете тест, вы получаете число очков стресса, равное числу оставшихся негативных костей в пуле. Этот стресс уходит в категорию, где находится характеристика, использованная для теста, и он представляет собой общее напряжение или повреждения из-за выполнения задачи. Возможно, попытка поднять груз привела к растяжению мышцы, или проведенное за изучением время реально вымотало вас, или отвратительный тип, с которым вы имели дело, реально вас взбесил.

Другая основная причина стресса - травматические события, вызванные внешними источниками. Например, подвергнуться нападению противника с оружием, стать свидетелем ужасающего зрелища, или быть преданным доверенным другом. Когда происходит такое событие,

вы сразу же получаете очки стресса. Их количество может быть определено правилами игры (например, во время атаки), или оно может быть продиктовано GM на основании ситуации. (GM, смотри руководство по выбору количества стресса.)

Независимо от источника полученного стресса, прежде чем внести стресс в стресс-трек, уменьшите его число на ваше сопротивление в этой категории.

Восстановление от стресса

В общем, стресс нельзя легко исцелить. Стресс – это абстрактный уровень, представляющий повреждения, которые вы накапливаете от невзгод на вашем пути. Чтобы уменьшить накопленный стресс, в первую очередь необходимо диагностировать проблему и понять, как это влияет на вас. Потратив немного времени на анализ того, как это повлияло на вас, вы можете превратить ваш стресс в травму. Это уменьшает стресс в стресс-треке, но дает вам травму в этой же категории. Травма может помешать вашей эффективности, добавляя негативные кости к задачам, предпринимаемым вами. Тем не менее, их можно с течением долгого времени излечить. Смотрите **Травмы** для получения дополнительной информации.

Сопротивление

По мере накопления стресса в какой-то категории, вы становитесь более привычны к соответствующим опасностям. Тот, чей здравый смысл был проверен зрелищами смерти снова и снова, больше не отпрянет так же быстро при виде трупа. Тот, кого предал товарищ, больше не удивляется тому, что его снова предадут. После того, как человека избили до полусмерти, еще один удар – просто капля в море. Всё это представлено сопротивлением.

Всякий раз, когда вы получаете стресс от любого источника, уменьшите количество очков стресса на значение вашего сопротивления в соответствующей категории. Ваше сопротивление равно числу уровней в соответствующем стресс-треке, в которых заполнены все три блока. Таким образом, если у вас есть 3 или больше очков стресса в категории, у вас есть +1 к сопротивлению; если у вас 6 или более очков стресса в категории, у вас уже +2 к сопротивлению.

Другие вещи, как защитное снаряжение, могут обеспечить дополнительным сопротивлением в определенных категориях.

Пример

У Брюса был плохой день. Он накопил 7 очков физического стресса в потасовке с враждебной группой выживших и теперь убегает, чтобы спасти свою жизнь. Он оказался загнан в угол на крыше одноэтажного здания и решает прыг-

нать, нежели столкнуться со своими преследователями. Он жестко приземляется и получает 3 очка физического стресса от столкновения с землей. Тем не менее, у него уже есть два заполненных уровня физического стресс-трека из 7 очков стресса, и поэтому у него есть +2 к сопротивлению. Он вычитает 2 очка сопротивления из полученного стресса, снижая его до 1. И сейчас у Брюса 8 очков физического стресса, он поранился после падения, но все еще жив!

Смерть

Смерть - распространенное явление в **Зомби Апокалипсисе**. Люди вокруг вас погибают, пока вы боретесь за выживание. Но в механике игры "смерть" не означает строго конечную физическую смерть. Вместо этого, введены несколько различных способов, которыми вашего

персонажа можно вывести из игры. Когда вы получаете достаточно стресса, чтобы заполнить стресс-трек, вы умираете, но вид смерти зависит от категории, в которой стресс вас заставляет умирать:

- **Физическая.** Это обычная физическая смерть. Ваше сердце перестает биться, и вы умираете.
- **Ментальная.** У вас наступило необратимое безумие. Вы сошли с ума.
- **Социальная.** Вы впали в неотвратимую кататонию. Ваша вера в человечество совершенно утрачена.

Даже ваша смерть является частью продолжающейся истории. Тем не менее, в конечном итоге, вы должны удалиться из игры и сделать это самостоятельно. Адаптировать ее к вашему персонажу и всему, что заставило вас страдать до последнего кусочка фатального стресса. Смерть должна быть драматичной, уникальной и запоминающейся.

И хотя смерть имеет важное значение, всё же вы являетесь главным героем в этой истории, и у вас есть шанс зацепиться за жизнь, даже в конце. Всякий раз, когда полностью заполняете стресс-трек, то не обязательно умираете, вы можете попытаться зацепиться за жизнь, сделав тест, используя оборонительную характеристику из категории, в которой вы пострадали от стресса. Если удачно пройдете тест, вы по-прежнему удаляйтесь из игры путем, соответствующем категории, но только временно. Вы немедленно берете травму Серьезности 3 в соответствующей категории и удаляете весь стресс из двух верхних уровней заполненного стресс-трека, оставляя три заполненных блока на первом уровне. Вы по-прежнему удалены из игры до конца текущей встречи, без сознания, без ума или не отвечая никому, но потом вы возвращаетесь, когда будет шанс собраться.

Если у вас уже есть три травмы (любой степени Серьезности) в этой категории и нельзя взять дополнительную травму, вы уже не можете цепляться за жизнь, и не остается иного выбора, кроме как умереть.

Переполняющий стресс

Не редко, когда от одного источника можно получить достаточно стресса, чтобы заполнить стресс-трек и "переполнить" его, получая больше стресса, чем позволяет оставшееся количество блоков. Если вы цепляетесь за жизнь и имеет место переполняющий стресс, то весь стресс сверх заносится в стресс-трек после удаления стресса с двух верхних уровней. К этому переполняющему стрессу не применяется сопротивление, так как ваше сопротивление уже было применено на стресс, когда он первоначально воздействовал.



Травмы

В то время как стресс является простым численным представлением напряжения и урона, незатухающих в вас, травмы представляют собой конкретные последствия этого стресса после того, как он возрос. Проведя какое-то время на анализ влияния стресса на ваше тело, разум и дух, вы можете преобразовать этот стресс в травму. Это удалит стресс из вашего стресс-трека, но и внесет повествовательный эффект, который будет тяготить вас, пока вы не оправитесь от него.

Каждая травма состоит из двух частей: слово или фраза, описывающая ее, и ее серьезность. Название травмы описывает ее воздействие на вас. Например, "Сломанная лодыжка" описывает физическую травму, заставляющая вас хромать, а "Параноик" указывает на социальную травму, заставляющая вас никому не доверять. Серьезность травмы - это число от одного до трех, отслеживаемое в трех блоках травмы, которые заполняются слева направо. Когда вы удаляете стресс, чтобы получить травму, Серьезность травмы равна количеству уровней в стресс-треке, которые имели хотя бы один заполненный блок. Серьезность травмы определяет насколько тяжело эта травма будет заживать.

Механически травмы действуют в многом подобно негативным особенностям. Всякий раз, когда вы делаете тест, который может быть обоснованно осложнен травмой, вы добавляете негативную кость к этому тесту. Особенно серьезные травмы могут добавлять больше негативных костей, по усмотрению GM.

В одной категории никогда не может быть более трех травм одновременно (любой степени Серьезности). Если вы когда-нибудь получите четвертую травму в категории, вы сразу же умираете без всякого шанса зацепиться за жизнь (смотрите **Смерть**).

Получение травм

Есть два способа получить травму. Обычно вы можете получить одну путем преобразования стресса в травму, снимающая стресс и помогающая вам начать вылечиваться от урона, нанесенного вам. Так же некоторые специальные враги могут причинять вам автоматически определенную травму.

Для того, чтобы преобразовать ваш стресс в травмы, у вас должно быть в запасе по крайней мере пять минут бездействия, чтобы провести анализ того, как ваш стресс повлиял на вас. Этот процесс может принимать форму осмотра своих ран после битвы, размышления о ментальном напряжении, которому вы подверглись, или сопоставления случаев вашей доверчивости. Вы можете сделать это, когда захотите, пока у вас есть достаточно времени. Можно удалять стресс почаще и пораньше, создавая большое количества мелких травм, которые легко вылечить, но которые будут тяготить вас. Или же можно игнорировать ваши ранения, избегая сразу же переводить их в травмы, но рискуя, что они станут еще более серьезными, прежде чем у вас появится шанс начать разбираться с ними.

Проведя пять минут на самоанализ, вы удаляете весь стресс в одной категории. Затем записываете одну травму в этой категории с Серьезностью, равной количеству уровней в стресс-треке, на который был хотя бы 1 заполненный блок. Далее, вы определяете точный характер травмы и как она повлияет на вас. Это должно основываться на ее серьезности и как вы получили очки стресса, которые были удалены. Если вы испытали стресс из-за падения со здания, возможно, это приведет к травме "Сломана нога". Или, если вы испытали стресс от того, что стали свидетелем как ваш лучший друг умер у вас на глазах, может быть, это вызовет травму "Не может завести друзей".

Таблица 6 Примеры Травм представляет список травм, который можно использовать в качестве вдохновения при принятии решения о характере вашей травмы. Не ограничивайтесь травмами, предложенными здесь; просто использовать их в качестве отправной точки и вместе с GM придумайте травму, подходящую для вашей ситуации и персонажа.

Восстановление от травм

К счастью, большинство травм можно излечить с течением долгого времени. Как вы поступите для исцеления вашей травмы зависит от того, к какой категории относится травма и ее точный характер, как и определялось при ее возникновении. Лечение может иметь форму первой медицинской помощи и терапии для фи-

Таблица 6: Примеры травм

Серьезность	Физическая травма	Ментальная травма	Социальная травма
1	Подвернутая лодыжка, ожог первой степени, инфицированная рана, болезнь, смазанное зрение	Страх мертвых, увлеченность, забывчивость, активное отрицание	Равнодушие, неприязнь к определенному типу личности, смущение, беспокойство среди людей
2	Сломана лодыжка, ожог второй степени, гнойная рана, лихорадка, частичная слепота	Трепет перед мертвецами, иммобилизация, потеря памяти, отрицание	Апатия, ненависть к определенному типу личности, тревожность, недоверие людям
3	Сломана нога, ожог третьей степени, гангрена, серьезный грипп, слепота	Фобия мертвых, навязчивость, амнезия, иллюзии	Отрицание реальности, ярость от определенного типа личности, паника, паранойя по отношению к другим



Необратимые последствия травм

Некоторые травмы, такие как потеря конечности, нельзя полностью исцелить. Рана может зажить, и вы приспособитесь к инвалидности, но ваша конечность никогда не отрастет. В экстремальных ситуациях, таких как эта, GM может принять решение добавить отрицательную особенность вашему персонажу, как результат конкретной травмы. Например, если вы потеряли руку, вы можете получить как травму "Потерянная рука", так и отрицательную особенность "Потерянная рука". Со временем вы могли бы оправиться от травмы "Потерянная рука", полностью заживив раны, но вы никогда не восстановитесь от отрицательной особенности "Потерянная рука". GM должен пользоваться таким случаем добавления отрицательных особенностей от травмы для настоящего исключительных обстоятельств.

цесс 100% указанного времени, вы можете заниматься другими делами, пока выздоравливаете, до тех пор, пока они не вмешиваются напрямую в процесс лечения или не делают травме хуже. Например, лечение сломанной ноги может включать в себя некоторую форму шины или фиксации и воздержания от слишком большой нагрузки на ногу в течение месяца. Эта процедура не будет прервана делами вашей повседневной жизни, если вы не снимите шину или не пытаетесь бежать, опираясь на эту ногу.

После того, как время лечения подошло к концу, вы должны сделать тест, чтобы увидеть, удалось ли лечение. Этот тест использует оборонительную характеристику из той же категории, что и травма (Живучесть для физической, Сила Воли для ментальной, или Сочувствие для социальной). Как и в любом тесте, этот тест состоит из позитивных и негативных костей от любых обстоятельств, влияющих на лечение. Например, позитивные кости могут быть добавлены за счет полезного оборудования или помощи союзников, а негативные кости - из-за прерывания или осложнений при лечении.

Если проверка прошла успешно, уменьшите Серьезность травмы на единицу. Если Серьезность травмы уменьшается до нуля, травма исцелена и может быть удалена с листа персонажа. Если тест не пройден, или если у травмы до сих пор есть Серьезность, вы можете продолжать лечение до тех пор, пока она не будет полностью удалена. На усмотрение GM, когда серьезность травмы снижается из-за лечения, вы можете изменить характер травмы, основываясь на стадии исцеления. Это значит, что если лечение подействовало, то травма "Сломанная нога" может измениться на травму "Слабая нога", или уменьшить "Акрофобию" до простой "Боязни высоты", чтобы показать, что теперь она менее серьезная.

зической травмы, релаксации и личностных размышлений для ментальной травмы или помощи близких вам людей для социальной травмы. Количество времени, требуемое на лечение, зависит от Серьезности травмы, а подействует оно или нет определяется с помощью теста.

Когда вы решите начать лечение одной из ваших травм, расскажите GM какие меры для этого предпринимаете. Затем вы должны подвергнуться лечению в течении времени, определяемого Серьезностью травмы, как указано ниже (требуемое время лечения также отмечается в блоках серьезности на листе персонажа):

- **Серьезность 1:** Один день
- **Серьезность 2:** Одна неделя
- **Серьезность 3:** Один месяц

Для излечения не нужно тратить на этот про-

Конфликт

Большинство сцен в **Зомби Апокалипсис** обыгрываются повествовательно, GM рассказывает историю и призывает различных персонажей в вашей группе делать тесты, когда вы решаете предпринять какую-нибудь задачу. Тем не менее, выживание в апокалипсисе часто очень напряжено, и вы можете быстро оказаться втянутыми в конфликт с враждебными персонажами или оказаться при опасных обстоятельствах, в которых каждая секунда на счету. В таких ситуациях полезно иметь немного больше механик к повествованию, гарантируя, что все в сцене получают возможность внести свой вклад в историю и что все их действия будут равномерно и справедливо рассчитаны по времени.

Расчет времени

Как только возникает конфликт (или любая сцена, чувствительная ко времени), обычный поток повествования останавливается, и игра переходит в "структурированное время". В структурированном времени игра разворачивается в серии раундов. В течение каждого раунда каждый персонаж, участвующий в сцене, получает один ход. После того, как все персонажи предприняли свои ходы, начинается следующий раунд. Это продолжается до тех пор, пока действие не закончится. Каждый раунд представляет собой около десяти секунд игрового времени, и все персонажи действуют одновременно в течение этих десяти секунд.

Чья группа, ваша или противника, действует в первую очередь определяется тем, какая группа имела инициативу в начале боя.

Определение инициативы

Если две или более противоборствующие группы персонажей вовлечены в конфликт, порядок, в котором они получают свои ходы каждый раунд, может означать разницу между жизнью и смертью. Первое, что GM должен определить, когда игра входит в структурированное время, какая группа будет иметь инициативу, иными словами, в каком порядке эти группы будут действовать.

Этот порядок инициативы определяется исходя из обстоятельств, при которых начался конфликт. Та группа, которая имеет очевидное преимущество над другой, действует первой. Если вы и другие персонажи закончили переговоры с другой группой выживших, напав на них, инициатива будет у вас, и вы будете действовать первыми. Как бы то ни было, если вас застигла врасплох особенно тихая группа нежити, инициатива будет уже у них.

После того, как GM определил порядок действия различных групп, участвующие в сцене, каждый персонаж и NPC предпринимает свои ходы. Каждый персонаж в первой группе может предпринять свой ход в любом порядке, как того

Ничья

Когда кто-то имеет преобладающую инициативу в большинстве случаев, как правило, всё довольно очевидно, но есть случаи, в которых все становится хаотичным, и не очевидно, какая группа должна делать ход прежде другой. В этих случаях, GM может использовать встречный тест Ловкости. Один представитель от каждой группы назначается для прохождения этого теста. Это означает, что персонаж принимает на себя лидерство в ситуации, направляя товарищей по группе в групповом ответе в последующем бою. Затем GM определяет порядок, в котором группы действуют, на основе успешности теста их представителей, и победитель в тесте ходит первым.

он пожелает (имейте в виду, что каждый персонаж может предпринимать только один ход за раунд). После того, как все они закончили свои ходы, следующая группа начинает свои ходы, и так далее.

Ход

Когда пришло время вашей группе действовать в раунде, вы и члены вашей группы каждый предпринимает один ход. Эти ходы можно делать в любом порядке в пределах группы, исходя из ситуации, но каждый персонаж должен завершить свой ход до того, как следующий сможет сделать свой.

Во время своего хода у вас есть примерно десять секунд (в игре), чтобы попытаться сделать все, что вы хотите. Как правило, этого времени достаточно, чтобы немного переместиться, а затем попытаться предпринять одну задачу. В общем у вас есть достаточно времени в ваш ход, чтобы предпринять не более одной задачи, которая требует того или иного теста. Если вы опишете GM, что вы хотите сделать в свой ход, и окажется, что это потребует более одного теста, вполне вероятно, что это нужно будет разбить на несколько ходов. Подробнее о том, что именно вы можете уместить в свою ход, вместе с рекомендациями о том, как справиться с несколькими общими задачами, смотрите разделе **Задачи**.

После того, как вы описали, что вы делаете в свой ход, включая любые передвижения, выполнив необходимые тесты, GM рассказывает о результатах ваших действий, основываясь на результатах теста и любых других деталях, имеющих отношение к ситуации. На этом ваш ход заканчивается.

Задачи

В качестве общей рекомендации, когда вы пытаетесь выполнить задачу в течение одного хода структурированного времени, вы можете предпринять две вещи. Во-первых, вы можете

выполнить одну небольшую задачу, как правило, по с передвижением. Этим может быть нырания за укрытие, отступление от вашего врага, закрывание двери, или любые другие действия, в зависимости от контекста. Эта небольшая задача должна быть тем, что можно закончить в течение нескольких секунд, и не должна требовать полной концентрации внимания, и тем, в чем бы вы обоснованно преуспели в большинстве случаев.

Во-вторых, вы можете попробовать предпринять одну большую задачу. Это то, что требует большую часть вашего внимания и некоторые навыки или удачу. Наиболее распространенным примером большой задачи в бою является атака противника. Поскольку это действие настолько распространено и может принимать различные формы, существуют определенные правила для выполнения атаки (смотрите **Атака**). Тем не менее, атака всего лишь одно из бесконечного числа типов действий, которые вы можете попытаться сделать во время своего хода. Раздел **Примеры Других Задач** дает примеры нескольких других типов распространенных задач, которые вы можете выполнять во время вашего хода, и дает рекомендации о том, как GM мог бы урегулировать их.

Движение и расположение

Большая часть движений, которые вы предпринимаете во время хода в сцене действий, не требует теста, и их можно выполнять в дополнение к любым большим задачам, которые вы предпринимаете. Например, медленно идти во время стрельбы из своего оружия, подбежать к цели перед атакой, или просто перейти из комнаты в комнату в заброшенном здании. Как пра-

вило, при такого рода незначительном маневрировании средний персонаж может двигаться около двадцати метров через открытое пространство. Тем не менее, GM может принять решение о том, что вы не можете передвинуться так далеко из-за воздействия окружения, таких как темнота, погодные условия, или неустойчивое основание.

Самым простым является переход с одного места на другое, эта малая задача на вашем ходу также может включать в себя еще одно дополнительное небольшое побочное действие, которое вы захотите сделать. Вот некоторые рекомендации:

- Нырнуть в укрытие
- Выгащить предмет экипировки
- Открыть или закрыть двери
- Упасть ничком или встать
- Говорить с другими персонажами

Хотя большинство движений во время конфликта могут рассматриваться в качестве второстепенных задач, могут возникнуть случаи, когда вы захотите посвятить все свое внимание и энергию на спринт, такой быстрый, насколько это возможно. В этих случаях, простое действие очень быстрого движения в напряженной ситуации требует провести тест Живучести и забирает всё ваше внимание на весь ваш ход. При успехе, средний персонаж может передвинуться на расстояние около шестидесяти метров через открытое пространство. В случае провала, GM может заставить вас пробежать более короткое расстояние (сорок метров или меньше), получить физический стресс, или даже запнуться и упасть, в зависимости от ситуации.



Атака

Зомби Апокалипсис - несколько не мирное событие. Плохо это или хорошо, но, когда сталкиваешься с воющим ужасом, жаждущим плоти, человеческая природа реагирует на это насильственно, либо в сторону этого ужаса, либо по отношению к собратьям людям, в исступленном ужасе.

Вероятно, наиболее распространенная задача, которую вы будете предпринимать во время конфликта, это атака против противников. Бросаете ли вы кирпич, стреляете из пистолета или размахиваете кулаками, атаки регулируются похожими базовыми правилами, хотя они могут быть изменены GM для соответствия ситуации.

Когда вы предпринимаете физическую атаку против другого персонажа, вы проходите тест Ловкости. Добавляя позитивные и негативные кости к этому тесту так же, как с любым другим тестом, в зависимости от особенностей, эффектов окружающей среды, прикрытий и любых других эффектов. Тем не менее, вместо добавления обычной одной позитивной кости за элемент экипировки, оружие добавляет свои типы и количество костей, базируясь на том, как легко им пользоваться (смотрите **Оружие**).

Если тест Ловкости для атаки прошел успешно, ваша цель немедленно получает физический стресс, равный общему числу успехов в тесте. Он может быть дополнительно модифицирован с помощью используемого вами оружия. Стресс, полученный вашей целью, следует всем обычным правилам получения стресса, таким

Нефизическая атака

Правила, представленные для атаки, не обязательно применимы только к физическим атакам. При определенных обстоятельствах GM может позволить вам вы сделать подобный бросок, когда вы ментально или социально "атакуете" вашу цель, например, когда допрашиваете пленного или спорите с соперником. В этих случаях, следуйте правилам, изложенным здесь для совершения атаки, но используйте наступательную характеристику из соответствующей категории (Логика для ментальной или Харизма для социальной), и наносите цели стресс в соответствующей категории. Очевидно, что физические оружие не влияет на такой бросок так же, как при физических атаках, но в остальном тест работает таким же образом.

как уменьшение сопротивлением (смотрите **Получение Стресса**).

Чтобы предпринять бросок атаки, в первую очередь, вы должны быть в состоянии выполнить атаку. Это означает, что надо быть физически способным справиться с задачей, знать о вашей цели и находиться в диапазоне действия предполагаемого способа атаки. Если GM позволяет, иногда вы можете предпринять попытку атаки, даже если вы не соответствуете всем этим условиям, но с дополнительными негативными костями в пуле, для отображения этих дополнительных проблем. Примерами этого могут служить, дико вертеться в кромешной темноте или стрельба по шуму в кустах.



Таблица 7: Примеры задач

Задача	Соответствующая характеристика	Добавляет позитивные кости	Добавляет негативные кости
Лазание, прыжки или акробатика	Ловкость	Веревка, Мягкое приземление	Скользкая поверхность, находиться под атакой
Скрываться от врага	Ловкость или Логика	Темнота, скрывающая местность	Яркий свет, в прямой видимости врага
Бег (более 20 метров за один ход)	Живучесть	Бежать вниз, бежать ради своей жизни	Бежать вверх, скользкая поверхность
Вскрыть замок	Логика	Простой замок, отмычки	Сложный замок, находиться под атакой
Принуждение противника к капитуляции	Харизма	У вас преимущество в бою, противник хочет жить	Противник имеет преимущество в бою, противник за гранью разума
Уговорить врага	Сочувствие	Вы еще не убили никого из них, вы отложили в сторону свое оружие	Враг ненавидит вас, союзники активно атакуют врага

Пример

Группа оказалась окружена толпой нежити в подвале, в котором занималась мародерством. Милла вытаскивает пистолет, украденный ее из магазина спортивных товаров, и начинает стрелять, чтобы прикрыть отход своих друзей. Она добавляет три позитивных кости в свой пул: одну за пистолет, одну за свою особенность "Снайпер" и одну за то, что стреляет почти в упор. Затем Джордж (GM) добавляет одну негативную кость к ее пулу за темноту в подвале.

Милла бросает кости, получает "2", "3", "5" и "5" на позитивных костях, и "2" на негативной. С ее превосходной Ловкостью 5, она получает 3 успеха и ни одного очка стресса после удаления "2" из пула. Затем она добавляет +2 к выброшенным успехам, благодаря своему пистолету, и наносит 5 очков физического стресса ближайшему зомби.

Примеры других задач

Возможности для того, что вы могли бы попытаться сделать в течение одного из своих ходов, почти бесконечны. Обсудите с GM, чтобы решить, как именно вы хотите реализовать задачу, выбирая наиболее подходящую характеристику и добавляя позитивные и негативные кости в пул в зависимости от обстоятельств.

Таблица 7 Примеры Задач дает несколько рекомендаций о том, как прорабатывать распространенные задачи, которые вы захотите предпринять. Тем не менее, это только советы, и их можно изменить, чтобы соответствовать любому вашему сценарию.

Любое действие, совершаемое во время структурированного времени, можно решить задачей. Во время зомби апокалипсиса персонажи столкнутся со всевозможными испытаниями и трудностями, особенно находясь под напряжением от неизбежной атаки либо ходячих мертвецов или своих собратьев людей. Для получения более подробной информации и руководства по интерпретации результатов тестов при выполнении задач смотрите **Проведение Тестов**.

Глава II: Введение игры

"У нас есть все, что могло бы здесь понадобиться. Все, что нам нужно сделать, это запереть дверь, заколотить окна, заложить дымоход, герметизировать вентиляцию, и убедиться, что ничто, я имею в виду, вообще ничто, не могло увидеть нас здесь. Это в принципе рай."

Выживший, который четко всё продумал

Эта глава **Зомби Апокалипсис** вся о том, как быть Мастером Игры (или GM). Если вы - GM, то ваша работа немного отличается от других игр. Она состоит в том, чтобы вести игру; рассказывать историю по мере ее развития, играть роли всех других персонажей (NPC), а также решать, как результаты тестов и действия игроков повлияли на историю. Основная роль GM изложена во введении, но эта глава рассказывает всё более подробно, давая советы, как лучше использовать ресурсы и выносить решения по правилам, предусмотренными этой книгой.

Структура истории

Как GM, ваша главная цель в игре **Зомби Апокалипсис** - это рассказать историю вместе со своими игроками. Эта история может быть какой угодно, от реалистичной симуляции жизни во время апокалипсиса до комичного фарса, в котором мир сошел с ума, но всё же это история. Ваша задача состоит в том, чтобы передать эту историю в занимательной и интересной форме, и привлечь игроков, давая им значимые для истории действия для выполнения и выбор, поскольку они идут своим путем в этой истории.

События, которым персонажи игроков подвергаются, связываются вместе, формируя общую хронику игры. И это может занять один сеанс игры или вылиться в долгую кампанию.

События

В ролевой игре действие разбивается на отдельные сегменты, называемые "события". Событие - эквивалент сцены из книги или кино, один сегмент действия,двигающий историю или добавляющий контекст некоторым способом. События могут длиться от нескольких минут до нескольких часов и обычно сосредоточены на попытках персонажей достичь конкретной цели. И вам решать, когда одно событие заканчивается и начинается другое, что происходит обычно органически с небольшими фанфарами.

В качестве общего правила, события обычно попадают в одну из четырех категорий: социальное, исследование, выживание и бездействие.

Социальное событие

Социальные события втягивают персонажей в переговоры с другими персонажами, которыми обычно являются NPC под управлением GM. По мере того, как развиваются переговоры, обеим

сторонам может потребоваться выполнение различных тестов, используя свои социальные или ментальные характеристики для достижения желаемого результата в переговорах. Социальные события обычно заканчиваются либо тем, что переговоры завершаются дружелюбно и обе группы идут дальше по своим делам, либо переговоры идут не так и начинается бой!

Исследование

В ходе исследовательских событий персонажи перемещаются по своему окружению, разведывают новые локации или ищут припасы. Как правило, в подобных событиях вы описываете пространство вокруг персонажей, а затем позволяете им принимать решения о том, как действовать. Затем вы рассказываете о результатах действий персонажей, снова описывая пространство, если их действия повлияли на него, или раскрываете новые, ранее неизведанные локации, если они предприняли попытку пройти дальше.

Выживание

События на выживание включают в себя любые чувствительные ко времени события, в которых персонажи находятся в опасности. Они могут быть втянуты в бой с враждебными персонажами, пытаться выжить при воздействии окружающей среды, таких как очень плохая погода или пожар, или иметь дело с любым количеством других угроз. Эти события обычно обигрываются с помощью структурированного времени (смотрите **Конфликт**), в котором персонажи берут ходы, предпринимая действия, пока событие не окончится.

Бездействие

Между периодами отчаянной борьбы за выживание, интенсивными переговорами и тщательным исследованием часто наступает временное затишье в действии. Бездействие охватывает все эти затишья, от путешествий по пересеченной местности в течение нескольких дней до отдыха в течение нескольких минут после напряженного момента. Эти ситуации практически не имеют значения для общего сюжета; вы можете осветить их несколькими простыми быстрыми предложениями, подводя итог проведенному времени. Бездействие - это время, когда персонажи могут заняться преобразованием свой стресса в травмы (смотрите **Получение**

Травм) или восстановиться от своих травм (смотрите **Восстановление от Травм**).

Повествование

Когда вы связываете воедино события по ходу игры, то формируете непрерывное повествование: история борьбы персонажей игроков за выживание. Это одна из самых сложных задач для вас, как GM, но и одна из самых вознаграждаемых. Требуется балансировать на лету запланированные заранее события согласно действиям персонажей игроков. Как правило, лучше всего помочь им самим установить несколько конкретных целей для выживания, которые они чувствуют уместными для себя, в соответствии с вызовами сценария. Затем вы можете строить свои козни вокруг этих целей с использованием локаций, приведенных в этой книге, и других своих собственных наработок для места действия при различных событиях.

Начало

Как вы начнете игру **Зомби Апокалипсис** задаст тон для всей кампании. Бросите ли вы мир в хаос, или вспышки зомби будут медленно поглощать мир в течение дней? Как бы вы не решили развивать определенный сценарий, вам все еще нужно начать игру таким образом, чтобы свести персонажей вместе для последующих действий. Для этого рекомендуем, чтобы ваша история начиналась за тем же игровым столом, за которым сидите вы и ваши игроки. Вы можете начать историю с игры, в которую вы сели играть, прерванную (внутри истории) первыми новостями о грядущем апокалипсисе.

Такой способ начала игры позволяет не только начать с собравшимися персонажами в одном месте, но и легче определить начальные состояния персонажей. Какие вещи есть на них или с ними прямо сейчас? Это их экипировка. Кто-нибудь из них в настоящее время испытывает последствия травмы? Если травма не является личной и игрок свободно может обсуждать ее, убедитесь, что она записана на листе персонажа!

Постановка целей

По мере того как мир начинает катиться в тарарары, везде начинается полный хаос. Для того, чтобы не запутаться и помочь развивать историю, хорошо, когда ваши персонажи имеют какие-то конкретные цели, которые хотят достичь. Хотя цели могут отличаться от группы к группе, от сценария к сценарию, и от локации к локации, есть несколько общих потребностей, ради которых большинству групп нужно поработать, чтобы выжить в играх **Зомби Апокалипсис**:

- **Добыть оружие.** Как только появляются первые зомби, появляется и необходимость в оружии, более эффективном, чем простая сковородка. Первый поход в магазин спортивных товаров или в дом родственников на поиски там оружия может стать самым опасным, так как большинство персонажей еще будут не вооружены.

- **Сбор еды и медикаментов.** Каждый человек должен есть. Добыча еды, воды и медикаментов, как правило, становится основной мотивацией в начале игры. Позже хорошей целью становится поиск возобновляемых источников этих ресурсов. Вы можете мотивировать персонажей, истощая один из этих ресурсов или делая больным персонажа в середине игры.

- **Создание безопасного жилища.** Когда мир становится адом и мертвые бродят по улицам, найти безопасное место для приютища, даже только временного, является необходимостью. Правильно обустроенное место для более длительного проживания является хорошей целью для текущей игры.

- **Поиск безопасного места в долгосрочной перспективе.** В конце концов, персонажи захотят найти окончательное решение для своего выживания, цель, ради которой они избегают смерти каждый день. В зависимости от сценария, решением может оказаться основание общины среди обломков цивилизации, или поиск военной базы, которая по-прежнему функционирует. Цели,

А что на счет меня?

Начало апокалипсиса за игровым столом не дает ответа на вопрос, что делать с вами, ведь вы тоже за игровым столом. Вы же не хотите управлять собой как одним из персонажей игроков, и одновременно создавать историю для всех остальных. К тому же, охраняя своего персонажа повсюду, вы можете создать конфликт интересов.

Так как же вам следует с этим поступить? Ну, есть довольно простое решение... но вам, возможно, оно не понравится. Большинство персонажей фильмов про зомби скептически относятся к серьезности апокалипсиса, пока не станут свидетелями его зверств непосредственно. Что может быть лучше, чем ввести появление зомби для ваших игроков через самого себя? Зомби мог бы неожиданно напасть на вашу группу и оторвать большой кусок яремной вены. Или вы могли бы прийти на игру с жалобами о каком-то сумасшедшем на улице, который внезапно кинулся на вас и укусил, когда вы были на улице прошлым вечером. Тогда вы неизбежно умрете от своей травмы и станете первым зомби, с которым персонажам игроков придется иметь дело! Кроме того, вы всегда можете просто быстро увести вашего персонажа, чтобы найти любимого человека, когда появятся известия об апокалипсисе, но где в этом веселье?



подобные этим, хороши для кампаний, в которых персонажи пережили первоначальный ад апокалипсиса нежити и должны теперь смотреть в будущее.

Когда вашу группу сначала бросят в события апокалипсиса, скорее всего, многие члены группы сами будут тяготеть к этим целям, а кто не будет, того можно подтолкнуть в этом направлении, тонко используя NPC или сюжетные события. И следует сказать, что нет "правильного" или "неправильного" способа играть в **Зомби Апокалипсис**; вы и ваши игроки могут ставить перед собой любые цели, какие хотите. Просто представленные здесь цели наиболее распространены в большинстве апокалиптических историй.

Использование локаций

В каждом сценарии в этой книге описан ряд мест, чтобы помочь вам в создании событий для соответствующего сценария. Каждая локация представляет собой в качестве примера тип местности, в котором ваши персонажи могут оказаться в процессе игры. Описания этих локаций достаточно общие, так что их можно адаптировать к вашей точке мира. Например, в сценарии **Пандемия** одна из локаций - автомагистраль; ее можно легко адаптировать для представления любого локального шоссе, на котором ваши персонажи окажутся в вашей игре.

Каждая локация, представленная здесь, включает в себя описание того, на что это место похоже, а также список идей для событий, с которыми персонажи могут иметь дело, пока находятся там. Каждая из этих идей - просто отправная точка, от которой можно создать целое небольшое приключение само по себе. Пусть персонажи реагируют на все по-своему и принимают решения самостоятельно. Они сами на

себя навлекут многие неприятности и без вашего стимулирования.

Выполнение тестов

К счастью, придумывание результатов последствий выбора и действий персонажей, сделанных на протяжении всей игры, не зависит от вас полностью. Преуспел ли персонаж или потерпел неудачу в том, что он попытался сделать, определяет игровая механика посредством использования тестов; все, что вам нужно сделать, это решить, как его успех или неудача повлияют на историю. Быстрые и простые тесты предоставляют вам легкий способ представления попытки персонажа предпринять какую-нибудь задачу и определить результат этой попытки.

Ключом к эффективному использованию тестов заключается в расчете времени. Если слишком часто заставлять персонажей проходить тесты, то ваша игра увязнет и отдельные результаты будут менее значимыми, но, если не требовать проведения тестов вообще, то это заставит

Способ отслеживания

Поскольку потребность в ресурсах, таких как оружие, продовольствие, вода и медикаменты, является основной движущей силой для персонажей, важно, чтобы вы отслеживали и использовали эти ресурсы для мотивации персонажей. Вы можете отслеживать их, используя любой метод, лучше всего подходящий для вас, от жетонов или запасных костей до записи на бумаге. Кроме того, для каждого игрока у вас может быть индивидуальный трекер ресурсов (например, для батареек или патронов). Для получения дополнительной информации смотрите раздел **Отслеживание Мелких Деталей**.

персонажей чувствовать себя беспомощными и отделенными от игры. Главное умение заключается в том, чтобы персонажи проходили тесты только тогда, когда успех или неудача действия повлечет за собой что-то значимое или интересное в истории.

Выбор теста для определенной задачи требует некоторой творческой интерпретации. Подумайте о том, чего персонаж пытается достичь, и какая из шести характеристик лучше всего помогла бы с этой задачей. Если у вас возникли проблемы с принятием решения, задайте себе два вопроса: Является ли задача физической, ментальной или социальной? И, является ли действие агрессивным или оборонительным? Если вы не можете выбрать между двумя различными вариантами, спросите игроков. У них найдется предпочтение!

Когда добавлять позитивные кости

Позитивные кости, добавленные в пул, представляют какие-либо обстоятельства, которые могут оказаться полезными для проходящего тест персонажа. Когда персонаж проходит тест, редко будет нужна самому искать причину для добавления позитивных костей, игрок сам будет выискивать любое обстоятельство, которое может помочь ему добиться успеха! Часто вам придется решать, имеет ли право предлагаемый фактор внести свой вклад в тест или нет.

Используйте позитивные кости, чтобы вознаграждать планирование и творческое мышление. Если игрок придумал действительно умный план или проделал большую работу по обыгрыванию действий для персонажа, наградите его дополнительной позитивной костью, поощряя хорошую ролевую игру в будущем.

Еще один хороший источник позитивных костей - содействие. У персонажей возникла проблема с убийством зомби? Вместо того, чтобы атаковать всех зомби по одиночке, рекомендуйте им объединиться для одной атаки, каждый помогающий персонаж добавляет дополнительную позитивную кость. Зомби больше не угрожают вашим бронированным персонажам? Проводите одну атаку толпой зомби, добавляя дополнительную позитивную кость за каждого

зомби в толпе. Однако, не стесняйтесь накладывать разумные ограничения на содействие. Только персонажи, которые могли бы реально помочь, могут добавлять позитивные кости к тесту.

Когда добавлять негативные кости

Негативные кости, добавленные в пул, представляют какие-либо обстоятельства, делающие выполнение задачи более сложной или опасной для персонажа. Игроки вряд ли захотят сами предлагать причины для добавления негативных костей в пул; именно вам нужно будет добавлять все негативные кости в пул. Основными причинами для добавления негативных костей в пул являются негативные особенности и травмы персонажа, а также изначальная сложность задачи.

Когда игроки проходят тест, вряд ли они предложат добавить негативные кости в пул из-за своих особенностей или травм. Таким образом, хорошая практика состоит в том, чтобы спросить их об их негативных особенностях и травмах в той же категории, из какой берется характеристика для теста, при сборке пула. Таким способом, вы можете быть уверены, что вы при этом ничего не забыли, и можете побудить игроков самим отслеживать текущие травмы и особенности персонажа.

После добавления всех негативных костей за соответствующие особенности и травмы персонажа, вы должны еще добавить кости за сложность задачи. Сложность может быть следствием условий окружения или опасности, или может просто отражать изначальную сложность задачи. В общем, на это должно уходить от одной до трех костей, в зависимости от характера поставленной задачи. Смотрите **Таблицу 8 Сложность** по получению рекомендаций для определения сложности задачи.

Регулировка негативных костей

Так как негативные кости обычно приводят к получению персонажем стресса, они являются отличным инструментом для управления напряжением в процессе игры. Следите за стресс-тре-

Таблица 8: Сложность

Добавленные негативные кости	Сложность	Примеры
0	Просто: нет ни одного шанса получить стресс или ранение	Бежать через открытое пространство, играть по-дружески в карты, торговаться с торговцем
1	Легко: повседневные стрессовые задачи	Поднять тяжёлое препятствие, вскрыть запертую дверь, соврать кому-то знакомому
2	Сложно: требует от персонажа выйти за пределы своих обычных возможностей	Удерживать дверь закрытой против орды зомби, взломать компьютер, принудить пленника
3	Пугающая: очень стрессовая, с возможностью причинения длительной травмы или напряжения	Спрыгнуть с крыши здания, разрядить живую бомбу, договориться с враждебными выжившими, держащих в заложниках ваших друзей
4+	Неимоверно опасно: почти всегда причиняет персонажу некую форму длительного повреждения	Пробираться через горящее здание, быть свидетелем поедания вашего друга живьем, возглавить небольшой отряд против подавляющей орды нежити

Сложность без стресса

В некоторых случаях персонаж может попытаться выполнить задачу, которая невероятно сложна, но не может нанести опасное количество стресса при выполнении. В этих случаях вместо добавления большого количества негативных костей в пул, вы можете потребовать от персонажа выбросить определенное количество успехов на своем броске, чтобы добиться успеха.

ком персонажей и используйте его, чтобы руководствоваться при добавлении негативных костей в их пул. Если вы хотите увеличить напряжение, начните добавлять больше негативных костей к тестам, пока персонажи не получат достаточное количество стресса. С другой стороны, если вы хотите дать персонажам передышку, наоборот уменьшайте количество негативных костей, чтобы их стресс-треки не вышли на свой максимум.

Имейте в виду, что по мере заполнения стресс-трека, персонаж повышает устойчивость к дальнейшему стрессу (смотрите **Соппротивление**). Это означает, что как только у персонажа есть 6+ стресса в категории, нужно уже нанести 3 очка стресса, чтобы добавить еще одно очко в стресс-трек персонажа. Если вы хотите, чтобы персонаж с настолько высоким сопротивлением ощущал давление с помощью тестов сценария, вам нужно добавить в пул, по крайней мере, три негативные кости.

Определение результатов

Полные правила для механических результатов теста представлены ранее, но интерпретация результатов может выйти далеко за рамки простого подсчета успехов и стресса. Результаты броска пула костей - отличная возможность для повествования, дающая вам ресурсы для придумывания творческого результата. Каждая кость добавлена в пул по какой-то причине;

аналогичным образом, результат на каждой кости может иметь смысл для истории, после того как бросок сделан.

Например, скажем, что игрок добавляет позитивную кость в пул для теста на Ловкость из-за своей особенности "Гимнастические Тренировки", затем добавляет негативную - из-за травмы "Вывихнутая Лодыжка". Затем, когда задача будет решена, вы удалили соответствующие негативную и позитивную кости. Если учесть, что кости были добавлены по определенным причинам, вы можете описать действие, сказав, что кости были удалены, потому что персонажу удалось использовать свои гимнастические навыки, чтобы не нагружать свою больную лодыжку, избежав стресс, который иначе он мог бы получить.

Хотя в реальности сложно отследить или вспомнить какая кость за что была добавлена, вы все равно можете использовать результаты, чтобы придумать интересную историю, базируясь лишь на факторах, сформировавших пул. Не важно, что кость, удаленная в приведенном выше примере, вероятно, и не была добавлена именно из-за этой конкретной причины, важно только то, что кости были добавлены в пул именно по этим причинам. Описывая действие таким способом, вы делаете различные факторы, добавляющие в пул кости, более значимыми, и рассказываете более глубокую и связанную картину действия.

Управление NPC

Когда вы действуете как GM, один из самых лучших инструментов в вашем распоряжении - это актерский состав неигровых персонажей (Non-Player Character или NPC), которых вы можете создавать и контролировать. NPC - это любые персонажи в истории, не находящиеся под контролем ни одного из игроков. Ими могут быть другие дружественные выжившие, члены враждебных банд или даже неразумные орды зомби.

Тестирование безумия

Ужасные вещи, которые выжившие после апокалипсиса должны делать или быть им свидетелями, часто толкают людей к безумию. В зависимости от типа водимой вами игры, душевная стабильность ваших персонажей может стать неотъемлемой частью игрового опыта. Для того, чтобы провести тест на противостояние ужасам, наблюдаемыми персонажами вокруг себя, используйте характеристику Сила Воли. У этих тестов часто должно быть довольно немного негативных костей, добавленных для отображения психического напряжения от таких проблем, и даже если персонаж остается сдержанным, перенесенный опыт все еще может нанести ему некоторый серьезный ментальный урон.

Поскольку в любом случае персонажи получают долгосрочный стресс или травмы из-за этого, их успех или неудача на этом тесте определяет только их непосредственную реакцию на события, свидетелями которого они стали. При успехе персонажам удастся сдержать свою реакцию и сохранить спокойствие на данный момент, несмотря на психическое напряжение. Однако, при неудаче персонаж может сразу же начать кричать, свернуться в дрожащий калачик или его может от страха стошнить. В случаях смертельного ужаса, можно сказать, что персонаж начал предпринимать некоторые произвольные действия, так одним из результатов может стать временная потеря самоконтроля.

Вы сами решаете, как они будут действовать, изображая всё то, что ни говорят и делают, а также отслеживаете их характеристики и другие параметры.

Профиль NPC

NPC следуют тем же правилам, что и персонажи игроков, по большей части. Они имеют характеристики, особенности и экипировку, и могут получать стресс. Тем не менее, большинство NPC в **Зомби Апокалипсис** не надо отслеживать на том же уровне детализации, что и для персонажей игроков. Большинство из них имеет значение только для одного или двух событий, а затем их не увидят больше никогда. И потому, большинству NPC не нужен полный лист персонажа; вместо этого, их представляют через профиль с описанием всех соответствующих характеристик, особенностей, экипировки и так далее. Каждый сценарий содержит профили для NPC, имеющих отношение к соответствующему сеттингу. При введении этих NPC в сюжет вы можете обращаться к их профилю в этой книге за соответствующими параметрами и записывать любой полученными ими стресс на бумаге для заметок.

Особые способности NPC

Профили NPC, предоставленные в сценариях в этой книге, отличаются от профилей персонажей игрока одним большим аспектом: многие из них имеют особые способности, меняющих способ применения некоторых правил игры. Эти особые способности недоступны для персонажей и отличают NPC друг от друга, часто демонстрируя их уникальную сверхъестественную природу. Некоторые NPC могут игнорировать определенные виды стресса, в то время как другие автоматически вызывают у персонажей, в которых они попали в бою, определенные травмы, действующие на персонажей уникаль-

Важные персонажи

В ходе большинства игр в **Зомби Апокалипсис**, возможно, вы создадите или разовьете несколько NPC, которые будут более важными, чем другие второстепенных персонажи, взаимодействующие с персонажами игроков. Для этих людей стоит отслеживать их статистику с большим количеством деталей, чем для среднего NPC. Вы можете относиться к этим ключевым персонажам, как к персонажам игроков, сделав лист персонажа для каждого (вместо того, чтобы использовать один профиль для нескольких NPC одного типа) и отслеживать всё о них в индивидуальном порядке. Это может помочь им держаться особняком в истории, усиливая их важность для истории.

ным образом. Каждая особая способность описывает именно то, что NPC может делать по-другому, и то, как она влияет на правила. Если особая способность противоречит чему-то в правилах игры, текст способности имеет приоритет для этого NPC.

NPC и травмы

Для облегчения объема работ по отслеживанию нужной информации во время игры, рекомендуем не следить за травмами менее важных NPC. Нет резона, чтобы знать сломана ли нога у зомби, которого только что атаковал персонаж. Как только он ушел прочь, для истории он уже не важен. Когда незначительные персонажи заполняют один из своих стресс-треков, не позволяйте им "цепляться за жизнь" (смотрите **Смерть**). Просто позвольте им умереть.

Кампания

Когда ваша группа садится играть в **Зомби Апокалипсис**, хорошо бы иметь понимание



того, как долго вы хотите продолжать эту историю. На один вечер или на несколько? Вы можете рассказать короткую историю на один сеанс игры или можете развернуть целое повествование для кампании на много сессий, в которых ваши персонажи будут развиваться. Что бы вы ни решили, лучше начинать с приблизительной идеей о том, как долго вы хотите продолжать вашу кампанию, чтобы вы (и ваши игроки) могли всё соответственно запланировать.

Продолжительность кампании

Гибкость **Зомби Апокалипсиса** позволяет выбрать такой тип кампании, какой захотите. Игра идеально подходит для импровизированной одно-сессионной игры в дождливый день или на съезде, и также поддерживает группы, которые хотят привязаться к своим персонажам на долгое эпическое повествование.

В общем, продолжительность кампании делится на три категории:

- **Одна сессия.** Также известная как "одноразовая". Эти истории длятся в течение одной сессии. Они обычно имеют дело только с выжившими при начале бедствия и сразу же после него. Одно-сессионная игра часто заканчивается драматической гибелью персонажей.

- **Несколько сессий.** Обычно занимает от двух до четырех сессий, эти кампании позволяют рассказать целую историю с определенным концом. Отличный способ для запуска такой кампании – это одна или две сессии с использованием одного из разделов **Апокалипсис** из **Главы III Сценарии**, а затем одну или две сессии из раздела **Пост-Апокалипсис**. Можно сделать так, чтобы между двумя секциями кампании в игровом мире прошло значительное время, что позволит вам и вашей группе проследить, как персонажи меняются за время борьбы за выживание в пост-апокалиптическом мире.

- **Бесконечное выживание.** Кампания на пять или более сессий, и часто не имеет заданную концовку. В этих кампаниях ваши персонажи сталкиваются с проблемой долгосрочного выживания при конце света, начиная со вспышки зомби. Как правило, такие кампании естественным образом переходят из секции **Апокалипсис** в секцию **Пост-Апокалипсис** из **Главы III Сценарии**, в которых персонажи сталкиваются с нескончаемыми вызовами, пытаясь выжить при конце света.

Независимо от продолжительности вашей кампании, убедитесь, чтобы ваши игроки знают

об этом заранее. Игроки, думающие, что они играют в одно-сессионную игру будут всё делать совершенно по-другому, нежели игроки, которые хотят сохранить своих персонажей в живых для продолжительной кампании.

Развитие персонажей

В течение кампании персонажи развиваются и изменяются. Они получают новые навыки и способности, но также страдают от неудач и потерь. Для отражения этой эволюции персонажей, каждая сессия продолжительной кампании должна заканчиваться обсуждением того, как группа считает, изменился ли каждый персонаж в течение этой сессии игры.

Для каждого персонажа группа должна обсудить и принять решение о двух особенностях, которые наилучшим образом представляли эффективность персонажа в этой сессии, одна позитивная и одна негативная. Они могут ссылаться на конкретные случаи в сессии, но и они должны быть выражены как общие особенности, как и во время создания персонажа. Например, группа может решить, что в этой сессии персонаж показал себя хорошим руководителем, и принять решение о позитивной особенности "Великий Лидер", или может заметить, что персонаж падал духом во время напряженных ситуаций, и принять решение о негативной особенности "Отступает под Давлением". Ими не должны быть особенности, которые уже есть у персонажа, но они могут быть. Если группа не может выбрать между двумя различными вариантами, можно тайно проголосовать (с помощью костей) или публично поднятием рук. При любых сомнениях GM имеет окончательное решение.

После того, как группа определилась с одной или двумя особенностями, которые наилучшим образом представляли эффективность персонажа, соответствующий игрок вносит изменения в лист персонажа следующим образом:

- **Если персонаж не имеет подобной особенности,** игрок добавляет особенность на лист персонажа, маркируя ее негативной или позитивной, соответствующе.

- **Если персонаж уже имеет подобную особенность,** игрок выбирает одну из характеристик в соответствующей категории, и делает +1 к характеристике, если эта особенность позитивная, или -1, если особенность негативная. Это изменение не может понизить характеристику ниже 1 или увеличить выше 5. В этих случаях характеристика не изменяется.

Глава III: Сценарии

"Что значит, когда мы говорим поедатели мозгов? Одержимость демонами? Ярость зомби?

Как это передается? Через укусы? Царапины? Кровь? Бактерии? Излучение? Рок-музыка!?"

Мне нужно знать, с чем я имею дело!"

Выживший, который видел слишком много фильмов

На протяжении многих лет бесчисленные сценарии бедствия зомби были обыграны в кино, телевидении, литературе и графических романах. Зомби-апокалипсис стал одним из самых известных под-жанров XX и XXI веков. Конечно, с огромным количеством эфирного времени и количества страниц, посвященных ему, глобальный катаклизм, сопровождающийся восстанием мертвых, принял много, очень много, различных форм.

Пять таких сценариев подробно описаны на последующих страницах. Каждый сценарий охватывает события апокалипсиса (дни, недели, месяцы и годы), а также специфику конкретной

породы зомби в каждом сценарии. Хронология содержит детали о главных событиях каждого сценария, а списки локаций и NPC дают базисный инструментарий для GM.

Второй раздел каждого сценария посвящен состоянию мира в пост-апокалипсис, после того, как человеческая раса либо потеряла свое место в качестве доминирующей силы на планете, либо прогрызла себе путь назад до положения относительной безопасности против волн нежити. Локации и NPC пост-апокалипсиса предлагают платформу, на основе которой GM может строить истории, которые происходят в период после конца света.

Ночь метеоритного дождя. Апокалипсис

Все началось со странного метеоритного дождя. Говорят, что это было астрономическое событие года. Астрономы-любители собрались посмотреть на это явление, хотя значительное большинство просто проигнорировало его. Может быть, если бы они знали, что оно с собой принесет, они бы уделили больше внимания. Не то, чтобы они могли бы знать, никто не мог бы. Но конечно же, почти сразу начали происходить странные вещи. Мы думали, что первые случаи представляли собой вспышки странного бешенства, но эта теория испарилась с первыми под-

тверждениями атак людей. И, конечно, лекарство от этих психов и бешеных собак одно и то же - пуля в мозг.

Я никогда не забуду, как впервые увидел гуля. Я ехал ночью за городом, и прямо на меня выскочил олень. Я остановил машину, осмотреть повреждения и убедиться, что это на самом деле был просто олень. Потом я увидел это в свете фар. Это было оленем, всё еще, но оно было гнилым и распадающимся. Оно выглядело так, как будто разлагалось в течение нескольких дней. А потом оно медленно поднялось на ноги и пошло прямо на меня!

Это работало в кино!

В фильмах ужасов есть целый ряд испытанных и верных подходов для создания напряженности и беспокойства: фальшивые пугала, зловещие звуки и, конечно, музыкальная тема. Хотя некоторые из них хорошо применимы к ролевым играм, другие всё же нет. Например, хотя многие GM включают соответствующую фоновую музыку во время своих игр, маловероятно, что вы сопоставите время внезапного крещендо с неожиданным событием в игре (за исключением случаев простого совпадения). Другая проблема состоит в том, что многие из классических трюков полагаются на незнании персонажами угрозы, стоящей перед ними. Таким образом, в то время как персонаж в фильме, который видит недавно умершего гуля, может принять его за больного человека, игрок легко распознает его, как только GM упомянет пустое выражение лица, бледную кожу или другие подобные особенности. Даже если тьма или какая-нибудь другая причина будет скрывать ходячий труп, игроки, скорее всего, поймут это по малейшим зацепкам, или почувствуют себя обманутыми, если GM не упомянет по крайней мере о шаркающей походке человека.

Конечно, в ролевых играх часто бывает необходимость отделять знание игрока от знаний персонажа. И если придерживаться этого правила, то это может привести к "правильному" поведению персонажей, даже если игроки знают больше. Однако, это не всегда работает, особенно для **Зомби Апокалипсиса**. В конце концов, игроки изображают выдуманные версии самих себя, и тут уже более вероятно, что игроки хорошо знакомы с концепцией зомби. Таким образом, они должны прийти к выводу, что зомби, с которым они столкнулись, могут быть гораздо быстрее, чем персонаж в фильме. Конечно, это не должно сделать всё менее страшным. Кроме того, существует много разных версий живых мертвецов; и игроки должны потратить некоторое время на выяснение, какая именно разновидность зомби перед ними и каковы их характеристики.

Для персонажей игроков **Ночь метеоритного дождя** начинается как довольно обычная ночь, но все быстро выходит из-под контроля. Независимо от того, не спали ли персонажи намеренно, чтобы наблюдать за метеоритным дождем или совсем не знали об нем, это явление навсегда всё изменило. Оно принесло с собой неизвестный тип космического излучения, которое само по себе бы было достаточно большой задачей для ученых и без "побочных эффектов". В течение нескольких часов воздействие излучения становится очевидными, хотя сначала никто ничего не сопоставил. Но некоторые сопоставили, но звучало это слишком нелепо. Мертвые начали подниматься, выкарабкиваясь из свежесрытых могил на кладбищах, из холодильников в моргах и из обувных коробок, захороненных на задних дворах. Излучение влияло не только на трупы людей. А почему должно было?

Под потусторонним влиянием метеоритного излучения поднялись мертвые всех видов и жаждали плоти живых. Поскольку эффект излучения медленно распространялся по всему земному шару, легионы нежити поставили мир на колени. И это были не только недавно умершие, а всё, от сбитых на дороге до давно умерших трупов лишь с небольшими волокнистыми кусками сушеного мяса на своих костях, и мумии в музейных экспозициях. И поднимались снова не только те, кто был убит гулями, но и те, кто умер по какой-то другой причине.

Персонажи должны бороться за выживание в условиях орд гулей, начиная от своих бывших соседей до некогда любимых домашних животных. Все они теперь живые мертвецы, бездушные и глупые ожившие трупы, поднявшиеся несмотря на законы природы с помощью энергии извне Земли. Их гниющие тела не чувствуют боли, и есть только два способа навсегда остановить их: уничтожить мозг или отсечь голову.

Предстоит долгая ночь.

Впечатление

События **Ночи метеоритного дождя** начинаются с приходом метеоритного дождя. Однако, в зависимости от интересов и наклонностей персонажей, GM может предпочесть начать игру немного до этого, возможно потому, что персонажи захотят посмотреть метеоры. Даже если они обычно не проводят так свой вечер, персонажи почти наверняка слышали, что метеоритный дождь можно будет легко увидеть в начале ночи.

Город персонажей находится в эпицентре событий. Хотя излучение распространяется по всему земному шару, первоначально метеориты падают над их городом. Для того, чтобы это всё приблизить к персонажам, GM может даже уронить поблизости от них метеорит, во двор рядом с домом одного из персонажей или рядом с ними, когда они идут по улице.

Независимо от того, являлись ли они свидетелями явления или нет, не должно пройти много времени, прежде чем персонажи столкнутся со своим первым гулем. Это происходит из-за того, что излучение реанимирует трупы животных, а также трупы людей. Если персонажи не находятся близко к больнице, похоронной конторе или кладбищу, вряд ли они увидят ходячий труп человека так быстро. Тем не менее, мертвые животные просто обязаны быть где-то рядом (настолько рядом, что люди, возможно, не хотят думать об этом). Если по близости имеется небольшая лесистая местность, то там наверняка есть несколько недавно умершими тварей (или не совсем недавно). В пригородных районах должны быть сбитые на дороге животные или маленькие под домом. В городских районах крысы и другие вредители существуют в гораздо большем количестве, чем большинство людей могут даже подумать об этом. Дело в том, что будь то белка или лошадь, первая встреча персонажей с живыми мертвецами, вероятно, произойдет с гулем из животного царства.

Что видят персонажи игроков?

После метеоритного дождя события начинают обостряться медленно, но верно. GM может использовать это время для создания состояния напряжения. Если персонажи поговорят с другими людьми, включают новости или проверяют Интернет, они могут услышать рассказы о происходящих странных вещах, например, нападение диких или даже домашних животных. Кроме того, они могут лично ощутить странные звуки и мелькание кого-то, так как вредители-нежить царапаются о стены или шумят в деревьях. Они также могут столкнуться со следами недавнего насилия (кровавые пятна, разбитые окна и тому подобное) или даже заметить, что мертвое животное, увиденное ими на обочине дороги всего несколько часов назад, бесследно исчезло.

В конце концов, персонажи должны столкнуться с гулем, вероятно животным. Гуль имеет тревожный внешний вид, вызываемые им ужас и отвращение связаны непосредственно с количеством временем, которое прошло с момента смерти, и с причиной смерти. Очевидно, что недавно умершие и по естественным причинам выглядят не очень хорошо, но видящий их не может изначально даже не осознать, что они мертвы. Можно неправильно принять за болезнь бледную холодную кожу, пустые стеклянные глаза и безжизненное выражение лица. В конце концов, истина не сразу же возникает в сознании разумных людей, даже если уже она сама внезапно не раскрылась им.

В других случаях, природа гулей совершенно ясна. Умершие значительное время назад имеют все признаки разложения, а умершие насильственной смертью до сих пор имеют свои раны. GM может воспользоваться этой возможностью,

чтобы вызвать чувство отвращения у игроков. Для этого GM может проявить креативность при описании внешнего вида гуля, от отсутствующей конечностей до гниющей плоти, пустые глазницы и что-нибудь еще, что наполнит сцену (конечно, пока игроки чувствуют себя комфортно при этом!). Некоторые гули могут также иметь раны, нанесенные им их жертвами при попытке отбиться от них, от огнестрельных ран до ножей, торчащих из их тел.

Просачивание под землю у излучения займет больше времени, и похороненные трупы, особенно на поздних стадиях разложения, должны еще потрудиться, чтобы откопать себя. Следовательно, начальные столкновения с трупами людей в основном произойдут с недавно умершими, хотя трупы животных могут находиться в любой стадии разложения. По мере развития события, персонажи должны сталкиваться с нарастающим числом гулей со следами большего разложения и покрытых почвой, в которой их захоронили. На самом деле, эти гули менее опасны в некотором роде, потому что их истлевшие мышцы менее эффективны, а их гнилую плоть и ломкие кости легче порвать и сломать. Тем не менее, их внешний вид и запах всё же более ужасающие и гротескные. Один только запах может одолеть даже самого дисциплинированного человека.

Как разбираются с этим все остальные?

Как и следовало ожидать, люди не приняли спокойно открытие, что мертвые восстали и пируют плотью живых. Некоторые отреагировали недоверием, либо предлагая альтернативные объяснения, либо совершенно отказываясь признать ситуацию, иногда, пока не становилось слишком поздно. У большинства не было иного выбора, кроме как принять истину, если не из-за освещения в СМИ, то, по крайней мере, после того, как один раз стали сами свидетелями наличия нежити. В конце концов, вскоре гули были повсюду, как и свидетельства их прохода.

С высоким воздействием концепции "зомби-апокалипсиса" в культуре, многие люди довольно быстро перешли от страха к полной панике. В частности, потому что в новостях показывают, что вспышка не изолирована в районе персонажей, и многие заявляют, что наступил конец света. Некоторые отказываются от надежды, слишком быстро забывая о своем собственном выживании. Может быть эксцентрично, но некоторые пришли к идее освобождения, решив провести большую часть своего оставшегося времени на Земле в безостановочных вечеринках и бурной жизни.

Большой процент населения (возможно, даже почти все) отказались принять конец света так быстро. Это не означает, что их страх не заставил их совершить какую-то глупость или не привел к опасному поведению. Многие люди забаррикадировали свои дома или какое-нибудь

другое безопасное место, заботясь только о своем собственном выживании и своих близких. Другие сбились в сообщества для взаимной помощи и поддержки.

Неизбежно многие люди стали совершенно беспомощными в тисках явного террора нежити. Их реакция может включать в себя панику, иррациональное поведение, привлекающее к себе внимание гулей, раскрытие ранее безопасных мест или иным образом риск безопасностью других. Если персонаж сотрудничает с любыми NPC, такой инцидент может стать серьезным вызовом. Некоторые люди просто уступают отчаянию и отказываются содействовать усилиям выживающих, а некоторые полностью впадают в кататонию. Ухаживать за такими людьми или бросить их на произвол судьбы, может стать еще одним вызовом для персонажей.

Что могут делать персонажи игроков?

Помимо концентрации на своем собственном выживании, скорее всего, персонажи попытаются обеспечить безопасность друзей и семьи. Вероятно, они станут делать всё, чтобы выбраться из города или найти безопасное место и укрепить его в дальнейшем. У них может также появиться желание выяснить, что происходит. Конечно, многие персонажи довольно быстро сопоставят факты и осознают, что метеоритный дождь, что произошел как раз перед появлением гулей, не случаен; однако, это не дает ответа на вопрос как они связаны между собой. Хотя персонажи могут придумать всякого рода теории, вероятно, им придется подождать, пока эксперты не придут к какому-то выводу, если они хотят иметь надежную информацию.

У особенно активных игроков может появиться желание найти и изолировать или уничтожить обломки метеорита. Несмотря на то, это может показаться разумным, в конечном счете, это бесполезно. Даже если персонажи найдут способ как-то сдерживать излучение, они смогут найти только малую часть осколков, так как метеориты распались и разлетелись на бесчисленные осколки по огромной территории.

Истина

Пройдут годы, прежде чем ученые даже приблизятся к пониманию природы излучения. Его происхождение останется загадкой, но оно станет причиной событий, которые угрожают уничтожить человечество. Высокорadioактивное метеоритное тело возникло где-то за пределами Солнечной Системы и развалилось на части, как только вошло в атмосферу Земли, рассеяв радиоактивные частицы. Несмотря на то, что власти быстро перешли к изолированию и сдерживанию метеоритов от этого явления, это мало помогло или совсем не помогло остановить последствия. Когда метеоритное тело вошло в верхние слои атмосферы, его излучение разлетелось на большие территории. Через несколько

недель уже не существовало места на земном шаре, не тронутого неземными осадками.

Что они такое?

Через процесс, который никогда не смогут полностью понять, излучение активизирует мертвые ткани головного мозга, в результате чего нейроны и синапсы снова возбуждаются. Лишенные памяти или высших функций, оживленные трупы движимы только базовым инстинктом - питаться. По неясным причинам этот голод требует только живой плоти.

Излучение является чрезвычайно мощным, но кажется, не имеет вредного воздействия на живую ткань. Однако, если облучение живых существ происходит без каких-либо видимых эффектов, как только существо умирает по какой-

то другой причине, оно реанимируется в течение нескольких минут. На самом деле, любой человек со счетчиком Гейгера или другим подходящим прибором может обнаружить, что почти все практически светятся.

При начальном появлении излучения существующие трупы возвращаются к подобию жизни. Излучение влияет на трупы в любом состоянии или на любом этапе разложения, до тех пор, пока мозг и позвоночник в основном невредимы. Это означает, что гули могут не иметь некоторых конечностей, быть разорваны по талии, или не иметь всех основных органов. До тех пор, пока есть некоторые мышцы, чтобы двигаться, они представляют угрозу. Точно так же, гулей можно подстрелить, расчленивать, выпотрошить и так далее, и они будут продолжать реанимироваться до тех пор, пока у них остается большая часть их мозга и голова на плечах.

Гули бывают разных форм, но состояние тела гуля действительно имеет некоторый эффект. Свежие неповрежденные трупы могут быть более сильными, более устойчивыми и немного быстрее, по крайней мере, по сравнению с их более истлевшими собратьями. Даже недавно умерший гуль без серьезных ран движется медленнее, чем живой человек, нелепыми несогласованными движениями из-за своего поврежденного мозга и атрофии мышц. Этот эффект проявляется также и у животных, но, как и в мире живых, собака-гуль всё еще быстрее человека.

Это заразно?

Нет. То, что заставляет подниматься мертвых, не болезнь или что-то в этом роде. Каждый уже подвергся излучению; просто нет никакого видимого эффекта, пока человек не умрет. Укус гуля не сделает из кого-то гуля; это произойдет только тогда, когда жертва умрет. Конечно, укусы и другие раны, нанесенные гулем, имеют очень высокий риск инфекции, которая вполне может оказаться фатальной. Рот человека и животного, как правило, полон бактерий, и становится только хуже после смерти. Хотя, это обычные бактерии; они не превратят людей в гулей, и даже необработанной инфекции потребуется время, чтобы убить кого-то.

Пока нанесенная гулем травма не является фатальной и получает надлежащее лечение (хотя это отчасти маловероятно, учитывая обстоятельства), нет никакой опасности, что жертва станет гулем. Тем не менее, особенно в первые дни и недели апокалипсиса, причины и природа гулей часто будут непонятны. Некоторые люди будут придерживаться своих неверных представлений зомби из популярной культуры, когда даже некоторые так называемые эксперты приписывают гулей к болезни. И так, по ряду причин, самые разные люди ошибочно будут полагать, что раз гуль - инфекция, то передается через укус. К сожалению, это привело



к большому количеству случаев, когда люди убивали жертв "ради их же собственного блага", которые иначе могли бы выжить.

Что они делают?

У гулей отсутствует разум; даже решение простых задач выше их понимания. В сочетании с отсутствием хороших двигательных навыков, это означает, что даже дверь или ворота на защелке могут существенно замедлить одного гуля. Однако, достаточное число гулей, скопившись в одном месте, могут просто сломать практически любое препятствие.

Гули жаждут живой плоти. Они игнорируют других гулей, и, вероятно, игнорировали бы несвежие трупы, если бы таковые были, трупы превращаются в гулей, прежде чем успевают даже остыть. Гули не делают различий между типами плоти; они едят животных, также, как и людей. Тут нет никакой дискриминации: гули-животные нападают на живых животных и живых людей, и гули-люди нападают на людей и животных, всё, что доступно, будет служить пищей. Однако, они проявляют интерес только к сырой свежей плоти. Приготовленное мясо любого вида их не привлекает, даже сырая нарезка в мясном магазине.

Даже гули с неповрежденными органами чувств показывают пониженную осведомленность о своем окружении, вероятно, из-за отсутствия умственной ясности. Громкий шум привлекает их, так же, как и физическое движение, но по большей части гули фокусируют внимание только на раздражителях в непосредственной близости от них. Это распространяется и на еду, гули бросаются на ближайшую доступную жертву. В сущности, когда один гуль поймает жертву, человека или животного, другие гули в близости прекращают преследование другой добычи и присоединяются к безумному пиршеству, пока ничего не останется.

Как их убить?

Космическое излучение запускает мозги гуля и позволяет им каким-то образом мотивировать остальную часть тела, несмотря на состояние других органов и тканей. Единственный способ убить гуля, как выжившие быстро выяснят, уничтожить его мозг или оторвать его от тела. Всё остальное, в лучшем случае, только замедлит гуля или затруднит ему движение. До тех пор, пока мозговой ствол и позвоночник относительно целы, гуль будет продолжать свое стремление питаться плотью. Тем не менее, отделенные от тела конечности умирают. Без импульсов от мозга нежизни они становятся просто мертвой плотью. В некоторых случаях остаточные сигналы или нервная активность продолжает мотивировать отрезанную конечность или палец в течение короткого промежутка времени, но без каких-либо намерений, хотя она все еще может

представлять опасность для ничего не подозревающей жертвы.

Гули с повреждениями, независимо были ли они получены до смерти или после, ощущают последствия этих повреждений, в зависимости от их природы. Гули без глаза находятся в невыгодном положении, хотя чувства обоняния им достаточно, как правило, чтобы найти добычу. Точно так же, гули с недостающими конечностями компенсируют их в меру своих способностей, перетаскивая себя своими руками, если не хватает ног, или полагаются в большей степени на зубы, чтобы атаковать, если отсутствуют одна или обе руки. Тем не менее, гули не нуждаются в каком-либо из своих внутренних органов (кроме головного и спинного мозга), и поэтому наименее эффективно атаковать их в торс. Удаление у гуля желудка не поможет уменьшить его волчий голод по плоти.

Все это означает, что гули - очень устойчивы, и не потому, что их труднее ранить, чем живого человека (на самом деле, более истлевшего гуля даже легче повредить) а потому, что они не чувствуют боли или каких-либо негативных последствий от травм, за исключением случаев потери конечности или органа чувств. Тем не менее, у гулей также есть ряд недостатков, которые могут использоваться персонажами. Они медленны, бездумны и разрознены. Забраться по лестнице выше способностей гуля, а у некоторых возникнут проблемы даже со ступеньками. Персонажи могут воспользоваться преимуществом своей собственной скорости и ловкости при уклонении от гулей, или даже при стычке с отдельными гулями или маленькой разрозненной группой гулей. Тем не менее, большие орды гулей могут быстро одолеть персонажей. Позиции на возвышенностях или прочном строении могут обеспечить хорошую защиту, но как только гуль найдет потенциальную пищу, он уже не уйдет от нее и будет бродить вокруг, что привлекает еще гулей. Даже если группа гулей не сможет прорваться сквозь оборону персонажей, несмотря на свое большое число, группа такого размера оставит персонажам мало возможностей сбежать или вырваться для поиска припасов.

Изначальная реакция

Первоначальная реакция властей на воздействие излучения, по понятным причинам была беспорядочной. В конце концов, кто мог бы поверить в отчеты о трупах, встающих и ходящих, не говоря уже о нападении на живых? Линии связи были перегружены вызовами, некоторые служащие чрезвычайных служб изначально предполагали, что произошла утечка газа и стала причиной массовых галлюцинаций (хотя никто не мог объяснить, почему у всех была одна и та же галлюцинация).

Факт, что большинство начальных инцидентов, связанные с гулями-животными, только

осложняли эту проблему. У большинства людей были проблемы с идентификацией вида животного, когда сталкиваешься с ним неожиданно в ночное время, не говоря уже о состоянии его здоровья. И, хотя, ощущаешь что-то неправильное в бледности гуля-человека, очевидцы обычно полностью упускали такие признаки у гуля-животного или просто относили это к болезни. Кроме того, когда происходит нападение животного на человека или на другое животное, намного проще списать проблему на бешенство или на одичание, чем объяснить такое же при нападении гуля-человека. Служба контроля за животными, полиция и медики приписывали первоначальные атаки к такого рода причинам, объясняя, что странное агрессивное поведение гулей-животных было вызвано чесоткой или простыми травмами. Поскольку количество звонков продолжало возрастать, персонал службы по контролю за животными допустил какую-то химическую причину или вспышку бешенства беспрецедентного размера.

Персонажи могли бы обратиться к властям в течение нескольких часов сразу после метеоритного дождя, хотя вряд ли кто-то им поверит. Если они будут достаточно настойчивы или запаникуют, их могут арестовать по подозрению в том, что они под воздействием наркотиков, или насильно подвергнуть медицинской или психиатрической экспертизе. Тем не менее, даже если это произойдет, через несколько часов полиция или медицинский персонал либо отпустят их в свете бесспорной правдивости их требований, либо просто забудут о них, так как у властей будет гораздо большая проблема.

При эскалации событий постоянно растущее число гулей быстро одолеет власти. То, что начиналось как несколько отдельных инцидентов, быстро снежным комом перейдет в подавляющие волны гулей, старые трупы подтянутся из могил, явных и незаметных, а также число жертв гулей, люди и животные, разрастётся экспоненциально.

Проблема небольших вредителей

В городах и сельской местности то, что обычно существовало в основном как невидимая помеха, прорвется как всепоглощающая угроза. Там, где есть люди, есть крысы. Много крыс. А из этого следует много мертвых крыс. Это неприятная мысль, но еще хуже, когда эти мертвые крысы возвращаются после смерти, жаждущие человеческой плоти. Хотя многие вредители и животные, от домашних собак до голубей, представляют собой серьезную угрозу в качестве гулей, во многих областях крысы являются самыми многочисленными гулями.

Хотя они и не особенно опасны по отдельности, гули-крысы и других мелкие животные, как правило, нападают стаями и даже роем. Кроме того, их малый размер и пристрастие прогрызать

дыры в строениях позволяет им проникать в места, о которых выжившие могли бы думать, как о безопасных, потому что гули-люди и гули-большие животные не могут добраться до них в этих местах.

Хронология

Сразу после метеоритного дождя события начинают развиваться медленно, но вскоре становятся подавляющими, поскольку все больше и больше гулей появляется с кладбищ и забытых могил, а их жертвы вступают в ряды нежити. До тех пор, пока решение не будет найдено, простое выживание уже становится кошмаром.

00:00. Долгожданный и весьма заметный метеоритный поток появляется вскоре после захода солнца, к восхищению астрономов-любителей и простых свидетелей.

02:18. Начинают оживать первые трупы. Впервые замечен эффект излучения у мелких животных, так как на облучение мозговых клеток крупных животных требуется больше времени.

02:33. Колл-центры 911 и службы по контролю за животными принимают звонки о странных и ничем не спровоцированных нападениях животных, в том числе в домах.

03:49. Начинают оживать трупы в соседних городах и областях.

04:12. Погибает первая человеческая жертва гуля.

04:18. Оживает первая человеческая жертва.

05:06. Очевидцы сообщают о подозрительной активности на местных кладбищах.

07:22. Сотрудники больничных моргов морга с удивлением сообщают о вставших и ходящих трупах.

08:41. Власти получают большое количество звонков о несвязанных нападениях и проникновениях в дома явными каннибалами.

09:52. Подвергаются нападению медработники на экстренных вызовах, по-видимому, умершими жертвами.

10:04. Больничный персонал и персонал аварийных служб пытается эвакуировать выживших пациентов.

11:38. Дезинсекторы перегружены вызовами о ликвидации крыс и других вредителей.

12:17. Несколько дезинсекторов съедены живьем гулями-крысами.

14:47. Департамент полиции вызывает на службу всех доступных сотрудников и отправляет расследовать дела с огромным количеством инцидентов с применением насилия.

18:12. Медицинские работники официально регистрируют первый подтвержденный случай оживления человеческого трупа.

22:09. Губернатор советует всем гражданам оставаться в своих домах или перейти к ближайшему убежищу.

23:56. Правительство штата объявляет чрезвычайное положение.

День 2. Многие компании закрылись или не смогли открыться. Тем, кто смог открыться, как правило, не хватает сотрудников.

День 2. Хотя эффект в некоторых областях еще не наступил, к этому времени гули присутствуют во всей Северной Америке.

День 2. Начинаются грабежи, в первую очередь грабят продуктовые магазины, магазины инструментов, а также другие предприятия с полезными припасами.

День 2. Медицинский эксперт по местным новостям говорит, что единственный способ убить гуля, это уничтожить его мозг или отделить голову.

День 2. Первый живой человек застрелен после того, как его ошибочно принимают за гуля.

День 3. Полчища гулей заполняют улицы, в то время как кладбища в основном пустеют.

День 3. Федеральное правительство объявляет чрезвычайное положение.

День 4. Некоторые люди начинают организовывать "вечеринки апокалипсиса", часто со всеми видами незаконной деятельности.

День 5. Начинаются широкомасштабные перебои с электричеством из-за повреждения линий и оборудования, а также из-за отсутствия персонала для обслуживания электростанций.

День 6. Тесты показывают большое присутствие неизвестного вида излучения у животных и людей, как у живых, так и у нежити.

День 7. Город персонажей, как и многие жилые области, в значительной степени покинуты живыми.

День 8. Развертываются силы Национальной Гвардии для защиты столицы и других областей, имеющих стратегическое значение.

День 11. Тестирование метеоритных фрагментов подтверждает, что метеориты являются источником недавно обнаруженного излучения.

День 28. Федеральное правительство объявляет военное положение.

День 49. По всей стране развертываются вооруженные силы для борьбы с гулями. Военные действия ограничены крупными городами и районами, имеющими стратегическое значение, в результате чего большинство граждан остаются без помощи военных.

День 327. Как и во многих странах, США ведет войну против гулей на своей собственной земле. Потери среди гражданского населения остаются высокими.

Год 2. E.D.E.N публично объявляет, что ведет работу по решению проблемы гулей, хотя первоначальному заявлению уделяется мало внимания (частично, потому что мало осталось средств массовой информации).

Год 3. Основатель и генеральный директор E.D.E.N Джордж О'Бэннон встречается с ООН для демонстрации эффективности его решения.

Год 4. С большими издержками для национальных правительств, E.D.E.N. развертывает многочисленные центры вакцинации и запускает ряд обеззараживающих спутников на орбиту. Уполномоченные E.D.E.N. работают с правительствами для урегулирования способов оплаты долга.

Локации

Ферма

Фермы существуют для производства пищи, так что не удивительно, что они стали отличным буфетом для гулей. Животные в загонах, клетках, прогонах и других огороженных участках не имеют возможности убежать от них, будь то человек или животное. И как только гуль начнет пировать, частично сожранный домашний скот вскоре присоединится к нему.

Фермы привлекают гулей, но так происходит с каждым местом с живыми обитателями. Фермеры часто самодостаточны и экипированы для аварийных ситуаций оружием, боеприпасами, крепким транспортным средством и припасами. Это, а также тот факт, что многие фермеры не решаются отказаться от своей земли, означает, что жители ферм приложат все усилия для защиты своих усадеб от орд нежити.

События:

- Фермер предлагает персонажам убежище, если они помогут ему защитить ферму от нападения гулей.

- Персонажам нужно пробежать по полю до грузовика, чтобы сбежать от гулей. Но смогут ли они сделать это, прежде чем гули-лошади поймают их?

- Ферма находится недалеко от старого сельского кладбища, и его обитатели скоро придут.

- Персонажи нашли, казалось бы, заброшенную ферму, в которой могут оказаться полезные припасы, но вскоре скот-нежить заявляет о своем присутствии.

- Персонажи сталкиваются с фермером, отчаянно пытающимся защитить свой скот от гулей. Если они не помогут ему или убедят бросить животных, он будет разорен.

- Семья заперта в ловушке на верхнем этаже дома или сарая в окружении гулей-животных и умоляет о помощи.

- На бойне, вероятно, есть весьма эффективные виды оружия, но также она является пристанищем для некоторых особенно отвратительных гулей.

- Кратер, далеко в поле, содержит большой фрагмент метеорита. Возможно, персонажи смогут помочь ситуации, если смогут его достать.

Рой гулей-крыс

Иногда определяющей характеристикой места является не то, где оно, а то, что оно полно гулей-крыс, пыгающихся съесть вас.

Вредители-нежить - самый многочисленный тип гулей в большинстве областей, будь то малые городки или крупные города. Крысы есть везде, и значит, что мертвые крысы тоже есть везде. И как только одна крыса становится гулем, то и остальные вскоре последуют за ней.

Орда гулей-крыс может атаковать персонажей практически в любом месте, но особенно вероятным и подходящим местом является канализация. Везде, где есть крысы, персонажи услышат скрежетание сотен крошечных когтей, прежде чем они увидят или почуют запах нежити. Вид сотен или более гулей-крыс ужасает, как и можно ожидать. Это не просто еще одна встреча с гулями; это событие может убить всех персонажей, если они не будут действовать быстро.

Хотя отдельные гули-крысы едва ли составляют угрозу, нет никакого эффективного способа отбиться от целой орды этих тварей, по крайней мере, если персонажи не имеют серьезной огневой мощи, такой как огнемет. Даже если персонаж убьет всех крыс, с которыми столкнулся, может быть так, что эти крысы были только первой волной, и что свежая орда готова выйти прямо на них.

События:

- Во время исследования канализации или другого темного места, источник света персонажей ломается перед тем, как они слышат звуки приближающихся крыс.
- Во время исследования другого места, персонажи сталкиваются с одним гулем-крысой, потом с другим, с увеличивающейся частотой до тех пор, пока не появится целая орда.
- Пара кричит о помощи, когда орда крыс пытается их утащить, и персонажи должны решить, что делать.
- Орда гулей-крыс блокирует путь персонажам туда, куда они отчаянно пытаются попасть, или она ползает по какому-то объекту, в котором отчаянно нуждаются персонажи.

Дом

Дома и другое жилье предназначено для того, чтобы помочь людям чувствовать себя в безопасности, но это не значит, что они все построены так, чтобы не впускать полчища жаждущих плоти гулей. Тем не менее, большинство домов обеспечивают достаточно эффективную защиту, если предпринять кое-какие дополнительные меры, например, заколотить окна и двери. Как и при любой осаде, скорее всего, атакующие смогут войти, когда жильцы допустят ошибку, но санитарные условия и провизия являются одними из самых больших проблем.

Захотят ли персонажи отсидеться в одном из своих домов или доберутся до заброшенного (или нет) жилья, вероятно, в какой-то момент они обнаружат, что находятся в доме под атакой гулей. В зависимости от того, сколько времени

прошло, и от того, что уже произошло в доме, это место может быть хорошо укомплектованным, чистым и привлекательным, или заколоченным, разграбленным и наполненным запахом крови и смерти.

События:

- Персонажи находят заброшенный дом, но прежние обитатели на самом деле убили себя и вскоре вернутся как гули.
- Орда гулей снаружи и дом хорошо забаррикадирован, но в здании пожар, или из-за небрежности, или из-за действий гулей.
- Персонажи обосновались по-видимому в пустом доме, только чуть позже вернулся живой владелец, и он не рад.
- Несмотря на то, что дом плотно заколочен, гули-крысы и других мелкие животные нашли путь вовнутрь. Теперь выжившие могут оказаться в ловушке.
- Снаружи ждут гули. Персонажи и кто-то другой с ними понимают, что они отчаянно нуждаются в пище, воде, медикаментах или в чем-то еще. Кто-то предлагает тянуть соломинки, чтобы решить, кто должен идти на поиск припасов.

Торговый центр

В торговом центре есть почти все, что вы могли бы предположительно захотеть, но все остальные тоже об этом знают. Торговый центр хорошо укомплектован едой, одеждой, принадлежностями для кемпинга и даже оружием, но именно поэтому он может стать объектом грабежей на ранних стадиях. Даже если это так, что-то неизбежно останется незамеченным, а другие мародеры могут переориентироваться на более удобные магазины, или по крайней мере на те, которые не имеют несколько этажей.

Неважно, остался ли он таким, каким был до катастрофы или разгромлен и разграблен, в торговом центре много полезных инструментов и товаров, а также места, чтобы скрыться от гулей. Тем не менее, также в нем может находиться много гулей, будь то люди, которые умерли во время шопинга, или гули, которые преследовали там выживших, или гули, которые пришли туда из-за какой-то тусклой памяти или инстинкта.

События:

- Кто-то предлагает забаррикадировать торговый центр и жить в нем, но в нем много потенциальных входов, о которых стоит беспокоиться. Что, если некоторые менее дружелюбные выжившие тоже пришли к подобной идее?
- Персонажи пришли в торговый центр в поисках припасов, но обнаружили, что он полностью набит гулями. Они должны их как-то выманить или прокрасться мимо них.
- Еще одна группа выживших уже очистила торговый центр от гулей и объявила его своей территорией. У них больше вещей,

чем они могли когда-либо использовать, но они не планируют делиться.

- Некоторые люди оказались в ловушке на втором этаже торгового центра, и только персонажи могут помочь им.

- Торговый центр кажется пустым, но как только персонажи входят на поиски припасов, начинают появляться гули и окружать их.

- Персонажи проходят мимо зоомагазина, полного гулей-животных всех видов.

Больница

По больнице гули ударят раньше всех и сильнее всего. Так как это одно из немногих мест, где складывают свежие тела, больница становится одной из первых подвергающейся нападению со стороны гулей-людей, и не меньше изнутри. Добавьте к этому принесенных туда жертв недавних нападений, очень быстро становящимися гулями. И в больнице наступает хаос, так как сотрудники сталкиваются с угрозой, подвергающей сомнению всё, что они знали о медицине.

Из-за суматохи от начальных атак гулей, наступают сбои связи, и парамедики и другие аварийные службы продолжают свозить жертв в больницу, даже после захвата ее гулями. Бесполезные пациенты и неподготовленный персонал больницы вскоре пополнит ряды гулей, сделав больницу одним из самых зараженных гулями мест в этой области. Тем не менее, также в больнице есть столь необходимые предметы медицинского назначения.

События:

- Персонаж или союзник ранен, группа должна найти специализированное медицинское оборудование или расходные материалы, только тогда будет надежда на спасение выздоравливающего.

- В суматохе от первоначального оживления власти ошибочно полагают, что больница является источником какого-то заболевания, ответственного за гулей. Они предполагают, что все внутри вероятно заражены, и приказывают полиции никого не выпускать.

- До персонажей дошли слухи (ложные) о том, что больница - самое безопасное место в городе, или даже, что врачи нашли способ лечения.

- Персонажи столкнулись с врачом в безопасном крыле больницы. Несмотря на то,

что сначала он кажется полезным, на самом деле он полностью сошел с ума и считает, что он может обнаружить причину появления гулей, если бы мог поэкспериментировать на живых субъектах.

- Пациенты заперты в ловушке в своих палатах или в какой-то другой части больницы, и только персонажи могут спасти их от персонала больницы, ставшего нежитью.

Канализация

Войти в темный туннель во время апокалипсиса гулей может показаться не самой хорошей идеей, но так как гули-люди не могут взбираться по лестницам, то канализация действительно может быть одним из самых безопасных мест. Конечно, некоторые гули могут упасть в открытые люки, и некоторые гули-животные могут сползти вниз, но, когда улицы заполнены толпами волочащих ноги трупов, переход через канализацию может показаться гораздо более привлекательным вариантом.

Канализация темная, вонючая и сырая. Для кого-то неопытного в таких делах ориентирование по ней может стать сложной задачей. Тем не менее, персонаж с картой или хорошим чувством направления может очутиться практически в любом месте, избегая при этом орды мертвяков и других выживших. Хотя, там всё же жутко.

События:

- Персонажи видят в воде труп, лежащий лицом вниз. Если они замешкались или решили обследовать местность вокруг него, то увидят очень раздутого гуля.

- Персонажи оказываются на улице в окружении гулей. Их единственный путь спасения ведет в канализацию.

- Свет впереди говорит о присутствии других выживших. Но дружелюбны ли они?

- Бегство от крыс в канализации никогда не было приятным опытом, но всё становится еще хуже, когда эти крысы - голодные гули. Особенно при больших скоплениях (смотрите **Рой гулей-крыс**).

- Несколько гулей выскочило из сточных вод, застав персонажей врасплох.

- Персонажи заметили несколько очень полезных предметов на другой стороне канала, но под водой может что-то скрываться.

Бестиарий

Гуль

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	4	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Наводящий ужас, +Упорный, -Тупой, -Волочит ноги.

Экипировка: грязная одежда.

Оно недохнет! Гули имеют +1 к физическому сопротивлению, как если бы они были одеты в броню из-за своей неспособности чувствовать боль или быть убитыми обычными средствами.

Уничтожь Мозг: когда гуль атакован, если при тесте на атаку выпадает дубль на неотмененных позитивных костях, мозг гуля уничтожен и он автоматически умирает, независимо от его текущего уровня стресса.

Гуль-собака

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	3	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Быстрый, +Наводящий ужас, +Тупой, -Глупый.

Экипировка: зубы (2 позитивные кости, +2 урон).

Оно недохнет! смотрите **Оно недохнет!** для Гуля.

Уничтожь Мозг: смотрите **Уничтожь Мозг** для Гуля.

Гуль-лошадь

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
4	5	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Быстрый, +Наводящий ужас, +Упорный, -Огромный, -Тупой.

Экипировка: копыта (1 негативная кость, +4 урона).

Оно недохнет! смотрите **Оно недохнет!** для Гуля.

Уничтожь Мозг: смотрите **Уничтожь Мозг** для Гуля.

Рой гулей-крыс

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
4	2	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Наводящие ужас, +Стая, +Упорные, -Громкий Писк, -Тупые.

Экипировка: N/A.

Стая: Всякий раз, когда стая гулей-крыс получает физический стресс больше 1, она получает только 1 очко физического стресса.

Ночь метеоритного дождя. Пост-апокалипсис

Джордж О'Бэннон и лечение E.D.E.N. справились. В течение нескольких недель уровень оживления снизился более чем на 30 процентов. Через несколько месяцев начал проявляться феномен де-оживления, гули спонтанно падали и просто возвращались в мертвое состояние. Через три года не осталось ни одного гуля.

Конечно, некоторые люди говорят, что теперь мы все ходячие мертвецы другого рода. Только говорят там, где дроны и шпионы не смогут услышать, конечно, если они не хотят провести остаток своей ныне короткой жизни в одном из объектов перевоспитания E.D.E.N.

Один мир, под E.D.E.N.

Воздействие излучения метеоритов поставило мир на колени. Всё на земле, гули подавили военных и обрушили нации в хаос. В большинстве областей нежить превосходила числом живых, и это даже не включая гулей-животных всех видов, превосходившие всех во много раз. Мир близился к концу, по крайней мере, человеческое существование было предreshено, если бы не усилия одной корпорации и ее основателя.

Джордж О'Бэннон и его компания E.D.E.N. разработали способ нейтрализовать излучение и даже противодействовать его эффектам. Мало того, что он мешал людям становиться гулями, когда они умирали, но и в конце концов даже вернуло существующих гулей в их естественное

E.D.E.N. был тем, в чем нуждался мир, как никогда раньше. У О'Бэннона было единственное, что могло спасти остатки мира. Таким образом, E.D.E.N. мог взять все, что пожелает, а правительства, в своем плачевном состоянии, согласились. Разве правительства понимали на что они соглашались? Наверное, большинство деталей еще не было выработано, пока не стало слишком поздно. Дело в том, что у них не было выбора. Дело в том, что сейчас всё принадлежит E.D.E.N.

Всё, и все

состояние. Хотя, О'Бэннон - бизнесмен и не собирался отдавать такую ценность в истории человечества за бесплатно. (На самом деле, "бизнесмен" не совсем правильное слово, более подходящее "Страдающий манией величия".) Тем не менее, даже если бы было возможно установить цену за окончание апокалипсиса гулей, остатки сильно поредевших правительств мира не были бы в состоянии заплатить ее.

В конце концов, правительства выплатили свою долю за решение. И как же? Долговые обязательства размера ВВП и эксклюзивные контракты на все, от военной техники до продуктов питания местным силам безопасности. Армия юристов подготовила сотни тысяч контрактов. Некоторые из них казались незначительными, но большинство из них были беспрецедентными

по своим масштабам. Миллионы слов, чтобы изложить всего один простой факт: E.D.E.N. правит миром.

В некоторых странах до сих пор гражданское правительство якобы имеет власть, хотя на самом деле E.D.E.N. управляет всем, в той или иной форме. Во многих странах флаги с логотипом E.D.E.N. висят над административными зданиями. Дело в том, признают ли это государственные чиновники или нет, E.D.E.N. эффективно управляет миром. В странах третьего мира она управляет всеми заводами и забирает всю прибыль. В демократических странах она решает, кто займет пост. Европа, Россия, Китай, Япония - их экономика это E.D.E.N. В США адвокаты E.D.E.N. пишут законодательство, а ее совет директоров решает, что пройдет. Джордж О'Бэннон и совет директоров E.D.E.N. без сомнений самые властные и влиятельные люди, когда-либо жившие.

Бдительное око

Большинство людей согласны, что сейчас ситуация лучше, чем была во времена гулей, но знают, что как прежде уже ничего не будет. E.D.E.N. спасла мир от гулей, и теперь она защищает население от любой другой угрозы, хотя они этой защиты или нет. Дроны E.D.E.N. и корпоративные полицейские везде контролируют деятельность людей и напоминают им придерживаться линии. Где-то еще есть якобы силы общественной полиции, но все знают, что они подчинены E.D.E.N. Единственное различие между корпоративной службой безопасности и полицией - это форма, которую они носят.

Почти все работают на E.D.E.N. в том или ином качестве. Благодаря огромному количеству контрактов, дочерних компаний, филиалов, слияний, покупке ценных бумаг, а также любому другому бизнес-маневру, так или иначе все дела ведет E.D.E.N. Не имеет значения какой бренд содовой вы покупаете, какого ипотечного кредитора вы выбираете, или какую одежду вы носите, за всё это вы платите E.D.E.N.

Дроны и корпоративная безопасность делают всё, следят за преступлениями (в конце концов, если кто-то ранен, это снизит производительность) и контролируют нелояльных граждан к E.D.E.N. Проблемные сотрудники могут также получить визит к себе сил безопасности.

Король Мира

Персонажи, как и большинство людей, вряд ли когда-нибудь встретят Джорджа О'Бэннона лично. Но, как и у всех, он будет постоянно присутствовать в их жизни. Лицо О'Бэннона можно увидеть где угодно: на экранах телевизоров, на билбордах, на обложках журналов, на огромных видеоэкранах на небоскребах, на компьютерах и планшетах, и конечно же на мониторах в большинстве офисов E.D.E.N. Его голос тоже везде: на тех же самых видеотрансляциях, радио,

объявлениях на объектах E.D.E.N., а также в объявлениях государственных служб, если описывать вкратце.

В этих аудио и видео сообщениях О'Бэннон постоянно напоминает людям, что он и E.D.E.N. сделали для них и продолжают делать каждый день; обеспечивать безопасность, занятость, производят все товары и услуги, в которых каждый для счастливой жизни нуждается. Он также напоминает, что тяжелая работа приносит удовлетворение, и что E.D.E.N. заботится о них.

Хотя и практически невозможно персонажам встретиться с генеральным директором планеты Земля, но, если персонажи вбили себе в голову эту сумасшедшую идею, это может произойти. О'Бэннон - занятой и осторожный человек, который редко выступает публично. Однако, он путешествует по миру для встреч с руководителями и ознакомления о делах E.D.E.N. и его многочисленных филиалов и дочерних компаний. Если персонажам посчастливится оказаться в нужном месте в нужное время, или каким-то образом получить в свои руки высоко засекреченный график поездок и встреч О'Бэннона, они могли бы приблизиться к нему. Конечно, что они этим хотят достичь, уже другой вопрос.

Да здравствует Сопротивление!

Не все рады неограниченной власти и контролю над своей жизнью E.D.E.N. На самом деле большинство, но многие из них слишком напуганы, чтобы сделать что-нибудь. Однако, некоторые предпочли рискнуть своей жизнью, чем жить в соответствии с правилами E.D.E.N. Эти люди тайно встречаются, с большим риском для себя и своих семей, строят планы по борьбе против своих корпоративных повелителей.

Нет единого сопротивления, отчасти потому, что E.D.E.N. очень сильно контролирует коммуникации, а также потому, что диссиденты имеют разные представления о том, как противостоять, и чего они этим надеются достичь. Группы сопротивления различаются по размеру от нескольких людей в одном городе до сотни, даже тысячи, на разных континентах и общающихся через сеть тайников и хакеров, достаточно квалифицированных, чтобы избежать обнаружения E.D.E.N.

Членов сопротивления E.D.E.N. и каждое правительство на планете судят как террористов. На самом деле, некоторые действительно используют радикальные средства, даже жертвуя жизнью невинных людей, чтобы нанести удар по E.D.E.N. и ее инфраструктуре. Для них цель оправдывает средства. Однако, многие считают такие действия лицемерными и обреченными на провал; они хотят освободить людей из-под контроля E.D.E.N., не навредив им. Тем не менее, даже большинство миролюбивых групп должны быть готовы сражаться и убивать, когда сталкиваются с беспощадной корпоративной службой безопасности E.D.E.N. Есть целый



ряд серых зон и сложных вопросов, с которыми приходится иметь дело борцам за свободу. Например, им приходится сталкиваться с местными правоохранительными органами. Эти полицейские могли бы иметь добрые намерения, желая защищать и служить обществу, но в конце концов они под-ответственны E.D.E.N., понимают они это или нет.

Локации

Город

E.D.E.N. управляет миром, но нигде ее присутствие не ощущается сильнее, чем в городах. Здесь, дроны контролируют деятельность каждого жителя везде, в то время как корпоративная служба безопасности патрулирует улицы. На рекламных щитах, мониторах, плакатах и так далее (куда только человек может взглянуть) реклама E.D.E.N. и ее продукции (как будто у потребителей есть альтернатива).

В некотором смысле город кажется более безопасным и защищенным, чем когда-либо раньше. Дроны, корпоративная безопасность и полиция (с дополнительным финансированием и экипировкой от E.D.E.N.) эффективно и беспощадно борются с преступностью. Преступники, как правило, направляются на объекты переобучения, чтобы стать полноценными членами общества. Но люди все время исчезают, и каждый знает почему, даже если об этом не говорят вслух.

Под постоянным наблюдением граждане молча снуют между своими рабочими местами, домами и магазинами, все принадлежит E.D.E.N. в той или иной форме, выглядя не иначе, как орды бездумных гулей.

События:

- Персонажи стали свидетелями того, как пара сотрудников корпоративной безопасности жестоко задерживает пожилого человека.
- Персонажи почти пойманы при взрыве здания. Это террористическая атака Сопротивления, или операция E.D.E.N. пошла не так?
- Дрон начинает преследовать персонажей. Сделали они что-либо подозрительное или нет, это не может хорошо закончиться.
- Улицы перекрыты, и везде служба безопасности. Джордж О'Бэннон сегодня посетит город, но никто точно не знает зачем.
- Группа рабочих решает протестовать против условий труда, и персонажи становятся свидетелями жестокого подавления протеста службой безопасности E.D.E.N., так что это верный знак того, что руководство посмотрит на них как на шатающихся без дела.

База Сопротивления

Сопротивление против контроля E.D.E.N. включает в себя многочисленные группы, некоторые из которых работают совместно, а другие совершенно не знают друг о друге. Хотя их тактики, ресурсы и численность различаются, все они выступают против E.D.E.N. и безграничного контроля, которое она оказывает на каждый народ земного шара, и на каждого гражданина.

По понятным причинам борцы сопротивления должны скрывать расположение своих баз от всех остальных, в том числе от новобранцев. Даже самый благожелательный друг или союзник может дать наводку корпоративной безопасности, не осознавая этого, или привести дрон прямо к укрытию. Конечно, даже преданный член сопротивления может выдать жизненно важную информацию под пытками, поэтому большинство групп часто меняют расположение своих баз.

События:

- После того, как персонажи стали свидетелями нападения на объекты E.D.E.N., их

захватили бойцы сопротивления и отвели с завязанными глазами на свою базу. Сопротивление не хочет убивать невинных прохожих, но они также не могут рисковать раскрытием базы.

- Персонажи вступили в контакт с группой сопротивления, но прежде, чем получить допуск, они должны завоевать их доверие.

- Агент E.D.E.N. обратился к персонажам. Похоже, что их старый друг в настоящее время является главной фигурой в сопротивлении, и E.D.E.N. хочет, чтобы персонажи помогли поймать заговорщика.

- Недавнее действие сопротивления эффективно провалилось, и это выглядело как будто E.D.E.N. знали об этом. Кто-то из них - предатель, и подозревают всех, в том числе (или особенно) персонажей. Могут ли доверять друг другу даже персонажи?

- Сопротивление выяснили, что Джордж О'Бэннон будет находиться в определенной области в ближайшее время. Они хотят убить его, и им нужны добровольцы для этой потенциально суицидальной миссии.

Лагерь переобучения

E.D.E.N. ненавидит разбазаривать ресурсы, это касается и потенциальной рабочей силы. Хотя число заключенных продолжает расти (E.D.E.N. имеет все контракты или управляет ими с целью получения прибыли), корпоративная безопасность и традиционная судебная система наказывают несколько преступников переобучением для работы на объектах E.D.E.N. вместо тюрьмы. В некотором смысле, разница между ними состоит в том, что в лагере переобучения требуют гораздо больше тяжелого труда.

Кража, акты вандализма и даже анти-корпоративные настроения - виды преступлений, за

которые могут отправить в лагерь переобучения. Рабочие трудятся в изнурительных условиях, останавливаясь только, чтобы поесть и поспать. Они под постоянным пристальным вниманием (даже по меркам E.D.E.N.). Работа в основном физическая, с общими производственными ролями, но могут включать в себя также и другие виды работ.

Как ни странно, протестующие или просто жалующиеся на слишком тяжелые условия труда на компанию E.D.E.N. могут оказаться в лагере переобучения, где условия намного хуже.

Персонажей могут отправить в трудовой лагерь за какое-то преступление против компании, реальное или нет. В качестве альтернативы, они могут попасть в один для освобождения друга, совершения миссии сопротивления, или даже провести разведку для своих начальников из E.D.E.N.

События:

- Охранники нашли контрабанду в одном из жилых блоков, поэтому они блокировали объект и подвергли обыску каждого.

- Один из "жителей" накинулся на охранника, что приводит к полномасштабному бунту.

- Специалисты E.D.E.N. посетили объект для инспекции, но они, кажется, гораздо больше заинтересованы в физическом здоровье жителей, чем в зданиях или работе, требуя многочисленных испытаний на многих рабочих.

- Охранники подозревают, что член сопротивления намеренно попал в центр для какой-то цели и принимают жесткие меры по отношению к жителям.

Бестиарий

Генеральный директор E.D.E.N.

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
1	2	5	2	4	2

Особенности: +Амбициозный, +Коварный, +Большой Лжец, -Снисходительный, -Параноик, -СоулПатч.

Экипировка: Черная водолазка.

Дрон E.D.E.N.

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
2	4	3	N/A	1	1

Особенности: +Парение, +Механический, +ПО для наблюдения, -Завязан на логику.

Экипировка: Оборонительный шокер (1 негативная кость, +3 урона), Металлическое покрытие (+2 физическое сопротивление), Усовершенствованная оптика.

Наблюдать и защищать: дроны E.D.E.N. предназначены для наблюдения за населением. Они парят через толпу и сообщают обо всем подозрительном в E.D.E.N., используя беспроводное соединение, так что E.D.E.N. смогла послать охрану.

Охранник E.D.E.N.

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	3	4	2	1	2

Особенности: +Преданный, +Военная подготовка, +Техническая смекалка, -По инструкции, -Упрямый.

Экипировка: ES413 смарт-винтовка (2 позитивные кости, +5 урона), бронежилет (+1 физическое сопротивление), цифровой оптический комплект, связь с дроном (позволяет охраннику E.D.E.N. смотреть визорами дронов E.D.E.N. и управлять ими удаленно).

В аду закончилось место. Апокалипсис

Судный день. Так многие называли это. Они говорили, что это был конец света, и они были правы. Мир уже не тот, каким я знал его, это точно. Это ад на Земле. Может быть буквально, если верующие правы. Я не знаю, действительно ли это наказание за грехи человечества. Я не знаю, во что верить, и я не думаю, что мы когда-нибудь на самом деле узнаем, почему это случилось, почему мертвые вернулись к жизни или, по крайней мере, к чему-то вроде этого.

Я знаю, что они не люди, которыми когда-то были. Они похожи на них, но не такие как они.

В аду закончилось место представляет персонажам кошмар наяву, в котором тела умерших необъяснимо поднимаются и стремятся поглотить живых. На повестку дня выходит простое выживание; и во многом каждый человек предоставлен сам себе, даже, если власти пытаются сохранить видимость контроля.

Без каких-либо предзнаменований, мертвые начали возвращаться к жизни, жаждущие плоти живых. Это особенно ужасающий опыт, и многие люди сошли с ума, прежде чем даже увидели ходячего вблизи.

И то, что делало эти события особенно жуткими, - это то, что для них не было никакой очевидной причины. Никакой химической утечки, никаких знаков с небес, никто не брал на себя ответственность. Многие выжившие пытаются составить свою картину ужаса, желая присвоить какой-то больший смысл всему. Некоторые винят науку, правительство, или крупный бизнес, называя это токсичными химикатами, секретными экспериментами и подобным. Но многие относят это к религии, считая это наказанием за грехи человечества или просто долгожданным концом времен. По мере того как проходят недели без каких-либо объяснений со стороны правительства или ученых, эта идея становится все популярнее.

События развиваются быстро, и персонажи станут свидетелями того, как их город падает в хаос, и как мертвые ходят и нападают на живых. Федеральное правительство реагирует на это беспрецедентное бедствие военной силой, стремясь защитить гражданское население любыми необходимыми средствами, хотя ли они этой защиты или нет. Конечно, военные не были готовы защищать страну от ее собственных мертвецов, и быстро оказались на пределе своих возможностей. Когда безумие и хаос окружили со всех сторон, персонажи должны сделать все возможное, чтобы обеспечить себе свое собственное

Как насмешка. Они не думают, или, по крайней мере, так кажется. Но они голодны, сильно желая съесть нас. Им нужно есть? Возможно нет. Они мертвы, в конце концов. Но всё, что они хотят, это есть живых, чтобы живые присоединились к ним.

Если подумать, то мертвые всегда превосходили живых. Просто не было проблем, когда они оставались мертвыми. Теперь все стало ясно, их больше, чем нас. И, если наше число уменьшается, то их растет.

выживание, рассчитывая только на себя.

Впечатление

Разрушение и паника начинают окружать персонажей, когда мертвые встают и нападают на живых. События **В аду закончилось место** начинаются внезапно, без видимой причины. Однажды, мертвые просто вернулись к жизни, или некоему ее подобию, и начали питаться плотью смертных. Сперва, мертвых будет мало. Разрозненные трупы встают из могил, со столов морга, и даже на местах автомобильных аварий. Во всех случаях у мертвых только одно побуждение - есть живую плоть человеческую. Когда не преследуют жертву, как правило, они бесцельно бродят или просто стоят.

Число живых мертвецов быстро растет, так как всё больше тел встают на кладбищах, в моргах и даже на медицинских складах. По большей части убитые вскоре воскресают. По мере увеличения числа нежити, становится все труднее и труднее избегать их.

Персонажи игроков могут быть где угодно, делать что угодно, когда мертвые начнут возвращаться, но лучше, если они уже будут вместе или смогут быстро воссоединиться друг с другом. Вне зависимости от того, где в это время они находятся, персонажи должны быть одними из первых, кто встретит живых мертвецов, а не просто быть посторонними, когда события начнут развиваться. Если персонажи услышат о нежити прежде, чем увидят их лицом к лицу, возможно, со слов очевидцев, или через слухи, это может послужить повышению напряженности и волнения. Однако, не должно пройти слишком много времени, прежде чем персонажи столкнутся с одним непосредственно, будь то в виде ходячего трупа, или раненой или мертвой жертвы, которая в скором времени восстанет.

Виды, звуки и запахи

Вид ходячих трупов ужасающий, как и следовало ожидать, не говоря уже о запахе. Когда события начинаются, число живых мертвецов является относительно небольшим, и, вероятно, персонажи столкнутся с одиноким ходячим или с очень маленькой группой (возможно, они приходят по одному за раз), но этого должно быть достаточно. Просто контролируйте их страх достаточно долго, чтобы атаки ходяков или попытка избежать их были бы достаточно сложной задачей.

Дни идут, и все больше выходит из-под контроля, число мертвых увеличивается. Толпы живых мертвецов оккупируют улицы, а встретить одинокого ходяка должно стать чем-то вроде приятной смены обстановки.

Помимо всё возрастающего числа ходячих мертвецов, персонажи могут заметить сокращение числа живых, соотношение должно быть очевидным. Признаков жизни, от людей и движения транспорта на улицах до света в домах, становится все меньше, а следы насилия и трупы, как ходячие, так и действительно мертвые, появляются повсюду.

Первоначально, город персонажей выглядит как обычно. Но по мере развития событий, на домах, улицах и строениях начинают появляться признаки повреждений. Живым мертвецам самим по себе не хватит мастерства, мотивации и силы нанести серьезный ущерб имуществу, хотя, когда они собираются в достаточно большом количестве и могут разбить стекло или сломать двери, чтобы добраться до своих жертв. Большую часть ущерба городу нанесли живые. Запаниковавшие индивидуумы разбивают машины или стреляют по зданиям, а когда прибывают военные и применяют оружие против ходячих трупов, район может начать напоминать зону военных действий.

Наиболее очевидным признаком того, что всё не так, это запах. Хотя живых мертвецов часто не видно, так как большая часть человечества не хотела бы выходить на улицу, запах гниющей плоти становится вездесущим в течение нескольких дней и даже часов. Запах разложения может служить предупреждением перед атаками ходяков, но с такой бойней кругом, этот запах будет не слишком заметен на общем фоне зловония, так что персонажам не следует слишком полагаться на это.

Что могут делать персонажи игроков?

Как и следует ожидать в апокалиптическом сценарии, основной задачей персонажей является простое выживание. Они (или кто-то другой) ничего не могут поделать, чтобы остановить мертвых от воскрешения, или чтобы прекратить их голод. Наиболее очевидной проблемой для выживания становится риск нападения. Персонажам нужно быть постоянно начеку, ожидая

атаки ходяков, которые имеют тенденцию появляться, когда меньше всего этого ожидаешь. Ходяки медлительны и по отдельности представляют угрозу, только если есть элемент неожиданности. Несмотря на то, что обычно они стонут и издают скрежет зубами, временами они могут двигаться совершенно бесшумно. Некоторые склонны оставаться неподвижными на одном месте, пока рядом не появится потенциальный источник пищи. Действительно ли они подстерегают добычу или просто становятся неактивными без каких-то раздражителей, остается неясным. И, конечно, большие полчища мертвых легче обнаружить, но и сложнее избежать.

Помимо задачи "не стать едой", основными проблемами персонажей становятся припасы и убежище. Прочное убежище может обеспечить некоторую степень защиты, так как ходякам не хватит сил и ума, чтобы пробраться в хорошо укрепленное здание. С течением дней будет становиться все более очевидной необходимость в припасах, но даже в первые часы апокалипсиса оружие, боеприпасы, предметы медицинского назначения и топливо также будут пользоваться большим спросом. По мере развития бедствия будет становиться все меньше продуктов питания и питьевой воды, которые так много людей считают само собой разумеющимися.

В дополнение к своим собственным нуждам, персонажи могут взять на себя ответственность за защиту других, будь то друзья и семьи или даже совершенно незнакомые люди. Даже если они и не намеревались помогать отчаявшимся, персонажи могут оказаться в ситуациях, в которых они могли бы предоставить столь необходимую помощь или вмешаться для спасения чьей-то жизни. Конечно же, такое вмешательство подвергает персонажей риску, и решение помочь или уйти не всегда должно быть легким.

Хотя в некоторых случаях объединение с другими выжившими может предоставить персонажам полезную подстраховку, некоторые выжившие могут легко стать обузой. В дополнение к трате на них своих припасов, на них также нужно будет тратить внимание персонажей, потенциально отвлекая их от других угроз. Есть множество способов, которыми запаниковавший человек может серьезно подорвать безопасность персонажей, от попыток сбежать с укрепленной позиции и позволить мертвым войти через незакрытые проходы до простого привлечения ходяков испуганными криками.

Что заняты другие?

Неудивительно, что многие люди не в состоянии справиться с ужасной правдой о происходящем, паникуют, действуют необдуманно или даже полностью сходят с ума. Некоторые впадают в состояние кататонии, в то время как другие становятся параноиками или начинают бредить, создавая угрозу для других выживших.

Сохранившие самообладание справляются с

ситуацией различными способами. Некоторые баррикадируют свои дома, изолируя себя от других людей также, как и от ходячих мертвецов. Другие бегут в своих автомобилях, ошибочно полагая, что событие ограничивается их городом, или в надежде найти какое-нибудь удаленное место, в котором можно переждать шторм. Многие люди считают сбор припасов наивысшим приоритетом, а так как магазины закрыты в свете опасности, некоторые начинают заниматься грабежами, чтобы получить необходимое, или даже красть предметы роскоши, в которых у них нет необходимости. Приход военных несколько приостанавливает такую деятельность, но не полностью.

Полиция и персонал аварийных служб быстро становятся перегружены. Хотя сотрудники, реагирующие на первоначальные вызовы 911, полагают, что нападения - всего лишь грабежи или бытовые ссоры, обнаруженная ими сцена ужаса быстро избавляет их от таких мыслей. В течение нескольких часов серьезность ситуации начинает проявляться, так как власти соединили воедино отдельные инциденты. Почти сразу же после этого средства массовой информации начинают сообщать о катастрофе, как на местных, так и на национальных станциях. В сочетании с фото с сотовых телефонов, загруженных в Интернет, новости быстро распространяются, и люди начинают паниковать.

Кавалерия

После того, как растущее число живых мертвецов сокрушило местные органы власти, были мобилизованы Национальная Гвардия и другие военные единицы. Военные силы понеслись в крупные города по всей стране, начав сбор и эвакуацию граждан в лагеря для беженцев, где их проще защищать. Многие люди возражали против эвакуации из своих домов, несмотря на очевидную опасность. Военный ответ также подкрепил страхи теоретиков заговора, многие из которых были уверены, что за событиями стоит федеральное правительство.

Хотя одни люди приветствовали Национальную Гвардию и Армию, другие противостояли попыткам эвакуации, прячась в своих домах, или даже сопротивляясь. Это привело к инцидентам с применением насилия, дополнительно увеличивая произвол против военных. Некоторые солдаты дезертировали, делая всё еще хуже, а в некоторых случаях использовали свое обучение и оружие, чтобы иметь преимущество над другими выжившими в борьбе за ресурсы.

Поиск смысла

Очевидной причины этих страшных событий нет, но всплывает много теорий. Занимаются ли они этим умышленно или просто пытаются выжить, персонажи обязаны услышать некоторые из идей, выдвигаемые другими. Конечно, по-

пытка понять, что происходит, не так сильно поможет, когда живой труп пытается съесть вашу плоть, но это сделает психологическую сторону ужаса немного более управляемой.

Для многих людей тот факт, что возвращаются только человеческие трупы, служит доказательством духовной или божественной причины. Если бы была другая причина, говорят они, то это бы повлияло на животных тоже. Ясно, что ключевым фактором является душа. И что именно это означает, является предметом спора. У нежити есть души? Или у них что-то еще там, где когда-то были их души? Теории и утверждения безграничны, но вариации на эту идею сходятся к одной. После того, как деятели радио, телевидения и местные верующие начинают цепляться за эту мысль, за короткое время она распространяется везде.

Теле-проповедники, уличные проповедники и духовенство, все призывают к покаянию. С помостов, на углах улиц и с экранов они увещивают свою паству покаяться в своих грехах и искать спасения. К сожалению, для многих это стремление к искуплению стало отвлечением от стремления обеспечить себя необходимым для выживания. Некоторые заблудшие особи даже пытаются помогать нежити в надежде спасти свои души. Эти ошибочно верующие редко живут долго.

Другие теории относительно причины постулируют новую болезнь, теракт с использованием биологического оружия и, конечно же, секретный правительственный эксперимент. Хотя, без каких-либо доказательств большинство людей принимают любые объяснения, которые лучше всего соответствуют их впечатлениям. Для небольшого числа это означает попытку сопоставить события с их религиозными убеждениями. Поскольку большинство религий включают в себя понятие апокалипсиса, многие духовные лица с легкостью предлагают объяснение, которое завязано на эти убеждения.

Истина

Нет никакого научного объяснения тому, почему мертвые встали в один прекрасный день. Или почему они жаждут человеческой плоти. Так как никакого научного природного объяснения, то должно быть духовное - сверхъестественное. Может быть ад переполнился на самом деле, и души проклятых возвращаются в свои тела, жаждущие пищи, которой они никогда не смогут получить. В конце концов, люди никогда не узнают об этом, пока еще живы, а мертвые уже ничего не скажут.

Мертвые ходят по Земле

Живые мертвецы – это человеческие трупы, оживленные по неизвестным причинам. Без каких-либо предвестников они начали оживать всюду по всему земному шару, хотя междугородняя связь быстро стала ненадежной, оставив

многих в неведении относительно того, насколько широко разошлась катастрофа. Мертвые не устают в своем стремлении к человеческой плоти, не обращают внимания на раны и жуткие травмы, и не в состоянии понять идею сдаться. Когда они видят, чуют запах или слышат живого, безжизненное выражение лица ходяков закичивается на потенциальной еде.

Первая волна живых мертвецов включает в себя, прежде всего, недавно умерших. Тем не менее, независимо от причины их оживления, она также повлияла на тела, которые были мертвы в течение некоторого времени, но у которых мозг остался в основном без изменений. По большей части это означает, что более гнилые и разложившиеся трупы не имеют достаточного количества мозговой ткани, чтобы подняться. Кроме того, некоторые из них могут не иметь достаточного количества мышц, чтобы выкопаться из своих могил. Тем не менее, возникли некоторые ужасающе истлевшие трупы, чтобы вступить в ряды живых мертвецов, возможно потому, что совершенно случайно у них остался нетронутым мозговой ствол.

Хотя нет никаких биологических оснований для того, чтобы мертвый ходил, их разлагающаяся плоть создает всё же некоторые ограничения. Они двигаются медленно и неуклюже, не способны бегать, прыгать или использовать мелкую моторику. Они могут ходить вверх и вниз по ступенькам и даже взбираться по лестницам, хотя и медленно, но вряд ли будут это делать, если жертва не привлекает их внимания. По отдельности они не особо опасны, не сильнее живого человека, и даже могут показаться жалкими.

По большей части любой умерший от какой-либо причины в ближайшее время возвращается в качестве одного из живых мертвецов. Однако, в некоторых редких случаях люди остаются по-настоящему мертвыми. Некоторые говорят, что эти счастливые души были достаточно добродетельны, чтобы достичь рая в загробной жизни, а не возвратиться в ад на земле. И конечно же, нечем проверить это утверждение.

Хотя любой, кто умер, вероятно, снова поднимется, укусы живых мертвецов - своего рода смертный приговор. Рана от укуса, достаточно глубокая, чтобы появилась кровь (на самом деле других и не бывает, когда речь идет о живых мертвецах) приводит в течение нескольких часов или нескольких дней в лучшем случае к лихорадке и смерти. Вскоре после смерти, обычно в считанные минуты, труп оживает, жаждущий плоти смертных.

Чего они хотят?

Ходячие мертвецы жаждут живой человеческой плоти. Это их единственная мотивация. В отличие от живых существ, они не нуждаются во сне, жилье, воде, комфорте или даже кислороде. На самом деле они не нуждаются и в пище.

Несмотря на то, что у них явно всепоглощающая жажда человеческой плоти, они не получают от этого никакого питания. Даже без желудка или рта они атакуют людей в тщетной попытке съесть их плоть.

У мертвых мало интеллекта или инициативы, или совсем отсутствуют. Без потенциальной жертвы для преследования, они обычно либо бродят без цели, либо стоят в более или менее неподвижном состоянии. Некоторые остаются неподвижными или скрытыми, возможно там, где умерли, пока по близости не окажется потенциальная жертва, хотя это происходит случайно, а не запланировано. Эти "луркеры" представляют собой серьезную угрозу даже для тех, кто готов бороться с нежитью. Снижения бдительности даже на мгновение уже достаточно, чтобы укусить, а один укус - это все, что нужно.



Свет, движение и звук могут привлечь внимание ходока. Выжившие могут использовать это для своей пользы, но это может стать и помехой. Из-за остатка своих бывшей личности или по какой-то другой причине, некоторые из мертвых демонстрируют больше любопытства, чем другие. После того, как что-то захватило их внимание, они неотступно это преследуют, пока не подтвердится, что это не еда. Однако, в целом мертвых легко отвлечь, так что персонажи могут использовать различные сенсорные раздражители. И конечно, ничто так не привлекает внимание ходока, как живая плоть. После того, как ходоки поймали жертву, они останавливаются на праздник. Как бы это не было ужасно, но такое событие дает другим людям шанс уйти. Может показаться бессердечным оставить товарища при таких обстоятельствах, но один укус всё равно обрекает на смерть, так что на самом деле для жертвы нежити уже нет никакой надежды.

Убить мертвого

Выяснение способа, как окончательно убить живых мертвецов, не займет у выживших много времени - уничтожить их мозг. В конце концов, как и игроки, персонажи видели достаточно много фильмов ужасов. Все остальное ходоков только замедляет. Хотя их тела не устойчивее, чем живая плоть, и даже менее устойчивы из-за разложения, они не чувствуют боли и не зависят от своих органов или конечностей. Даже ходоки с полностью пустой грудной клеткой все еще движутся, и по-прежнему жаждут плоти. Точно так же, безрукие или безногие сделают все возможное, чтобы передвинуть себя и атаковать оставшимися конечностями.

Обезглавливание бывает достаточно эффективным, так как это означает, что ходок уже не сможет атаковать своими конечностями. Как только голова отделяется, тело ходока возвращается в состояние истинной смерти, но отрезанная голова по-прежнему остается оживленной, пока мозг невредим. Несмотря на то, что голова уже не может самостоятельно передвигаться, она может стать неприятным сюрпризом для тех, кто подойдет слишком близко.

Лучше быть мертвым (чем нежитью)

После того, как становится ясно, что укус неминуемо приводит к смерти, многие люди начали предпочитать умереть, чем стать живыми мертвецами. Единственный способ обеспечить жертве невозвращение - уничтожить мозг. И конечно, пуля - самый гуманный способ сделать это. Большинство из укушенных, понимающих последствия, просят своих друзей или союзников оказать им милосердие смерти; у кого нет по близости того, кто мог бы предоставить *coup de grace*, скорее всего, покончат с жизнью самостоятельно.

Некоторые люди не могут или не хотят признать тот факт, что они, или друг, или любимый человек, вернутся в качестве нежити. Это может привести к напряженной и сложной ситуации, а другие должны попытаться убедить их в необходимости такого решения или, если это невозможно, избавить укушенных от мучений, несмотря на протесты. В худшем случае такой конфликт может даже привести к тому, что выжившие ополчатся друг на друга.

Реакция федеральных властей

Несмотря на то, что местные власти делали все возможное, чтобы справиться с постоянно растущим числом нежити, они просто не имели достаточно ресурсов или персонала, чтобы что-то сделать. На начальных этапах полиция не понимала, с чем она столкнулась. Даже после того, как некоторые полицейские сообщили о ходячих трупах, нападающих на живых, начальство отвергало эту нелепицу. К тому времени, как власти начали понимать, что происходит, количество живых мертвецов разбухло до по-настоящему ошеломляющего числа.

Поскольку явление нежити не ограничивается областью персонажей, федеральное правительство реагирует на угрозу довольно быстро. В конце концов, мертвые рыщут по улицам Вашингтона, округ Колумбия, как и во всем остальном мире. Хотя военные руководители предлагали многочисленные планы по решению проблемы, тот факт, что не было очевидных причин для этого, представлял довольно значительное препятствие.

Даже чиновники из Белого дома, Центра по контролю и профилактике заболеваний (CDC), а также из других федеральных ветвей, проводили пресс-конференции и заявления, призывающие население сохранять спокойствие, пока ученые исследуют проблему, военные рассылали солдат в крупные города и населенные пункты по всей стране. Военные быстро начали возводить безопасные лагеря за пределами городов. Хотя они занимались нейтрализацией нежити всякий раз, когда появлялась возможность, их основной целью была эвакуация оставшихся в живых и доставка их в безопасные лагеря. Это потому, что командиры понимали две вещи. Во-первых, что живые мертвецы слишком многочисленны, слишком дезорганизованы, и не имеют причин или целей сражаться, подобно традиционному врагу. Во-вторых, каждый убитый гражданский становился еще одним врагом.

Хотя многие оценили помощь и защиту военных, другие возражали против обязательной эвакуации, а тем более в лагеря. От независимых выживальщиков до студентов, значительное меньшинство протестовало против действия военных, и начали организованные демонстрации почти сразу после того, как военные сделали свой первый шаг.

Хронология

Мертвые восстали безо всяких предупреждений, и, хотя они двигаются медленно, события развиваются быстро. Многие из этих событий очевидны практически каждому, а новости о них быстро распространялись из уст в уста. Другие элементы в хронологии известны только тем, кто непосредственно участвовал или руководил на должности. Тем не менее, даже эти события имели последствия, которые могли повлиять на каждого, в том числе на персонажей.

00:00. Недавно скончавшиеся начали возвращаться к подобию жизни и искать живых жертв.

01:41. Мертвые начали нападать на живых в разрозненных инцидентах. Изначально это происходит в больничных объектах, моргах, кладбищах и домах возле таких мест.

02:11. В больницы нахлынул поток пациентов, пострадавших от человеческих укусов.

02:43. Больничный персонал обнаружил, что несколько недавно умерших пациентов ходят внутри холодильника морга, по-видимому, явно страдая от серьезных повреждений мозга. Они пытаются сохранить инцидент в тайне, до выяснения.

03:27. Операторы 911 получают все больше звонков о насильственных нападениях каннибалов и нападавших, пытающихся проникнуть в дома. Некоторые абоненты описывают нападавших как раненых или больных.

04:39. Реагируя на вызов, полицейский получает глубокий укус от подозреваемого.

05:18. Врачи местной больницы подтверждают, что пациенты, ранее считавшиеся мертвыми, на самом деле всё еще мертвы без каких-либо признаков жизни, несмотря на то, что они способны передвигаться и демонстрировать некоторую степень осведомленности. После консультации с властями медицинские работники договорились не выпускать эту информацию.

06:04. Участились автомобильные аварии из-за паникующих или покусанных водителей. Несколько столбов связи повреждены, что приводит к перебоям телефонной связи и электропитания.

06:28. Слухи о живых трупах быстро распространяются из уст в уста и через интернет-коммуникации.

06:51. Некоторые люди начинают загружаться припасами и баррикадировать свои дома.

07:23. Полицейский, укушенный во время предыдущего вызова, атакует сослуживца. Он успевает укусить трех полицейских, прежде чем его застрелили в голову.

09:30. Местные правительственные чиновники делают заявление, призывающее граждан сохранять спокойствие и оставаться в своих домах.

10:11. Ходячие трупы теперь видны на большинстве улиц.

11:33. Местные и национальные теле- и радиостанции переключились почти полностью на освещение новостей продолжающегося бедствия.

13:56. Выжившие полицейские и патрульные развернуты в полную силу в попытке справиться с увеличением числа живых мертвецов.

15:30. Правительство штата объявляет чрезвычайное положение (как и большинство других штатов в скором времени).

18:02. Несмотря на сообщения, рассказывающие, что трупы по всей стране (а не только на местном уровне) возвращаются к жизни, многие люди готовятся покинуть свои дома.

День 2. За редким исключением, предприятия и школы закрыты. Основные ветви местных властей и коммунальных служб остаются работать, но многие сотрудники не смогли явиться на службу.

День 2. Большие группы нежити рыскают по улицам, индивидуальные трупы видны почти в любом месте. Часто слышны выстрелы от исполнителей закона и вооруженных граждан.

День 3. Подразделения Национальной Гвардии прибывают в города по всему штату.

День 3. Военные начинают эвакуацию городов по всему штату и стране. Несмотря на официальное объявление чрезвычайного положения, многие люди возражают против обязательной эвакуации.

День 4. Протестующие проводят демонстрации в городах по всей стране, возражая против принудительной эвакуации и военных лагерей.

День 6. Преподобный Уолтон Греггс, популярный теле-проповедник, заявляет в своей программе, что ходячие мертвецы являются наказанием от Бога, грешники, которые не могут умереть, потому что нет больше места в аду. Идея быстро становится популярной.

День 7. Некоторые члены Конгресса призывают к расследованию "беспрецедентного насилия" живых мертвецов.

День 9. Различные члены Конгресса призывают к установлению правового статуса покойных в качестве граждан.

День 19. Военные начинают отступать из большинства городов и пытаются установить кордоны, чтобы сдержать живых мертвецов.

День 33. Несколько военных баз потеряны после того, как солдаты скрывали свои раны от укусов, пока не стало слишком поздно.

День 56. В своем последнем эфире Уолтон Греггс объявляет о своем намерении сформировать сообщество верующих в защищенном месте, чтобы "жить честно и молиться за искупление".

День 322. После того, как целые воинские части дезертируют, а выжившие конкурируют за ресурсы, последний из лагерей беженцев падает в анархию.

Год 2. Федеральное правительство и воору-

женные силы Соединенных Штатов функционально не существует. Некоторые отдельные объекты продолжают работать, но без надежды на пополнение запасов или помощь.

Локации

Большой город

Из-за высокой концентрации населения большие города становятся наиболее пострадавшими в первые дни после восстания мертвых. Как только первый из живых мертвецов кого-то кусает, их число начинают возрастать экспоненциально. Банды вовлекаются в насилие, пользуясь хаосом или же пытаясь помочь, еще больше усиливая рост числа тел.

Хотя в большом городе имеется многочисленная полиция, и быстро прибывают военные, огромное и все увеличивающееся число нежити все же намного больше их возможностей для сдерживания. Персонажи могли бы видеть это своими глазами, если они живут в большом городе или поехав туда в поисках помощи, и найдя только хаос.

События:

- Улицы просто кишат нежитью, и единственный путь лежит через метро, которое не так уж пусто.

- Персонажи оказались в перестрелке между военными или полицией и вооруженной бандой.

- Рядом с банком персонажи нашли брошенный бронированный грузовик. Он может быть полон денег, но что, если другие выжившие тоже имеют на него виды?

- Кто-то предполагает, что верхние этажи небоскреба являются самым безопасным местом для того, чтобы отсидеться. Правда это, или они сами не оставляют себе пути отхода от живых мертвецов?

- Нежить начинает сыпаться с неба, голодная и (в некоторой степени) способная двигаться после долгого падения. Они шагнули в окно, чтобы добраться до людей ниже, или их кто-то толкает?

- После многих дней пути персонажи прибывают в город, обнаружив его брошенным, за исключением орды живых мертвецов.

Проселочная дорога

На автобанах либо заторы, либо они перекрыты для использования в военных целях, меньшие дороги и сельские магистрали кажутся единственно возможным вариантом. Но эта идея приходит в голову многим людям, что приводит к пробкам во многих районах, особенно вокруг городов, из которых эвакуируют людей. В некоторых местах движение полностью останавливается из-за механических проблем, брошенных автомобилей или атакующей нежити.

Конечно, на некоторых дорогах можно еще продолжать движение, а некоторые особенно сельские маршруты могут оказаться пустыми. Но

эти районы скрывают свою собственную опасность.

События:

- Движение полностью останавливается, зажав транспортное средство персонажей, когда живые мертвецы начинают появляться с обочин.

- В машине персонажей не осталось топлива, а единственная ближайшая АЗС либо не работает, либо владельцы решили, что они могут назвать любую цену, какую захотят.

- Персонажи сталкиваются с другой группой, предлагающей объединиться. Но можно ли им на самом деле доверять?

- Когда персонажи остановились по какой-то причине, к ним подошел человек с ружьем и потребовал от них отдать свое транспортное средство.

- Когда кажется, что не может быть хуже, прибывает отряд Национальной Гвардии. Но вместо того, чтобы помочь персонажам, эти дезертиры намерены ограбить их.

- Неуправляемая машина с живым трупом за рулем угрожает столкнуться с персонажем с дороги.

- Воры (или хуже) установили шипы через дорогу, чтобы устроить засаду.

- По-видимому брошенная АЗС предлагает бесплатные припасы и топливо, но вскоре как будто из ниоткуда появляются живые мертвецы.

Военная эвакуация

Когда военные прибывают в город, их первым действием является обязательная эвакуация на благо жителей. В конце концов, не только живые мертвецы несут угрозу для граждан, но военным необходимо иметь возможность вступить в бой, не опасаясь, что гражданские окажутся в зоне боев. Они загружают людей в автобусы, грузовики и джипы, и увозят их в лагеря беженцев. Даже люди со своими собственными транспортными средствами, планировавшие уехать из города, вместо этого направлены в лагерь беженцев, несмотря на их возражения.

События:

- С живыми мертвецами по близости, персонажи становятся свидетелями, как солдат стреляет в кого-то, кто сопротивляется эвакуации.

- Пара солдат в Humvee останавливают персонажей и требуют, чтобы они прошли с ними. Солдаты не принимают "нет" в качестве ответа.

- Некие вооруженные люди отсиживаются в своем доме и отказываются эвакуироваться, стреляя, если солдаты приближаются. Персонажей могут держать внутри, хотя они остаются или нет.

- Персонажи натолкнулись на по-видимому брошенный военный автомобиль.

- Паникующий человек просит персонажей помочь спрятаться от преследующих солдат.

- Персонажи нашли несколько мертвых солдат, при которых до сих пор все их снаряжение и оружие. Снаряжение может быть очень полезным, но у персонажей могут возникнуть большие неприятности, если вместе с этим их увидят солдаты.

- Солдат, очевидно, на грани к критической точке, кричит на женщину с плачущим ребенком, говоря ей "заткнуть его". Он становится всё злее и злее, когда как плач продолжается.

Акция протеста

Вскоре везде возникают протесты, но особенно в большом городе. Некоторые из них достаточно организованы, в то время как другие хаотичны. Во многих случаях нет единого требования; разные протестующие протестуют против разных вещей. Некоторые протестующие даже не уверены, чего они пытаются достичь; это просто то, как они реагируют на хаос и неразбериху.

Большинство демонстрантов протестуют либо против обязательной эвакуации, либо против плохого обращения с ними со стороны военных. Некоторые выступают за права нежити, протестуя против "убийства" их военными. Эти люди могли бы утверждать, что нежить до сих пор имеет права, или просто, что это негуманно, убивать их, прежде чем найдут лекарство.

Некоторые протесты проходят на религиозной почве, призывая к покаянию, и распространяют сообщение о том, что чума нежити - это суд Божий.

События:

- Большая группа протестующих блокирует путь персонажам. Если персонажи пытаются пройти сквозь них силой, это может вызвать проблемы с протестующими или с властями, которые пытаются прекратить демонстрацию.

- Персонажи становятся свидетелями того, как полицейские или военные используют слезоточивый газ и избивают демонстрантов, которые отказываются прекратить ее или эвакуироваться. Даже если они не пытаются помочь, их могут ошибочно принять за протестующих.

- Группа протестующих приковала себя вокруг здания, чтобы предотвратить убийство полицией или военными многочисленных живых мертвецов внутри.

- Персонажи попали в напряженное противостояние между демонстрантами и полицией или военными. Каждый находится на грани, и один неверный шаг может спровоцировать насилие.

- Организованный протест переходит в хаос, когда появляются живые мертвецы и нападают на толпу.

- Религиозные протестующие блокируют путь персонажам, крича, что они должны покаяться или присоединиться к ходячим мертвецам.

Лагерь беженцев

Собранные при эвакуации граждане привезены в лагерь беженцев. Некоторые люди приезжают добровольно в надежде на защиту у военных. Они не всегда понимают, что уже не будет никакой возможности покинуть это место. Несмотря на то, что им постоянно напоминают, что это для их же собственного блага, они по существу заключенные.

В этих лагерях очень много военных, защищающих от живых мертвецов, но и не позволяющим беженцам уйти. Вокруг лагеря - забор, который может быть даже электрифицирован. Большинство укрытий - простые палатки, и люди группируются вместе с теми, с кем прибыли. Движение между палатками или по лагерю сильно ограничено.

По мере того, как идут дни, лагерь может становиться довольно грязным и переполненным, так как все больше беженцев продолжают прибывать, добровольно или нет. Чистая вода и пища начинают иссякать, что ведет к дальнейшему росту недовольства между беженцами и солдатами.

События:

- Персонажи избежали эвакуации, но в лагере находятся друзья или члены семьи.

- В палатке персонажей кто-то просит помощи в побеге.

- Один из беженцев рядом с персонажами выглядит больным или даже с кровотечением. Он утверждает, что не был укушен, но лечиться отказывается.

- Беженец пытается убежать из лагеря, и персонажи видят, как охранники жестко его задерживают.

- Живые мертвецы одолели охрану и вошли в лагерь.

- Подстрекатель начинает подначивать беженцев в палатке-столовой, угрожая начать бунт. Персонажи в принципе могут не возражать, но как отреагируют солдаты?

Маленький город

Военные заняты большими городами, оставив небольшие удаленные городки сами по себе. Люди, возражающие против действия военных, видят в этом хороший знак, и избежавшие военных облав направляются в такие городки. В некотором смысле, небольшое население городков является преимуществом. Число мертвых меньше, и с преимуществом наличия большого числа оружия, жители могли бы держать проблему под контролем.

Персонажи могут жить в таком городе, или же они могут сбежать в один такой после того, как мертвые начинают подниматься.

События:

- Персонажи прибывают в маленький город, чтобы только обнаружить, что жители не хотят видеть чужих в своем сообществе. Вскоре прибывают живые мертвецы, и персонажей обвиняют в том, что их сюда привели они.
- Насилие живых мертвецов снова разожгло старую вражду между двумя семьями, а персонажи оказались между.
- Кажущиеся дружественными жители пытаются кинуть персонажей, намереваясь

забрать все, что у них есть, и выгнать под угрозой применения оружия.

- Жители города, вняв словам теле-евангелистов, считают, что только грешники возвращаются из мертвых. Вместо того, чтобы бороться с нежитью, они решили позволить себе умереть и предстать перед судом Божиим.
- Персонажи находят городок, где люди пытаются удержать живые трупы членов своих семей, отказываясь убить их или позволить кому-либо еще сделать это.
- Наконец-то прибыли военные для эвакуации города, но хорошо вооруженные жители не хотят этого.

Бестиарий

Гражданский

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
2	3	2	3	2	3

Особенности: +Сила в числе, -Запаниковавший.

Экипировка: сотовый телефон, кошелек, хорошая одежда.

Стабильная Работа: гражданские лица каждый имеет одну дополнительную позитивную особенность на основе того, чем он занимался до апокалипсиса (например, "+Хирург" или "+Полицейский").

Протестующий

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	2	1	3	3	2

Особенности: +Возмущенный, +Сила в числе, -Резкий.

Экипировка: вонючая бандана, транспарант с ошибкой.

Солдат

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
4	3	2	3	2	2

Особенности: +Военная подготовка, +Голос властей, -По инструкции.

Экипировка: M16A4 винтовка (1 негативная кость, +5 урона), одна запасная обойма, шлем и наколенники (+1 физическое сопротивление), униформа, сух-пайки, фляжка.

Зомби

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
1	4	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Упорный, +Внушает ужас, -Тупой, -Волочит ноги.

Экипировка: грязная одежда

Оно недохнет!: зомби имеют +1 физическое сопротивление, как если бы они были одеты в броню из-за своей неспособности чувствовать боль или быть убитыми обычными средствами.

Укус живого мертвеца: Когда зомби наносит физический стресс живому персонажу атакой ближнего боя, есть шанс, что он его укусил. Когда персонаж получает физическую травму, если при этом удаляется стресс, вызванный физической атакой зомби, бросьте D6. Если выпали "1" или "2", травма становится физической травмой "Укус", которая следует другим правилам, нежели обычная травма (при любом другом результате получите обычную травму). Укус зомби - медленная, болезненная смерть. Персонаж, получивший травму "Укус", не может восстановиться от нее или от любой другой физической травмы, которую получает.

В аду закончилось место. Пост-апокалипсис

Они говорили, что это был конец света, в основном они были правы. Планета все еще вертится, и даже некоторые из людей живы, но всё уже не так, как было раньше. Города до сих пор стоят, но их жители все мертвы, стоячие и ходячие. Может быть, их сейчас меньше, чем раньше,

но опять же нас тоже намного меньше. Лучший способ остаться в живых - это избегать городов и придерживаться проселочных дорог и сельских районов, там, где не так много ходячих, а выжившие проделали хорошую работу по зачистке.

Я не думаю, что кто-нибудь знает, сколько людей осталось в живых. Связь ненадежна и с каждым днем становится хуже. Мы не видели ни одной группы в течение двух недель. Насколько я знаю, все остальные уже мертвы. Но я так не думаю. Мы видели укрепленные лагеря бывших солдат; они казались довольно безопасными. Я знаю, что военные отступили, когда начало всё происходить, но это было по-другому. Тогда военные играли по старым правилам, не так как

Было ли это судом Божиим или нет, мертвые заявили свои права на Землю, и цивилизация рухнула. Правительства исчезли, а оставшаяся горстка людей слишком занята простым выживанием, чтобы беспокоиться о восстановлении сообщества, по крайней мере, не того, что было раньше. Несколько религиозных групп (некоторые могут назвать их культами), в том числе последователи Уолтона Греггса, сформировали свои собственные сообщества. Некоторые из них даже стали довольно большими, но они замкнуты. Они не хотят всё вернуть обратно к тому, что было раньше; они больше озабочены тем, что происходит после смерти. Но разве они не видят, как это пристально глядит им прямо в лицо?

Мертвые владеют Землей

После того, как военные провалили попытку остановить живых мертвецов, и все уровни власти распались, не осталось никого, чтобы противостоять полчищам ходячих трупов. Хотя группы выживших были повсюду, они выжили, не сражаясь с бесконечным числом живых мертвецов (невыполнимая задача), а покинув населенные пункты, где мертвые были наиболее многочисленны, и либо создали укрепленные позиции в отдельных регионах, либо оставались в движении. У каждого варианта были свои собственные опасности. Некоторые выжившие основали полупостоянные лагеря, понимая, что им придется бросить лагерь, если когда-нибудь придет большое число мертвых.

В тех местах, где мертвые не видели свежую еду в течение некоторого времени, они часто становились неподвижными, даже лежали, как самые настоящие покойники. В результате, входя в город, выжившие могли не обнаружить ни единого признака живых мертвецов, ни одного волочащего ноги трупа на улице или стоящей орды нежити. Могло быть лишь несколько кажущихся мертвыми трупов в поле зрения, или место могло казаться пугающе пустым. Это усыпляло бдительность персонажей, потенциально фатальная ошибка. Ибо, когда живые души возвещали о своем присутствии, мертвые вставали и шли вслед за ними. Будет большой неожиданностью, когда большая орда нежити пробудится, если выжившие поднимут шум, или это может происходить медленнее, отдельные

сейчас.

Также и религиозные сумасшедшие. Я стараюсь держаться подальше от них и советую тебе делать то же самое. Конечно, они предлагают безопасное место для ночлега и горячее питание, но я знаю слишком много людей, которые приняли такое предложение, чтобы только никогда не уйти от них. Они сказали, что это их выбор, но я знаю, что это не так.

ходоки подстерегут их, когда они начнут входить в здания или другие замкнутые пространства.

Истинно верующие

Одни из самых крупных, организованных и укомплектованных групп выживших – это религиозные секты, такие как организованная Уолтоном Греггсом и другими, взявшими свое вдохновение от него. Эти группы фанатично преданы своим лидерам, полагая, что их учение является ключом к спасению. Общность и обещания, предлагаемые религиозными культами, всегда привлекали людей. Но сейчас этот эффект только усилился, когда опасности греха очевидны, по крайней мере, согласно пророкам, проповедникам и любимым вождям. Ад полон, поэтому грешники, не способные войти в Царство Небесное, отсылаются обратно в свои телесные формы и движимы всепоглощающим голодом. Лидеры этих сект и культов дают различные объяснения, почему живые мертвецы бездумны и жаждут человеческой плоти; у большинства из них это связано с тем, что, по их мнению, нежить-грешники позволяли своим плотским желаниям управлять ими в жизни и прокляты продолжать алкать после смерти.

Эти группы настолько хорошо укомплектованы и эффективны из-за фанатичной преданности последователей. Их лидеры проповедуют спасение как результат упорного труда и добродетельной жизни, а их приверженцы рады подчиняться. В то время как другие группы выживших склонны к раздорам, разногласиям и борьбе за лидерство, культы не имеют этих проблем. Спасение всегда является сильным мотиватором, особенно когда альтернатива – не-жизнь в качестве ходячего трупа. Члены культа выполняют любые требования лидеров. Охрана строений, обработка полей, даже приготовление и раздача пищи. Лидеры культов наслаждаются жизнью в роскоши (по крайней мере настолько, насколько это возможно в эти трудные времена) за счет упорного труда своих последователей.

Маловероятно, что персонажи присоединятся к культу, но почти никто не делает это преднамеренно. Культы заманивают людей, притворяясь благожелательными религиозными группами, и некоторые из них могут даже преуменьшать свои истинные убеждения, пока потенциальный член достаточно сильно не попадет под

их контроль. Персонажи могут начать конфликтовать с культом, потому что они воспользовались гостеприимством, а затем попытались уйти, или, возможно, просто из-за конкуренции за ресурсы.

Прагматичные выживальщики

Большинство выживших не имеют стремления в искуплении или спасении души. Вместо раздумий о жизни после смерти, они сосредоточены на том, чтобы оставаться в живых настолько это возможно. Такие группы сильно различаются от гуманитарных идеалистов, готовых оказать помощь любому при необходимости, до грабителей-рейдеров, заботящихся только о себе и обирая любого, кто встречается им на пути. Большинство людей, которые выживали в течение такого долгого времени, очень способные или находчивые (или безжалостные), и многие из них имеют военное прошлое. Остальные же самоучки или просто воспользовались защитой других.

Группы выживальщиков, как правило, возглавляются людьми с опытом работы в армии или полиции. Эти люди до сих пор могут носить свою старую униформу, чтобы внушать уважение другим, или отказаться от своей прежней жизни полностью, целиком полагаясь на свои личные качества. Некоторые группы не имеют явного лидера; либо несколько человек застряли в спорах о лидере, либо выживальщики действуют на основании консенсуса в группе. Оба подхода могут влечь за собой проблемы, когда возникает необходимость быстрого решения о жизни и смерти.

Эти группы сильно различаются по размеру от горстки людей до нескольких десятков. Большие группы относительно редки и более вероятно, что у них имеется какая-то стационарная защищенная позиция. Персонажи представляют собой небольшую группу выживших сами по себе, но они могут также принять решение объединиться с другими выжившими. Вполне возможно, они могли бы придерживаться людей, с которыми встретились в первые дни апокалипсиса или с теми, кого они уже знали. Однако, если они сами по себе, вероятно, в конечном итоге они столкнутся с другими группами выживших, которые могут предложить объединить силы. Если персонажи предпочитают иметь свою собственную группу с нуля, они могут столкнуться с одиночными выживальщиками, специально ли они их искали или по чистой случайности.

Остатки

Хотя вооруженные силы Соединенных Штатов больше не существуют в качестве институтов, несколько подразделений различных размеров до сих пор функционируют, от недоукомплектованных отделений и рот до крупных во-

инских формирований. Что отличает этих военных от других групп выживших, так это то, что многие из них включают в себя бывших военных, и то, как они оценивают и ведут себя. Они до сих пор считают себя военными Соединенных Штатов, подотчетны уставу, субординации и верховенству закона. Конечно, без способности консультироваться с правительством большой земли, если оно все еще существует, командиры этих подразделений должны принимать свои собственные решения. Некоторые единицы отсиживаются на укрепленных базах, ожидая дня получения приказа. Другие рыщут по стране, подавляя мертвых, в поисках выживших для помощи. Хотя, не все выжившие склонны доверять военным, либо из-за плохих воспоминаний о действиях военных в начале этих темных времен, либо из-за столкновений с дезертирами, ведущими себя как воры.

Если персонажи попали под военную эвакуацию и в лагерь беженцев, возможно, они могут все еще находиться под военной защитой в годы после апокалипсиса. Как и прежде, это дает преимущество в хорошо вооруженных солдатах, чтобы защитить их от нежити, но ограничивает свободу передвижения и принятие самостоятельных решений о стратегии выживания. В качестве альтернативы, персонажи могут встретить такое подразделение и надеяться воспользоваться их защитой.

Военные подразделения могут действовать совершенно по-разному, в зависимости от состояния подразделения и мировоззрения его руководства. Что касается защиты, если солдаты почти исчерпали свои припасы, боеприпасы и личный состав, они могут быть и не в состоянии предложить безопасность, как когда-то. Некоторые воинские подразделения с учетом обстоятельств могут быть склонны к сотрудничеству с гражданскими лицами, считая их почти за равных, возможно, из-за необходимости восполнения потерь. Тем не менее, без надзора вышестоящим в командовании или верховенства закона, некоторые из них могут начать плохо обращаться с гражданскими, рассматривая их как бремя или как рабов.

Локации

Заброшенный город

Город изменился совсем немного со времен до восстания мертвых. Здания по-прежнему в основном те же, только немного грязнее, но на некоторые повреждены, где военные использовали большие пушки, имея дело с живыми мертвецами после эвакуации гражданских лиц. В некоторых случаях, они оставляли от здания руины при ликвидации мертвых внутри, без риска сражения в узких помещениях, где оружие дальнего боя имеет меньше преимуществ.

Повсюду признаки борьбы с нежитью: выгоревшие машины, брошенные Humvee и танки, рухнувшие палатки, разваливающиеся мешки с

песком и высушенные тела и скелеты. Сейчас, город почти полностью принадлежит к мертвым. На первый взгляд это может быть не очевидно, но они повсюду, скрываются, ожидая возвращения живых.

События:

- Персонажам нужно войти в город для поиска столь необходимого оборудования, возможно, предметов медицинского назначения, или брошенного оружия или снаряжения военных.

- До персонажей дошел слух, что город свободен от зомби и люди идут обратно и восстанавливают его. Оказывается, это просто ложь.

- Персонажи становятся целью для группы людей, потерявших все остатки человечности, выживая и действуя как враг. Они грязны, вымазаны отходами и кровью, и выживают каннибализмом.

- Мертвые ходят по улицам так, как будто собираются куда-то. При дальнейшей разведке выясняется, что некоторые из них собираются согласно обычным движениям, которые соответствуют их оборванным одеждам, почтальоны открывают и закрывают почтовые ящики, уличные торговцы толкают тележки, клерки держат мобильники.

- Персонажи заметили вертолет на крыше здания. Он может стать единственным путем сбежать из некрополя, если в нем есть топливо.

Община культа

Община выглядит как рай, по крайней мере, по сравнению с остальным миром. За ней хорошо ухаживают; народ чистый, дружелюбный и организован, и есть даже свежие продукты. Она также защищена забором, воротами и вооруженной охраной на дежурстве все время.

Община может быть построена вокруг существующей церкви, или культ мог бы переделать одно из зданий в храм. В общине есть пышные поля, которые обрабатывают приверженцы, придавая подозрительно идиллический оттенок всему месту, несмотря на разруху и опасности, скрывающиеся сразу за забором.

События:

- Персонажи обнаруживают, что старый друг или родственник является членом культа и им пользуются лидеры культа. Жизнь друга даже может быть в опасности.

- Группа благочестивых выживших великодушно приглашает персонажей отобедать с ними и отдохнуть в их безопасной общине. Тем не менее, так или иначе они намерены вербовать персонажей.

- Посетил ли персонажей или просто был проездом, лидер секты проявляет интерес к ним, предлагая пророчество о их роли в важных событиях.

- Персонажи сталкиваются с охотником за головами, работающим на жестокий радикальный культ, который считает, что все неверующие должны умереть.

- Лидер культа умирает и оживает, что приводит к полному хаосу, так как убеждения членов культа развеиваются.

- Община находится под атакой соперничающей секты, которая не может больше терпеть их "ересь".

- Лидер секты утверждает, что получил видение и указы, что вся группа должна отказаться от всего, над чем они работали так усердно и отправиться в паломничество.

Убежище

Убежища принимают разные формы, от караванов автофургонов, грузовиков и других транспортных средств до укрепленных зданий; целые городки могут быть огорожены, чтобы не пускать нежить. Независимо от формы убежища, выжившие в них доведены до отчаяния, изо всех сил пытаясь пережить еще один день. Они должны постоянно беспокоиться о ресурсах и о угрозах нападения нежити.

Персонажи могут быть признанными членами убежища, или могут посетить одно во время своих путешествий. Вне зависимости от того, насколько хорошо они знают других жителей, атмосфера почти всегда напряженная, и всегда всё может стать еще хуже.

События:

- Путем случайного выбора или потому, что пришла их очередь, персонажам нужно покинуть убежище в поисках конкретных необходимых припасов.

- Персонажей обвиняют в шпионаже на радикальный культ или конкурирующую группу.

- Из-за невнимательности или акта саботажа, орда живых мертвецов получает доступ в убежище.

- Лидер убежища решает напасть на общину культа ради их припасов и земли, несмотря на то, что они не делали никаких угрожающих действий.

- Некоторые из жильцов становятся тяжело больны. Другие хотят выгнать их, прежде чем зараза распространится, или даже из-за опасности они внезапно умрут и оживут.

- Несколько человек конкурируют за должность лидера, и, прежде чем все станет жестоким, не пройдет много времени.

- Кто-то сходит с катушек и решает, что всем лучше умереть, чем жить в этом мире.

- Выжившие наткнулись на радиопередачу с повторяющимся сообщением, обещающим безопасное место с большим количеством припасов, топлива, и даже проточной

водой в определенном городе. Группа разделяется во мнениях, стоит ли рисковать, чтобы достичь этого места.

Бестиарий

Религиозный пророк

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
1	2	2	4	5	3

Особенности: +Демагог, +Фанатичные последователи, +Истинно верующий, -Высокомерие.

Экипировка: дорогая одежда, религиозные брошюры, символ веры.

Путь в вечный покой: персонажи, умершие в присутствии религиозного пророка, не возвращаются в виде зомби.

Военный лидер

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	2	4	5	4	1

Особенности: +Военная подготовка, +Прирожденный лидер, +Тактик, -Властный, -Жестокий.

Экипировка: Беретта М9 (1 позитивная кость, +3 урона), парадная сабля (2 позитивные кости, +3 урон), парадная форма.

Охотник за головами из культа

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
4	3	2	2	3	1

Особенности: +Берет живьем, +Следопыт, -Не верен никому.

Экипировка: М16А4 винтовка (1 негативная кость, +5 урона), тазер (1 негативная кость, +3 урона), бронежилет (+1 физическое сопротивление), кабельные стяжки, символ веры.

Пандемия. Апокалипсис

Эпидемии были и раньше, но ничего подобного этой. Если бы заболевшие люди могли просто умереть, не забирая всех своих соседей с собой, в буквальном смысле, это было бы просто замечательно. Но сейчас всё не так. Никто не знает, что это такое, или откуда пришло, но так называемые эксперты считают, что это вирус. "Возможно, эволюция вируса бешенства", говорят они. Но тогда почему влияет только на людей? На это ни одного ответа. Хотя, достаточно ясно, как он распространяется. Через зараженную слюну или кровь. Так что не дай себя укусить Зараженному или позволить ему запачкать

себя. На самом деле, лучше всего держаться подальше от Зараженного, для начала. Да, если бы это было так легко. Эти твари очень быстры.

Все развалилось очень быстро. К тому времени как у кого-то возникла хоть какая-то идея, Зараженные были повсюду. Где всё началось? Может быть, на самом деле никто так и не узнает (он распространился так быстро), но признаки указывают на то, что нулевой пациент был совершенно обычным человеком из совершенно обычного города.

В Пандемии персонажи игроков окажутся в ловушке в эпицентре вспышки новой и беспрецедентной болезни, вирусной эпидемии, которая превращает жертв в бешеных и смертоносных животных без страха, без мыслей о самосохранении, без чувства боли и без жалости. Их единственный стимул - жажда насилия, всепоглощающее желание выпустить свой гнев на незараженных людей.

Они не являются живыми мертвецами, по крайней мере, не в традиционном смысле, это живые люди, ведомые бездумным неистовством и удаленной вирусом личностью. Даже царапины или малейшего контакта с зараженной кровью достаточно для передачи заразной болезни, инкубационный период которой составляет считанные часы. Она быстро распространяется, подавляя гражданские власти, прежде чем они смогут обеспечить какой-либо эффективный

карантин области заражения.

И это далеко не волочащие ноги, смутно осознающие себя зомби из полуночных фильмов. Зараженные – это быстрые хитрые хищники. Вирус использует их тела на полную мощность и за пределами их способностей, наполняя их скоростью, питаемую адреналином, и усиливая все их чувства. Негде спрятаться и некуда бежать. Зараженные не устают, их не заботит, что их ноги стерты и кровоточат, и они не сдаются.

Зараженные являются людьми, их тела такие же, как у живых дышащих людей с бьющимися сердцами, гоняющими зараженную кровь по их жилах, но их ум безвозвратно поврежден. Они потеряли всякое чувство себя и других: все, что делает их людьми. Хотя с медицинской точки зрения, они являются живыми, как никогда, на самом деле они - живые мертвецы. Возможно, это было неминуемо, что самый маленький из

микроорганизмов принесет конец цивилизации.

Впечатление

Сначала инфекция появляется в городе персонажей игроков, так что они оказываются прямо в гуще событий, прежде чем власти успевают подготовить ответ. Это означает, что персонажи являются одними из первых свидетелей ужасов вспышки, если не самыми первыми. Нулевой пациент может быть даже кем-то, кого знают персонажи, в этом случае игра может начаться с их наблюдения за странным поведением этого человека до того, как он полностью поддается вирусу, проявляя буйное поведение с сильной лихорадкой. В качестве альтернативы, GM может позволить событиям несколько усиливаться, прежде чем они непосредственно затронут персонажей. Может быть, коллега или знакомый внезапно заболел и должен быть доставлен в больницу или же просто умрет в течение ночи.

Первая встреча персонажей с Зараженным может произойти практически в любом месте, они все могут собраться у кого-то дома (может быть, даже для ночной игры), в общественном месте или на работе, главное, чтобы у них была причина собраться всем вместе. Встреча должна состояться до того, как общество полностью впадет в панику, хотя GM может сделать так, чтобы персонажи сначала услышали некоторые слухи для нагнетания напряженности. Слухи могут исходить от друзей, СМИ или из Интернета. На первых парах никто не знает, что происходит, а детали обрывочны и противоречивы. Персонажи могут слышать истории о вспышке бешенства или новость о том, что кто-то знакомый сошел с ума и убил членов семьи, прежде чем был застрелен полицейскими, или любое количество других аналогичных шокирующих рассказов о неожиданном насилии.

Что видят персонажи игроков?

Первоначально город персонажей будет выглядеть так же, как и всегда, и GM следует подкреплять это, чтобы напомнить игрокам о том, что события игры происходят в мире, в котором они живут каждый день. Упоминание знакомых достопримечательностей, звучаний и людей поможет погрузить игроков в игру. Также помогает подчеркивание изменений окружения по мере развития событий. Как только всё начнется всерьез, первыми неординарными вещами, которые персонажи увидят, будут либо сами Зараженные, либо реакция других людей, в зависимости от того, как GM решает развивать ситуацию. Демонстрация паникующих людей, заколачивающих свои дома, сметающих все с полок продуктовых магазинов или даже загружающих свои машины для того, чтобы уехать из города, может помочь повысить напряженность и заставить игроков беспокоиться о том, что происходит. С другой стороны, если все выглядит более или

менее обычно, то момент, когда взбесившийся кровожадный сосед внезапно появится через окно, будет еще более ужасающим.

Зараженные сами по себе являются пугающим зрелищем, тем более, это люди знакомы игрокам. Их глаза покраснели или даже кровоточат, безо всякого рассудка, только звериная ярость. Каждый Зараженный уникален, но большинство из них покрыты царапинами, порезами и другими мелкими ранами, у некоторых из них - серьезные травмы, от глубоких ран от укусов, до сломанных костей, торчащих через кожу. Эти раны имеют разное происхождение, в том числе от нападений, во время которых они заразились, от самозащиты их жертв и от объектов на их пути во время погони за добычей, так как Зараженные не заботятся о том, чтобы уберечь себя от ранений. Они все в кровавых подтеках, как от своей собственной крови, так и от жертв, а их пальцы и рот часто обшарпаны и кровоточат.

Персонажи, вероятно, слышали о зомби, и могут прийти довольно быстро к заключению, что это именно то, с чем они столкнулись. Зараженных сначала могут ошибочно принять за ходячих мертвецов кем-то, кто думает об этом. В конце концов, они измазаны кровью и даже хуже, ведут себя бессмысленно, и часто имеют серьезные видимые раны. Тем не менее, после нескольких встреч должно стать ясно, что Зараженные не мертвы. Это станет очевидным, если персонажи увидят, как Зараженный умирает от потери крови после ранения (возможно, даже от первоначальной раны, через которую он заразился), или если они начнут замечать, что жертвы, которых они убили, просто остаются мертвыми.

Еще одна зацепка исходит из того, что Зараженный двигается с той же скоростью и ловкостью, что и до заражения, если не быстрее. Зараженные быстры, двигаются как будто на высоком уровне адреналина и не обращают внимания на свою личную безопасность. Хотя, не все они - олимпийские спринтеры. У Зараженных остается то же тело, что и до инфицирования вирусом, но они доводят эти тела до своих пределов и выше. Растяжения лодыжки, сотрясения, даже треснутые или сломанные конечности не замедляют их, по крайней мере, не так сильно, они игнорируют боль и просто продолжают движение, пока их сердце еще бьется.

Чем заняты другие?

Как и следовало ожидать, разные люди по-разному реагируют на разворачивающиеся события. Одни действуют разумно, даже умно. Другие отходят от состояния явной паники и страха. Даже если персонажи пытаются заботиться о себе и избегать других, когда всё кругом начинается, им всё же придется иметь дело со своими согражданами в какой-то момент. Они могут оказаться запертыми где-то в ловушке с

другими выжившими или пытаться обойти полицейский контрольно-пропускной пункт. Действия других могут также косвенно повлиять на персонажей. Например, если они подождут даже несколько часов, прежде чем пойти в супермаркет или другой магазин, там может не оказаться никаких продуктов питания или полезных припасов, или ни одного подвергнувшегося заражению сотрудника, если уж на то пошло.

Паранойа захватит многих людей, они будут отказываться сотрудничать с другими из-за риска того, что они могут быть инфицированы. Для этих людей защита своих семей является единственно важной целью, и они могут быть даже готовы убить неинфицированного человека, если посчитают это необходимым. С сильным менталитетом выживальщика, скорее всего, укрепят свои дома и откажутся пускать любого, делиться своими запасами продовольствия и других припасов, и будут угрожать оружием, если кто-то подойдет близко. Некоторые из этого типа граждан, возможно, уже были подготовлены к чрезвычайной ситуации запасами продовольствия и снаряжения, в то время как другие в первую очередь сметали всё с полок супермаркетов и других магазинов. Они могут прибегнуть к разграблению, но только тогда, когда станет ясно, что бизнес не может или не желает принимать их деньги или выработать какой-то другой вид сделки. Если персонажи нуждаются в припасах и не смогли найти их в другом месте, они могут начать конфликт с такого типа людьми, которые запаслись провизией и теперь не хотят делиться.

На другом конце спектра находятся те, кто впал в беспомощное состояние перед лицом опасности и хаоса, не желающие или не способные причинить вред другому человеку, даже если этот человек с пеной у рта пытается разорвать им лицо! Эти люди полагаются на власти или, если власти будут недоступны, будут полагаться на своих более уверенных и кажущихся лучше подготовленными соседей для руководства и защиты, если они смогут прожить так долго. Такие люди вряд ли будут представлять опасность для персонажей, но тем не менее они могут стать препятствием. Они могут просто встать на пути персонажей в неподходящее время, или же они могут обратиться к персонажам за помощью и защитой, либо непосредственно, либо путем демонстрации полного отсутствия способности заботиться о себе в апокалиптических условиях.

Как только люди понимают, что происходит, они начинают использовать ряд терминов для обозначения людей, пораженных вирусом. Наиболее распространенный, особенно после подтверждения властей, что всему причиной является вирусная вспышка, это "Зараженный". Другие термины: "каннибалы", "бегуны" и "кусаки". NPC, которых персонажи встречают, мо-

гут использовать любой из этих терминов, в зависимости от их личности и понимания ситуации.

А что-то хорошее?

Хороший способ персонажам держаться в курсе происходящего в первые дни апокалипсиса через медиа - телевидение, радио, интернет-сайты (в том числе социальные сети) и многое другое. С точки зрения персонажей это просто умная идея, но она также дает GM удобный способ нагрузить их важными деталями и более широкой картиной происходящего (по крайней мере, столько, сколько кто-то уже знает). Кроме того, GM может ввести запутанность в повествование путем подачи персонажам дезинформации через СМИ. Тем не менее, лучше всего это делать в небольших количествах; если персонажи услышат много ложной информации через СМИ, они могут перестать доверять им полностью, что ограничит их полезность с точки зрения GM. Один из способов избежать этого, предложить игрокам противоречивую информацию из двух различных источников средств массовой информации и позволить им самим решить для себя, что является правдой. Например, местные новости обвиняют недавно разработанный наркотик, в то время как некоторые люди из социальных сетей говорят, что это вирус, который тестирует правительство (они лишь наполовину правы, но персонажи не могут ни подтвердить или ни опровергнуть другую половину).

Если персонажи включают новости в первый день вспышки, они услышат сообщения о бытовых инцидентах и хулиганствах с применением насилия, но сообщения трактовались как отдельные инциденты, а детали были все еще обрывочны. Если журналисты берут интервью у очевидца, который говорит о том, как нападавшие кусались и царапались, ведущие просто обвиняют в этом какой-то наркотик, вспышка которого произошла на этой неделе (PCP, соль, экстази или мет, в зависимости от города).

К концу первого дня вспышки становится более чем очевидно, что происходит что-то очень плохое. На данный момент репортажи хаотичны и запутаны, теле- и радиопрограммы сообщают детали, часто противоречащие друг другу, по мере подхода. Обращаясь к интернет-источникам, в том числе социальным сетям, персонажи получают новую информацию немного быстрее, но с еще большим количеством противоречий и лжи.

В конце концов, эти методы коммуникации исчезнут из-за технических проблем и просто из-за отсутствия кого-либо, чтобы работать с ними. Телевизионные станции первыми прекратят вещание, переключившись на экстренное вещание, прежде чем полностью отключиться. Радио быстро проследует за ТВ, хотя некоторые несанкционированные операторы продолжат

передавать еще долго после того, как все официальные станции умолкнут. Интернет остается несколько надежным способом общения в течение некоторого времени, но без поддержки серверов и инфраструктуры станет все труднее и труднее находить рабочее соединение.

Что могут делать персонажи игроков?

Основная задача для большинства персонажей - просто выжить. Это означает избегать или отгонять Зараженных, пытаясь найти безопасное место где-нибудь в своем городе, или убраться из пострадавшего района. Если один из персонажей вдруг не окажется гениальным вирусологом, они мало что могут сделать, чтобы остановить распространение инфекции. Они могут убивать каждого встреченного Зараженного, но их слишком много, а вирус распространяется слишком быстро. Даже у военных недостаточно боеприпасов, чтобы справиться с ними.

В задачи персонажей могут входить поиск и защита друзей и близких, или даже незнакомых людей, с которыми у них пересеклись пути. Целями может также стать попытка выбраться из своего города и уйти так далеко, насколько это возможно в надежде на то, что инфекция изолирована. (Это отчасти верное решение, по крайней мере, на первых порах, но несколько Зараженных, у которых не проявились симптомы, уже покинули город на ранних этапах вспышки, так что вирус быстро распространяется на соседние районы и возникают новые очаги.)

Первоначальной целью персонажей должна стать добыча провизии, оружия и другого оборудования, а также поиск какого-то убежища. Убежищем может стать автомобиль, жертвуя некоторым количеством защиты для обеспечения мобильности и возможностью (следует надеяться) найти безопасную зону за пределами города. Некоторые из мест, перечисленных в Локациях, могут стать возможными убежищами.

Истина

Никто не ожидал пандемии, и много дезинформации появилось отовсюду в первые недели, даже из самых образованных и благонамеренных источников. В этом разделе объясняется, что происходит на самом деле, но персонажи должны это понять самостоятельно.

Нулевой Пациент

Независимо от того, станут ли персонажи свидетелями этого или нет, когда инкубационный период вируса закончился, нулевой пациент начал нападать на друзей и семью (на любого, кто был по близости) в бездумной ярости. Даже если его быстро подавили, нулевой пациент успел укусить или поцарапать по крайней мере, одного человека. Так как никто не имел ни малейшего представления, что происходит, даже если первоначальные жертвы обратятся к

врачу, это не поможет. Следовательно, следующие атаки могут произойти в больнице. За ночь вирус укрепляется и перед рассветом первые Зараженные ломаются в близлежащие дома и учреждения и атакуют дальнейших жертв. К рассвету инфекция начинает распространяться по всему сообществу.

Поскольку вирус расширяет свою область влияния, паника охватывает общество, и жизнь превращается в хаос. Соседи, друзья и семья полностью теряют самоконтроль и, не естественно, нападают на всех в поле зрения, разрывая, царапаясь и кусаясь. По некоторым данным они даже едят своих жертв. Власти не знают, что делать. Хотя некоторые эксперты утверждают, что причиной является болезнь, никто не знает такого вируса, у которого был бы такой быстрый инкубационный период и такой эффект.

Что они такое?

Нет никакого заговора: вирус развился естественным путем. Это эволюционный скачок, реально. Вирус размножается невозможно быстро и подавляет иммунную систему жертвы, быстро замыкая мозг. Через несколько часов, или от силы день, Зараженный становится бешеным убийцей, движимый чистой яростью, и желая только выпустить этот гнев на других людей. Инфекция распространяется через укусы и царапины. В конце концов, мозг Зараженного полностью выгорает и его тело выключается, но к тому времени он может распространить инфекцию на десятки других людей, а это все, что требуется вирусу.

Убитая жертва остается мертвой. А кому не посчастливилось получить только ранения, выживают и становятся Зараженными. Если бы Зараженный всегда убивал своих жертв, вспышка закончилась бы сама быстро в короткие сроки. Проблема заключается в том, что они обычно так не делают, это не в интересах вируса. Вирус заставляет Зараженного напасть на человека, покусать его и ободрать его кожу, а затем искать следующую жертву. Только тогда, когда Зараженный голоден, он останавливается подкормиться своей добычей, и даже в этом случае, как правило, он делает всего несколько укусов, потенциально оставляя жертву в живых, чтобы она стала еще одним Зараженным. Они не чувствуют боль, и не испытывают сильное чувство голода, питаются достаточно, чтобы поддерживать свои вымученные тела для распространения вируса. Ярость - вот, что движет ими, а не голод, и они никогда не останавливаются в своих поисках новых жертв.

Нападение не гарантирует инфицирования, хотя для вируса это самый распространенный способ попасть в чью-то кровь. Вирус живет в крови и слюне Зараженного, так что любой укус, который повредил кожу, почти наверняка вызовет инфекцию. Также у Зараженных обычно под



ногтями высохшая инфицированная кровь, или, возможно, свежая кровь, так как они не заботятся о благополучии своих рук и пользуются своими голыми пальцами, чтобы разбить стекло, ободрать дерево и многое другое. Так что все, что нужно сделать Зараженному, чтобы передать вирус, просто оцарапать кого-то достаточно глубоко, чтобы повредить кожу. Человек может даже вступить в контакт с вирусом, убивая Зараженного. Если инфицированная кровь попадает в чей-то рот, глаза, ноздри или любые открытые раны, происходит заражение.

Зараженный может ощущать, когда у кого-то есть вирус, даже если еще не видны какие-либо симптомы. Несмотря на то, что это не вполне надежно, Зараженный в большинстве случаев не будет нападать на человека, который уже имеет вирус. Чем дольше идет время инкубации

вируса, тем больше человек защищен от нападения Зараженных. Как только люди начинают это осознавать, у них начинается паранойя. Многие люди, достаточно удачливые, чтобы пройти через столкновения невредимыми, оказываются обвиненными в заражении и могут быть убиты своими друзьями или другими выжившими.

Что они делают?

Бездумная и всепоглощающая ярость движет Зараженным. Таким образом вирус распространяется, заставляя свою носителя набрасываться на каждого около себя. Зараженные находятся на фатально высоком уровне адреналина, поэтому они никогда не остаются на месте. Если они не видят каких-либо потенциальных жертв вокруг них, они продолжают движение, пока не найдут.

Несмотря на то, что ими движет рудиментарный гнев и они неспособны говорить, Зараженный сохраняет некоторую степень своей памяти, но она работает только на инстинктивном уровне. Они знают, где можно найти людей, поэтому они мечутся по жилым районам и ищут дома и другие строения ради жертв вместо того, чтобы просто убежать в необжитые районы. Некоторые Зараженные выказывают различные степени изобретательности. Большинство Зараженных способны открывать двери, хотя они, вероятно, снесут ее или разобьют соседнее окно. Некоторые Зараженные даже используют простые инструменты и оружие, тупые предметы, чтобы разбить стекло, или орудия ножами или топорами. Это происходит, как правило, только у недавно инфицированных, так как вирус продолжает повреждать их мозг с течением времени.

Как их убить?

Зараженные умирают так же легко, как и любой неинфицированный человек (а люди действительно довольно хрупки). Что заставляет их казаться настолько выносливыми, так это то, что их мозг настолько выжжен и в их теле столько адреналина, что они не чувствуют боли и просто игнорируют все, что не убивает их сразу. Если обычный человек выпрыгнет в окно и сломает ногу, то боль быстро выведет этого человека из строя. Если Зараженный сделает тоже самое, он просто встанет и продолжит бежать, вообще не обращая внимания на то, что каждый шаг травмирует его еще сильнее. Он просто будет бежать, пока его нога полностью не сломается. Даже тогда, Зараженный будет просто ползти вперед с помощью рук.

Лишив Зараженного руки или ноги, можно его убить, поскольку он истечет кровью. Хотя он будет продолжать атаковать, но будет либо двигаться медленнее, либо его жертве придется волноваться об одном оружии меньше. На самом деле, только разрушив его мозг или сердце (или

отделив его мозг от остального тела), можно сразу наверняка убить Зараженного. Повреждение позвоночника может его замедлить, но это не надежно.

Изначальная реакция

Реакция со стороны местных властей была сначала беспорядочной, нападения рассматривались как отдельные инциденты. В то время как врачи в больницах пытались выяснить, что не так с мечущимся разъяренным пациентом, полиция реагировала на сообщения о бытовых нападениях, грабежах, и, казалось бы, случайных нападениях на улицах, в парках и других общественных местах. Тем не менее, через нескольких часов беспрецедентного насилия в городе становится ясным, что что-то здесь не так.

Еще до установления истинных масштабов вспышки, полиция и медики работали на пределе, пытаясь справиться с наплывом вызовов 911. Полиция не была готова иметь дело с чем-то вроде этого, и не только потому, что нет никакой инструкции для такого. Зараженные не реагировали ни на что, кроме летальной силы, и, как правило, не вооружены. Это ставило офицеров в трудное положение при работе с одиночным Зараженным, а группа могла быстро одолеть отдельных офицеров или пару, прежде чем они могли даже вызвать подмогу. Хотя были быстро мобилизованы команды спецназа, даже они были не готовы иметь дело с Зараженными. В конце концов, это не преступники с понятной мотивацией, или даже отдельные маньяки, это стая бешеных убийц, число которых растет быстрее, чем полиция может нейтрализовать.

Через несколько дней была вызвана Национальная Гвардия, за ними и Армия. Тем не менее, военные также не были натренированы для борьбы с этим. Враг безоружен, не организован, неумолим, и совершенно бесстрашен или не заботится о своей собственной безопасности. Что еще хуже, Зараженные выглядят как гражданские лица. На самом деле, они являются гражданскими лицами. Это было частью проблемы: офицеры не собирались разрешать солдатам стрелять по безоружным гражданским лицам, страдающим от какой-то болезни. Некоторые солдаты всё равно стреляли так или иначе, и даже некоторые офицеры, либо намеренно не подчиняясь приказу, потому что понимали серьезность ситуации, либо просто паниковали перед лицом страшной угрозы. Даже когда-то стало ясно, что Зараженный должен считаться как враждебная сила, стандартная тактика просто не работает. Попытки подавления огнем бесполезны, и их слишком много, чтобы всех перестрелять. Обход врага также не работает, Зараженные не ищут укрытия и не остаются на одном месте достаточно долго. И хотя отсутствие какой-либо заботы о своей собственной безопасности у Зараженных может показаться их недостатком, их скорость и тот факт, что только

смертельные ранения имеют какой-то эффект, означает, что орды Зараженных быстро одолеют солдат.

Прайм-особи Зараженных

Хотя большинство Зараженных не проявляют каких-либо исключительных способностей, среди них можно выделить небольшое подмножество "выдающихся" особей. Генетическая предрасположенность некоторых людей привела к дополнительным и более экстремальным изменениям, вызванным вирусом. Эти Прайм-особи еще быстрее, нечеловечески сильны, и способны атаковать рвотным снарядом инфицированной желудочной кислоты. Эта последняя способность наградила их вторым названием "Плевуны"(Spitters). Тем не менее, известно о них стало не сразу, так как эти особи настолько смертоносны, что большинство атак не оставляли никого в живых.

Способности Прайм-особей дают им целый ряд преимуществ по сравнению с другими Зараженными. Сила и ловкость позволяют им взбираться по отвесным поверхностям, давая доступ к местам, в которых выжившие считают себя в безопасности. Они также проявляют большую хитрость, чем большинство Зараженных; они склонны использовать инструменты и обходить защиту, такую как запертые двери и самодельные ловушки. Когда Прайм-особи прорывают оборону, их почти всегда сопровождает целая орда других Зараженных.

Персонажи очень сильно удивятся, когда первый раз увидят Прайм-особь, и если они сначала услышат рассказы о них, то могут не поверить в них. В конце концов, другие Зараженные - всего лишь люди; они не имеют каких-либо особых способностей. Следовательно, первая встреча персонажей с Прайм-особью (и все последующие) должна быть соответственно ужасающим событием. Один из способов добиться максимального эффекта от появления Прайм-особи, сделать так, чтобы персонажи столкнулись с ним только тогда, когда думают, что выяснили, что Зараженные не имеют каких-либо дополнительных возможностей, кроме как у нормальных людей, кроме способности игнорировать боль.

Хронология

События разворачиваются быстро после первичного инфицирования, некоторые из них видны всем, другие известные лишь немногим, кто находится на определенных должностях или профессиях. В зависимости от потребностей игры, GM может начать хронологию с любого момента времени в течение дня, но по умолчанию предполагается, что нулевой пациент проявил полномасштабную инфекцию через несколько часов после наступления темноты.

00:00. У первого Зараженного начинают проявляться симптомы: лихорадка, учащенное

сердцебиение, неспособность сохранять спокойствие, реагирование на все ничем неспровоцированной агрессией.

04:06. Нулевой пациент поддается вирусу и начинает нападать на всех в непосредственной близости. Совершенно неготовые к нападению первоначальные жертвы (будь то семья, персонал больницы или незнакомые люди) остаются ранеными, растерянными и перепуганными.

05:38. У первых жертв начинают проявляться симптомы. Некоторые следуют в отделение неотложной помощи; другие просто принимают некоторые безрецептурные лекарства и пытаются заснуть.

09:00. Первые жертвы полностью поддаются вирусу и начинают безумно нападать на всех, кого могут найти, или отчаянно ищут жертв.

11:11. Полиция реагирует на сообщения о начальных атаках. Один из офицеров рапортует, что был вынужден вести огонь по подозреваемым, и понадобилось "опустошить обойму", чтобы остановить нападавшего. В рапорте медика говорится, что умерший получил семь огнестрельных ранений перед смертью.

16:29. Все доступные полицейские и персонал аварийных служб вызваны на службу, так как власти пытаются изолировать событие и определить причину.

18:53. Мэр объявляет чрезвычайное положение. Во время пресс-конференции Зараженный атакует должностных лиц и представителей прессы.

20:44. Любые предприятия, которые еще не закрыты (или из-за опасности, или просто из-за отсутствия свободных сотрудников), закрылись.

День 2. В область первоначальной вспышки прибывают специалисты из Центров по контролю и профилактике заболеваний и пытаются определить причину.

День 2. Жители начинают бегство в большом количестве, что приводит к пробкам и большому количеству автомобильных аварий. Так как многие уже вымотаны, раненные идут без медицинской помощи, в результате чего становятся еще более уязвимыми для атак.

День 2. Зараженные неистовствуют по всему заблокированному трафику, разбивая окна и нападая на тех, кто остался в своих автомобилях или пытается бежать.

День 2. Губернатор объявляет чрезвычайное положение.

День 2. Ученые Центра по контролю заболеваний определили, что причиной инцидента является неизвестный вирус.

День 2. Запрещено любое движение в или из области вспышки.

День 2. По всей области начинает проседать электричество.

День 2. Грабежи и бунты становятся широко распространенными явлениями.

День 3. Начинают происходить отключения

электроснабжения; телефонная служба страдает разрывами.

День 3. В области первоначальной вспышки развернута Национальная Гвардия.

День 3. Центр по контролю заболеваний объявляет публично о том, что причиной агрессивного поведения является вирус, и что гражданам должны избегать любого физического контакта с инфицированными лицами, и особенно с их телесными жидкостями.

День 3. Соседние области начинают объявлять чрезвычайное положение.

День 5. Отключения электроснабжения получают широкое распространение в непосредственной близости от первоначальной вспышки и во всей окружающей ее области, так как электростанции работают без обслуживания уже в течение некоторого времени.

День 5. Сотовая связь становится все более ненадежной.

День 6. Всё большее число сотрудников полиции, персонала больниц и другого персонала аварийно-спасательных служб забывают о своих обязанностях и сбегают.

День 7. Выжившие в районах, прилегающих к первоначальной вспышке, ополчаются друг на друга в большем количестве, яростно соперничая за топливо и другие ресурсы.

День 10. Первая подтвержденная вспышка происходит в другой стране.

День 13. Федеральное правительство объявляет чрезвычайное положение.

День 15. Канада вводит карантин, закрывая границы и запрещая все поездки в или из Соединенных Штатов. Мексика в ближайшее время следует их примеру.

День 41. Президент и вице-президент Соединенных Штатов эвакуируются из Белого Дома в неизвестное безопасное место.

День 42. Министерство обороны вводит карантин в Пентагоне. Военная полиция устанавливает тщательную зачистку здания, и все сотрудники должны пройти тестирование.

День 43. Президент Соединенных Штатов укушен членом своей Секретной Службы.

День 66. Последние выжившие в Пентагоне, запертые внутри с сотнями Зараженных, кончают с собой.

День 105. Остров Великобритания испытывает полный гражданский коллапс, так как Зараженные одолели военных и правительство. Хаос и паника охватывают улицы, граждане бегут из Лондона, только встречая больше Зараженных в других городах и сельской местности.

День 171. Ученые в сотрудничестве с Федеральным агентством по чрезвычайным ситуациям (FEMA) подготовили доклад, предсказывающий, что Зараженные будут численно превосходить неинфицированных через 180 дней. Он никогда не будет опубликован официально.

День 244. Большинство ветвей федерального правительства закрыты полностью. Связь

между, и внутри, оставшихся ветвей ненадежна.

День 303. Нация и соседние страны впали в полную анархию.

Год 2. Некоторые выжившие начинают формировать сообщества. Тем не менее, ресурсы ограничены и жестокие банды быстро вытесняют группы, которые вели себя мирно с другими выжившими.

Год 2. Зараженные начинают умирать в больших количествах в результате повреждения тела из-за вируса. Оставшиеся Зараженные продолжают распространять вирус, но не так сильно из-за меньшего и более разреженного населения.

Год 3. Оставшиеся от начальной вспышки Зараженные умирают от вируса. Последующие поколения Зараженных продолжают распространять вирус, хотя их число значительно уменьшилось.

Год 4. Выжившее неинфицированное население того, что было Соединенными Штатами, составляет примерно двадцать процентов от уровня до вспышки.

Локации

Квартиры и дома

Квартиры и другие дома вероятно станут местом укрытия для персонажей, но они всё же не так хорошо защищены против Зараженных. Начнут ли персонажи игру в доме или квартире, или войдут в одну из них в поисках убежища по ходу развития событий, в лучшем случае частные резиденции могут обеспечить только временную защиту, или могут стать смертельной ловушкой, в зависимости от расположения и доступности.

Многие жители забаррикадировали свои дома, пытаясь запретить входить другим выжившим, а также Зараженным. Такие попытки помогут продержаться некоторое время, но Зараженные, будучи сильными и живучими, обязаны пройти внутрь в конце концов. И даже если они не войдут, жители могут умереть от голода.

Многоквартирный жилой дом или дом выше одного этажа может обеспечить хорошую точку обзора, с которой можно наблюдать за Зараженными, но и имеет мало путей эвакуации, если Зараженные ворвутся в строение.

События:

- Игра может начаться в резиденции персонажа или друга, когда персонажи не готовы к нападению.

- Персонажи исследуют квартиру в поисках припасов, в том числе продукты питания, основных инструментов и, возможно, даже оружия.

- Персонажи укрылись в незанятой резиденции, которая не является их собственной. Настоящие владельцы возвращаются с поисков припасов и обнаруживают персонажей в своем доме, и они недовольны. Персонажи должны сгладить ситуацию или уйти.

- Беснующийся Зараженный опрокинул свечи или фонари, повредил газоснабжение, или вызвал короткое замыкание, начав пожар, и заставил персонажей покинуть свое убежище.

- Выход из квартиры заблокирован Зараженным в холле и соседних помещениях, а персонажам нужно выйти. Единственный способ, если кто-то вылезет через окно и вернется с транспортным средством. С другой стороны, дом также окружен Зараженными. Персонажи должны бежать через крышу на соседний отдельно построенный гараж и добраться до автомобиля, стоящего в нем, перед тем как Зараженные доберутся до них.

Побережье

По мере того как вирус распространяется, выжившие покидают свои дома, ища незатронутые районы. На дорогах заторы, аэропорты закрыты, и многие потянутся на побережье, в надежде попасть на корабль до безопасного места. Тем не менее, пассажиров гораздо больше, чем могут вместить суда, что приводит к конфликтам и хаосу на побережье. Между тем, ВМФ и Береговая Охрана отчаянно пытаются очистить акваторию для своих собственных нужд. В случае если персонажи успешно садятся на корабль, они в конечном итоге оказываются на другом берегу со своим собственным набором проблем.

События:

- Паникующие люди бросаются в море, отчаянно пытаясь подняться на борт отбывающих кораблей, в то время как Зараженные гонят их в водяную могилу.

- После федерального приказа о карантине Береговая Охрана и ВМФ пытаются блокировать любые гражданские суда, даже штурмуя их или обстреливая, если это необходимо.

- Кажущийся брошенным корабль дрейфует в непосредственной близости от берега. Персонажи могут доплыть до него, но что ждет их на борту?

- Так как Зараженные устроили резню беспомощных людей в воде, а военные расстреливают Зараженных, воды наполняются кровью, привлекая акул или любую другую хищную морскую жизнь.

- Во время перехода персонажами вдоль берега, из песка выскакивают скрытые Зараженные, устроив им засаду.

- Персонажи зажаты в конце пирса с другими выжившими, а Зараженные подошли почти вплотную.

- Персонажи нашли небольшой подвесной лодочный мотор в портовом гараже, из которого можно сделать эффективное, но грязное оружие.

Автомагистраль

По мере того как вспышка распространяется, люди массово бегут из города, забивая магистрали и стопоря трафик во многих местах. Дороги быстро становятся непроходимыми из-за аварий и нагромождений автомобилей. Таковы результаты не только паники и нерадивых водителей, но и водителей, поддавшихся воздействию вируса на дороге. Не зная об условиях впереди, водители продолжают следовать на шоссе, делая все только хуже и обеспечивая Зараженным хорошую почву для убийств.

События:

- Неуправляемая машина несется прямо на персонажей, так как Зараженный водитель поддается эффектам вируса.
- Персонажи видят кого-то запертого в поврежденном автомобиле, кричащего о помощи, в то время как Зараженный подходит вплотную.
- Бензин растекается из поврежденных машин, создавая опасность возникновения пожара.
- Машина персонажей зажата в пробке. Позади них сигналият другие автомобили и угрожающе набирают обороты, в то время как впереди они видят, как трафик полностью остановился и Зараженные неистовствуют среди машин.
- Как только персонажам, наконец-то, удастся попасть на открытую дорогу, пассажир в их автомобиле начинает проявлять симптомы.
- Как только они останавливаются, другая группа выживших нападает на них, пытаясь отобрать их автомобиль.
- Несколько разбитых машин полностью перекрыли дорогу. Персонажи должны либо бросить свое транспортное средство, либо найти способ дальнейшего движения, либо как-то выйти с шоссе.
- Тягач с горящей бочкой несется по шоссе, снося все на своем пути.
- Персонажи нашли по-видимому брошенный автофургон, полный припасов.

Опустошенная больница

Поскольку тех, у кого были первоначальные симптомы на начальных стадиях вспышки, доставляли в больницы, именно больницы пострадали сильнее и по ним ударили первыми. По мере развития симптомов эти пациенты начинали нападать на сотрудников больницы и других пациентов, и весь больничный городок вскоре был захвачен Зараженными. В течение нескольких дней больница, бывшая когда-то местом исцеления, превратилась в кошмар из изуродованных трупов, ее залы завалены перевернутыми каталками и медицинскими отходами, и размазанной кровью. Тем не менее, больница по-прежнему является основным ис-

точником столь необходимых предметов медицинского назначения, привлекая выживших, несмотря на опасность.

События:

- Персонажи услышали, что ученые, работающие в больнице неподалеку, были близки или даже разработали лекарство от вируса. Единственный способ узнать это, пойти туда.
- Один из персонажей или иной член их группы серьезно ранен, и только надлежащие медицинские принадлежности могут спасти ему жизнь.
- Персонажи находят отделение с десятками беснующихся Зараженных, жестко стянутых ремнями. Вид или запах неинфицированных людей заставляет их еще сильнее впадать в ярость, и только вопрос времени, прежде чем они порвут свои ремни. Что еще хуже, у персонажей нет иного выбора, кроме как пройти по этой потенциально смертельной ловушке.
- Разнородное ополчение объявило крыло больницы своим и отказывается делиться припасами медицинского назначения.
- Благодаря смекалистому персоналу больницы, забаррикадировавшему двери в отделение, некоторые из больных и травмированных пациентов до сих пор живы. Тем не менее, Зараженные беснуются у входа. Они не протянут долго, если персонажи им не помогут.

Старый форт

Хотя он был немногим больше, чем туристическая достопримечательность в течение многих лет, старый форт действительно когда-то служил в качестве оборонительной позиции, по крайней мере, в теории. И хотя в настоящее время он вряд ли устоит против современного оружия, он вполне сгодится, чтобы удержать орды неистовствующих Зараженных.

В старом форте несколько дверей, и, если они защищены, Зараженным будет сложно пройти за периметр. Парапеты обеспечивают выжившим безопасные позиции, с которых можно осуществлять контроль за деятельностью Зараженных, а также отстреливать их, если у них есть оружие.

События:

- Другие выжившие уже забаррикадировались внутри форта, и персонажи должны убедить их отпереть ворота.
- Персонажи нашли антикварное оружие и реплики в витринах или складских помещениях, в том числе сабли и даже несколько единиц огнестрельного оружия в рабочем состоянии для проведения демонстраций.
- Торговые автоматы и магазины сувениров обеспечивают значительным запасом еды и питья.

- Внутри форта один из выживших начинает проявлять признаки инфекции, и персонажи должны удерживать параноиков от нападок друг на друга.

- Несмотря на то, что Зараженные не могут пройти через ворота, они роятся возле форта в таком количестве, что образовали живую волну, что позволило некоторым достичь верхней части стены.

- Зараженные прорвались через стеклянную дверь в магазине сувениров, вынудив персонажей и других выживших отступить к более высокому уровню форта.

- Персонажи обнаружили старые туннели под фортом. Они могут стать путем эвакуации, или они уже заполнены Зараженными.

- Прибыли солдаты, намереваясь занять форт и установить базовый лагерь. Они могут приказывать персонажам покинуть форт или предложить защиту.

Корабль

Будь то океаном или внутренним водным транспортом, путешествие на корабле самый безопасный способ передвижения. Хотя Зараженные могут плавать, они не умелые в этом, а подняться на борт еще сложнее. Суда, от небольших рыболовных до крупных морских, становятся превосходной оборонительной позицией и обеспечивают, пожалуй, единственный реальный шанс вырваться из зоны инфекции.

В зависимости от размера судна и собственных умений персонажей и подготовки, они

могли бы сами стать экипажем судна или просто стать пассажирами на каком-нибудь судне от маленького буксира до круизного лайнера.

События:

- После того, как плавание набирает полный ход, у одного или нескольких пассажиров, или членов экипажа начинает появляться лихорадка, которую они пытаются скрыть от других.

- Пираты (возможно, такие же выжившие) нападают на корабль в попытке захватить корабль или припасы персонажей.

- Один или несколько Зараженных смогли залезть на корабль из воды, прежде чем кто-нибудь увидел их, и персонажи должны побороть их до того, как судно будет захвачено.

- Корабль ВМФ или Береговой Охраны по радио приказывает персонажам повернуть назад.

- Корабль персонажей получает сигнал SOS от другого судна. Они должны решить, следует ли провести разведку и рискнуть, подвергая себя атаке Зараженных.

- Далеко от берега на корабле начинается кончатся провизия, создавая для пассажиров угрозу голода или обезвоживания.

- Персонажи прибывают к месту назначения, найдя только то, что им запрещен доступ из-за угрозы заражения. Они должны каким-то образом пройти мимо властей и добраться до берега.

Бестиарий

Зараженный

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
4	2	2	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Не чувствует боли, +Наводит ужас, +Неумолимо преследует, -Зацикленный на одном.

Экипировка: грязная одежда

Оно недохнет! Зараженный имеет +1 физическое сопротивление, как если бы был одет в броню из-за своей неспособности чувствовать боль или быть убитыми обычными средствами.

Заражение: когда Зараженный наносит физический стресс живому персонажу в ближнем бою, он инфицирует его. Когда персонаж получает физическую травму, если при этом удаляется стресс, нанесенный физической атакой Зараженного, эта травма становится "Инфекцией", и следует иным правилам, чем обычные травмы.

Инфекция агрессивна и может быть остановлена только немедленным лечением и небольшой удачей. Вне зависимости от серьезности травмы "Инфекция", персонаж может попытаться пройти тест для лечения травмы после дня лечения, но должен добавить негативные кости к тесту в количестве, равном серьезности травмы. Если персонаж не проходит тест, или если лечение в течение дня прерывается, инфекция ухудшается, и персонаж получает дополнительную физическую травму "Инфекция" с той же серьезностью, что и основная. Если при этом он получает больше 3 физических травм, он умирает.

Прайм-особь Зараженного

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
5	4	3	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Не чувствует боли, +Наводит ужас, +Неумолимо преследует, +Неестественный Атлетизм.

Экипировка: грязная одежда.

Оно недохнет! Смотрите Оно недохнет! для профиля Зараженный.

Извергают Желчь: Прайм-особь может изрыгать желчь из рта, заражая тех, кто вступает с ней в контакт. В свой ход Прайм-особь может распылить желчь на расстояние до 10 метров. Любой персонаж, который находится на пути желчи, должен сделать тест Живучести с 1 добавочной негативной костью. Любой персонаж, проваливший тест, страдает от инфекции и получает травму "Инфекция" по правилам, изложенным для Заражения.

Заражение: смотрите Заражение для профиля Зараженный.

Пандемия. Пост-апокалипсис

Волна Зараженных в конце концов отступила, но к тому времени, уже был нанесен серьезный урон. За несколько лет злобная зараза уменьшила население и уничтожило правительства, общества и цивилизации. При отсутствии инфраструктуры выжившие должны собирать припасы и сами производить малые крохи продовольствия, защищаясь от атак Зараженных или банд налетчиков. Последние остатки истинной цивилизации исчезли, а большинство выживших видели (и совершали) неописуемые ужасы, чтобы просто остаться в живых.

Без средств дальней связи многие жители бывших Соединенных Штатов не имеют никакого способа узнать, везде ли так же плохо или только в их области. Однако, сообщения, которые приходили прежде чем все развалилось полностью, не звучали хорошо, так как вирус распространился по странам всего мира. Тем не

Соединенные Штаты Ничего

Зараза уничтожила большую часть населения страны. Большинство тех, кого Зараженные не убили сходу, пополнили их ряды, только чтобы умереть от рук неинфицированных выживших или погибали, когда вирус выжигал тело до конца. Оставшихся в живых можно разделить на две категории: выжившие и банды, различие в том, что выжившие просто пытаются выжить, а банды воспользовались анархией, чтобы заявить свою власть.

Изолированные группы выживших с трудом живут в отдаленных районах, пока банды гоняют по дорогам, а Зараженные ведут охоту в пустых городских пейзажах. Хотя Зараженных гораздо меньше, чем несколько лет назад, их все еще достаточно много. Городские районы - их любимые охотничьи угодья, возможно, из-за смутных воспоминаний о местах, в которых собираются люди. Когда запаниковавшее население эвакуировалось, они не оставили в городах никакой провизии и ничего полезного, а некоторые даже грабили бесполезный хлам (телевизоры и другая электроника). Конечно, остались еще нетронутые запасы в нескольких скрытых складах и бомбоубежищах, набитых трупами, но найти их, собрать припасы и выйти благополучно - довольно сложная задача.

По большей части, вспышка не вызвала значительных повреждений строений. Зараженные поломали много окон, иногда запаниковавшие

менее, некоторые предприняли путь по пустынным шоссе в попытке найти где-нибудь безопасное место от вспышки, или, по крайней мере, не полностью разоренное.

Как бы не было всё плохо, сама природа вируса сделала неожиданный подарок, так как он в конце концов убивает Зараженного. Хотя угроза Зараженных до сих пор существует, их количество уже не такое, как массивные орды, которые разрушили страны. Возможно, даже была бы надежда на восстановление страны, если бы земля не находилась в тисках банд. В условиях вакуума власти после коллапса, банды всех мастей провозгласили свою власть, и многие теперь терроризируют других выживших. Некоторые из этих банд так же злы и безжалостны, как Зараженные, еще раз доказывая, что человеческие существа не нуждаются в изменяющих сознание микробах, чтобы вести себя как монстры.

или Зараженные водители врезались в здания, а также военный ответ нанес значительный сопутствующий ущерб в некоторых областях, но города все еще стоят, пустые и темные. Электростанции закрыли еще на ранних стадиях. Портативные генераторы могут быть полезны, но топливо трудно найти, а банды более чем готовы убить за него.

Зараженные

Возможно бы не осталось ни одно незараженного выжившего, если бы не долгосрочный эффект самого вируса. Повреждения головного мозга и постоянный шквал адреналина опустошают тело, что приводит в конечном итоге к тому, что Зараженный выгорает и умирает. В течение нескольких лет все инфицированные за первые недели и месяцы после вспышки вымерли. Хотя последующие "поколения" Зараженных по-прежнему представляют значительную угрозу, они редко встречаются в больших количествах. Отдельные Зараженные столь же опасны, как и были, но выжившие научились уклоняться от них или атаковать с выгодной позиции. У кого не выработались такие навыки, не дожили до настоящего времени. Выжившие насторожены и всегда подмечают любой признак Зараженных, и большинство знает какие меры предосторожности предпринять, чтобы избежать контакт с зараженной кровью во время

боя. Следовательно, новые инфицирования происходят реже, на фоне того, когда существующая популяция Зараженных вымирает.

Возможно, самым большим фактором в настоящее время, сокращающим ряды Зараженных, являются многие банды, контролируемые все. Мало того, что вооруженные и жестокие банды способны защитить себя достаточно неплохо против атак Зараженных, многие из них активно участвуют в охоте и ликвидации Зараженных. Какая мотивация у этих действий полностью зависит от банды, для выживания человечества, гнев и страх, или просто гротескной источник развлечения.

Хотя, кажется, что придет день, когда Зараженные больше не будут представлять угрозу, более вероятно, что вирус никогда не будет полностью ликвидирован. Правда, оставшиеся Зараженные малочисленны по сравнению с предыдущими годами, но выжившее человеческое население также лишь часть того, что когда-то было. Пожалуй, более вероятно, когда уменьшающееся число выживших и Зараженных будет продолжать убивать друг друга, пока не останется в живых ни одного человека или Зараженного.

Банды

После коллапса общества и всех уровней власти, доминирующей силой практически во всем мире стали банды. Банды сильно разнообразны. Пожалуй, единственной универсальной отличительной чертой является то, что они - полу-организованная группа, опирающаяся на насилие и способная проявить силу, необходимую для защиты себя и навязывания своей воли другим. Некоторые банды существовали как преступные группы еще до вспышки; другие образовались из выживших после нее. Многие банды очень мобильны, используя ассортимент транспортных средств, особенно мотоциклы. Такая мобильность позволяет им уходить от Зараженных и обгонять конкурентов за ресурсы. Многие банды такого рода не имеют какой-либо определенной территории, так как они постоянно перемещаются в поисках провизии и припасов.

Некоторые банды имеют стационарные операционные базы, укрепленные позиции с вооруженными до зубов охранниками, патрулирующими территорию в любое время дня и ночи. Они варьируются от отдельных строений до переделанных полицейских участков и даже военных баз. Некоторые из таких банд используют комбинированный подход, держа базу, с которой они патрулируют свою территорию, и устраивают рейды по прилегающим районам, либо пешком, либо на переоборудованных военизированных транспортах.

Также банды различаются в других отношениях. Для многих термин "банда" не совсем подходит. Некоторые из них защищают общины и

выживших, которые не могут защитить себя, ожидая в ответ, что общины предоставят любую помощь, которую они могут в виде продуктов питания или других ресурсов. На противоположном полюсе находятся группы рейдеров, и даже каннибалы.

Такие банды станут вероятными антагонистами для персонажей в годы после апокалипсиса, блокируя им путь, нацеливаясь на их ресурсы или вымогая их. Тем не менее, также возможно, что некоторые персонажи могут присоединиться к банде, как необходимость выживания, или даже из искреннего желания о таком образе жизни.

Другие выжившие

Хотя некоторые выжившие живут независимо друг от друга, большинство из них сформировали сообщества. Они варьируются от нескольких человек (возможно, всего лишь пара семей) до больших групп в десятки или более. Большинство выживших находится в постоянном движении, чтобы уйти от Зараженных и банд, но некоторые заняли удаленные или иным образом защищенные строения. Некоторые такие сообщества выращивают овощи и даже домашний скот. Хотя такая самодостаточность предпочтительнее поиска старых консервов и других припасов в городах, они становятся заманчивой целью для банд.

Выживание означает наилучшим образом использовать ресурсы и не тратить ничего напрасно. Большинство групп должны часто заниматься поиском припасов. Даже отдельные самодостаточные поселения в глуши должны иногда отправлять экспедиции за припасами, в частности за медикаментами. Наткнуться на такую разведывательную группу - один из способов, которым персонажи могут вступить в контакт с поселением, если они уже не являются частью одного такого же.

Чтобы выжить, группы должны быть постоянно настороже. Независимо на ходу ли они или осели в поселении, выжившие должны все время иметь адекватную охрану, предпочтительно на подходящим образом оборудованных позициях на высотах, чтобы наблюдать за любыми признаками Зараженных или банд.

Если они не смогут найти действительно уединенное место, в котором можно укрыться, любая группа выживших в конце концов оказывается во власти банды. Если им повезет, может быть это будет банда благородных, предлагающая защиту от конкурирующих банд и Зараженных в обмен на помощь в приготовлении пищи, пошиве одежды или другой работы, которую члены банды не имеют времени делать или просто не хотят. Если выжившим не так повезло, они позавидуют тем, кого разорвали Зараженные.

После трех лет, вполне вероятно, что перс-

нажи уже присоединились к какому-либо сообществу выжившим; самостоятельно выжить крайне сложно. Если им удалось выжить самостоятельно, присоединение к сообществу может сделать некоторые вещи проще, так что они должны получить такую возможность. Даже если персонажи предпочитают оставаться независимыми, такие сообщества станут хорошими торговыми партнерами и могут вознаградить персонажей за помощь в решении проблем, которые они не могут решить самостоятельно. Тем не менее, группы выживших не выжили бы, если не были постоянно на чеку, и будут очень настороженно относиться к персонажам, подозревая их в намерениях украсть припасы, или даже в том, что они - члены банды (независимо правда это или нет).

Локации

Пустынное шоссе

Дороги - обиталище банд. Группы рейдеров и бандитов на мотоциклах и грузовиках регулярно тут показываются, гоняя по шоссе в поисках жертв для грабежа. Хотя у некоторых выживших есть рабочие транспортные средства, они редко будут ими пользоваться. Менее вероятно натолкнуться на банды на проселочных дорогах, но многие из них непроходимы или являются охотничьими угодьями для Зараженных. Магистралей, как правило, безопасны от Зараженных, и являются единственными надежными путями для дальних поездок, соблазняя некоторых выживших попытаться погонять с бандами.

Не так давно магистралей были завалены сломанными и брошенными машинами, но банды расчистили их в основном, отремонтировав машины для личного пользования или разобрав на запчасти.

События:

- Персонажи находят брошенную машину и, кажется, в рабочем состоянии. Или это ловушка от банды?
- Банда на мотоциклах и других машинах догоняет персонажей, но, если персонажи произведут впечатление на лидера, им предложат место в банде, а не смерть.
- Опрокинутый автопоезд до сих пор хранит нескоропортящиеся продукты или другие полезные припасы, но перед тем, как персонажи смогут получить их, их атакует большая группа Зараженных.
- Банда останавливает персонажей, требуя пошлину за использование дороги.
- Большой караван движется по дорогам, направляясь к побережью; они слышали слухи об импровизированном городке на старой нефтяной платформе.
- Группа путешественников хочет нанять персонажей в качестве охранников от банд и Зараженных.

Морская нефтяная платформа

В первые дни вспышки многие люди покинули свои дома на судах, надеясь, что иностранные берега будут свободны от заразы. Эти надежды были напрасны, ибо все народы вскоре оказались поражены вирусом. Тем не менее, некоторые поняли, что единственным по-настоящему безопасным местом будет полностью отрезанное от внешнего мира, куда можно добраться только по морю или воздуху. Таким местом стала морская нефтяная платформа, и она стала убежищем для выживших. Доступное только для лодок, это место защищено от нападения Зараженных, до тех пор, пока ее обитатели тщательно проверяют всех вновь прибывших. С этой целью жители платформы ввели строгую политику карантина для потенциальных резидентов, изолируя их и наблюдая за ними в течение нескольких дней, чтобы убедиться, что у них нет никаких признаков инфекции.

События:

- До персонажей дошли слухи о безопасном сообществе на нефтяной платформе, и они должны найти способ добраться до нее.
- Когда лодка персонажей приближалась к платформе, начался сильный шторм, угрожая опрокинуть лодку.
- У одного из жителей развилась полноценная инфекция вируса. И недостаточно просто убить Зараженного; жители должны быстро обнаружить источник или рискуют потерять все, что они построили здесь.
- Банда узнала о месте расположения платформы и напала небольшой флотилией кораблей, намереваясь ограбить и поработить жителей.
- Провизия сообщества истощается; лидеры просят персонажей сплавить на берег и найти жизненно важные припасы.
- Одного из персонажей обвиняют в появлении у него признаков инфекции.
- Что-то убивает или отпугивает рыбу, на которую жители платформы полагаются для еды.

Леса

В городах отмечается крупнейшая концентрация Зараженных, а автомагистралей, деревни и пригороды находятся над контролем банд. Леса и другие природные зоны предлагают защиту, которую может обеспечить только изоляция; в таких местах целые сообщества выживших живут своей жизнью вдали от руин цивилизации, скрываясь от рейдеров. Тем не менее, этот образ жизни далек от легкости и простоты. Выжившие забыли удобства современной жизни, часто испытывают трудности с адаптацией к путям своих предков. Даже для тех, кто не ищет оседлое место, лесистые районы предлагают альтернативные маршруты для избегания территорий банд и их патрулей.

События:

- Персонажи находят раненого человека, который просит о помощи. Тем не менее, Зараженные находятся рядом, а новичок замедлил бы их.
- Во время охоты на припасы персонажи встретили схрон банды в опасной близости от близлежащего поселка.
- Персонажи наткнулись на изолированную хибару. По-видимому, она была оставлена еще до начала вспышки и укомплектована припасами.
- Персонажи столкнулись с аномально злобным диким животным, которое неустанно преследует их. Является ли его

поведение результатом бешенства, или вирус мутировал и распространился на животный мир?

- Персонажи нашли место крушения не-большого самолета, в котором могут быть полезные припасы. При ближайшем рассмотрении ясно, что авария была сравнительно недавно. Откуда прилетел самолет, и значит ли это, что где-то есть еще цивилизация?
- Изолированная группа выживших обратилась к каннибализму и положила глаз на персонажей.
- Персонажи столкнулись в нескольких обезображенных трупами животных, что указывает на наличие Зараженных в этой области.

Бестиарий

Лидер банды

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	3	2	4	3	2

Особенности: +Король дороги, +Власть через страх, -Своевольный, -Склонный к насилию.

Экипировка: Мотоцикл, обрез Винчестер Модель 21 (+4 урона), нож (1 позитивная кость, +2 урона), плотная куртка (+1 физическое сопротивление).

Член банды

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	3	2	3	2	2

Особенности: +Сила в числе, -Отчаянный, -Склонный к насилию.

Экипировка: Узи МР-2 (1 негативная кость, +4 урона) или монтировка (+1 урон), пачка сигарет.

Выживший каннибал

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
4	2	3	3	2	1

Особенности: +Тренировка в ополчении, +Тихий, -Антисоциальный, -Каннибал.

Экипировка: Охотничий лук (+3 урон), нож Боуи (1 позитивная кость, +2 урон), камуфляж, ожерелье из ушей.

Конец пришел с шепотом. Апокалипсис

Забавно. Незадолго до конца был момент, когда все люди охотно говорили только о "зомби-апокалипсисе". Для многих это было просто шуткой, но даже те, кто говорил об этом серьезно, теоретически предлагали сценарии о вспышках болезней, токсичных химических веществах и тому подобном. Казалось, что все забыли, что вся эта концепция пришла из Вуду. Даже если не забыли, то думали, это просто суеверие, неправдоподобная ситуация конца мира. Даже Голливуду уже наскучила эта идея.

Конец пришел с шепотом начинается, когда жрецы и жрицы Вуду по всей Америке и во всем мире одновременно ввели в действие план, к которому готовились в течение многих лет, может даже десятилетий. Какова его цель? Привести всю современную цивилизацию к краху. Несмотря на технологии и науку (а именно из-за этого), цивилизация не была готова к такому нападению. Воспользовавшись в полной мере

Может быть, поэтому никто и не заметил, как всё началось, или даже когда поняли, что происходит. Может быть, не потребовалось бы так много времени, чтобы выяснить (или даже время подготовиться), если бы все не начали так быстро искать научное объяснение. Что-то в воде, биологический агент, теракт, массовые психозы - все попытки подать научное объяснение для силы, которая старше науки.

Они не могли быть более не правыми.

этой неготовностью, злоумышленники нацелились на руководителей учреждений, от которых большая часть человечества зависит в плане руководства и защиты.

Обращаясь к миру духов, жрецы этой загадочной религии проникали в умы своих первоначальных жертв и тихо нашептывали, заменяя их собственную волю своими мыслями и превращая их в своих верных слуг. Однако, это лишь

часть плана, так как практики Вуду знают также ритуалы, чтобы поднимать мертвых в качестве бездумных автоматов. Эти ожившие зомби распространяют свое проклятие через укусы, увеличивая свою численность в геометрической прогрессии. И с ордами ковыляющей нежити, и со стратегически поработанными живыми слугами, уже мало надежды на эффективное сопротивление, даже со стороны правительства и военных.

Персонажи игроков оказываются перед лицом орд нежити и живых марионеток мастеров Вуду. Медленных и бездумных мертвых возглавляют одержимые, наставляющие их в поисках лучших путей преодоления защитников. Вместе, эти два вида зомби, представляют намного большую угрозу, чем просто сумма их частей (и не только потому, что некоторым из мертвых не хватает соответствующих частей).

В дополнение к угрозе живых трупов и одержимых людей, персонажи должны защищаться от атак на свой собственный разум, особенно если самоувердились как особая угроза планам экстремистов Вуду. Даже если они смогут защитить свой собственный разум, кому еще они могут доверять? Любой выживший рядом может быть одержимым шпионом, и кто-нибудь другой может поддаться такой одержимости в любой момент. Персонажи должны быть всегда на чеку и тщательно присматривать друг за другом.

Впечатление

Всё начинается внезапно, но с малых событий. Перед тем, как истинная угроза или даже причина станет ясной, одержимость ключевых лиц разрушает способность властей защищаться или понять угрозу. С царящей кругом неразберихой распространяется проклятие Вуду, пока орды плетущейся нежити не заполнят улицы, бездумные трупы действуют по указанию одержимых живых проводников истинных мастеров Вуду. К этому времени становится ясно, что происходит что-то очень, очень серьезное, но уже слишком поздно, чтобы остановить это.

События начинают развиваться почти одновременно во многих местах по всему земному шару, а район проживания персонажей является одним из первых пострадавших. Это означает, что, хотя некоторые люди могли бы получить заблаговременное предупреждение через СМИ или официальные каналы, персонажи и их местные власти не относятся к числу этих (немногих) счастливчиков. Персонажи должны стать свидетелями событиям, как они разворачиваются, и попытаться выяснить для себя, что же всё-таки происходит, и что это за странные запутанные создания.

Со всеобщим беспорядком персонажи могут даже не понимать, насколько широко распространена проблема. Не то, чтобы они не могли бы для этого что-то сделать; у них будет множе-

ство попыток просто понять, что происходит вокруг них, и выжить.

Что видят персонажи игроков?

Первым признаком того, что что-то не так, для персонажей будет странное поведение живых людей, издавна поработанных мастерами Вуду. Конечно, они ни коим способом не смогут выяснить, что это одержимость, но должно быть ясно, что что-то не так. Одержимые зомби - все еще живые люди, но их умы уже не принадлежат им. Они всё еще так же умны и сохраняют свои воспоминания, но находятся полностью под контролем жрецов Вуду, дергающих их за нитки.

Есть несколько индикаторов, что что-то не так в одержимых людях. Их лица становятся пустыми и неэмоциональными, а их глаза не в состоянии сосредоточиться. Их реакция часто имеет задержку, как если бы они были полудреме, а их движения могут быть неуклюжими или неловкими. Они также часто забывают незначительные, так и важные факты, например, имена, лица, или как выполнять обычные задачи. В частности, как правило, они теряют способность пользоваться технологичными устройствами. Во время разговора одержимый человек кажется далеким, не сфокусированным, и часто путается.

Самое очевидное, что одержимый сосредоточит все свое внимание и деятельность на выполнение любой задачи, поставленной кукловодами Вуду. В конце концов, жрецы Вуду не используют свою силу бесцельно. Одержимый будет относиться с пренебрежением ко всему, что обычно привлекало его внимания, в том числе работа, друзья, семья, и даже собственная безопасность, ради выполнения этой задачи. В некоторых случаях возможно, что одержимому придется продолжать выполнять свои обычные обязанности в течение некоторого времени,

Выдумка против реальности

Этот сценарий имеет дело с одним из аспектов мифологии зомби, заслуживающего особого обращения. Зомби и Вуду были вместе на экране очень долго и заняли множество страниц на протяжении всей истории популярных медиа, и поэтому при представлении сценариев зомби-апокалипсиса, мы бы ни за что не упустили его. Тем не менее, практика, которую обычно называют "Вуду" в популярной фантастике и фильмах, мало имеет сходства с такими реальными религиями, как Западноафриканский Водун, Гаитянское Вуду, Луизианское Вуду, или Вуду Юга США, из которых она была выстроена. Этот сценарий основан на этом популярном вымышленном изображении Вуду, и не может быть использован в качестве пояснения, анализа или выражения любой реальной религии, убеждений или культурной практики.

чтобы достичь какой-то цели; например, правительственный чиновник или сотрудник полиции будет придерживаться прикрытия достаточно долго, чтобы совершить саботаж. Тем не менее, это станет совершенно очевидно тем, кто наблюдает за человеком, особенно если наблюдать за знакомым человеком.

В зависимости от того, каким темпом GM хочет развивать сюжет, персонажи могут заметить множество подсказок в виде одержимых людей до того, как станет очевидным, что происходит что-то очень опасное. Это может быть странное поведение со стороны друзей и коллег, а также незнакомых людей. На самом деле, первая реальная угроза может даже прийти в виде попытки завладеть умом одного из персонажей. В конце концов, персонажи должны стать свидетелями особенно предательского поведения от кого-то одержимого, возможно, убийство или даже ритуальный акт по поднятию трупа.

После того, как одержимость становится очевидной для персонажей, даже если они не понимают, что это такое или то, что вызывает это, они должны мимолетно познакомиться с оживленным трупом. Неживые зомби явно очень отличаются от живых одержимых людей. Конечно, их внешний вид зависит от того, как они умерли и насколько давно, но даже недавно умершие имеют нездоровую бледность и остекленевшие глаза, двигаются медленно шаркающей походкой и неуклюжими ненормальными движениями. У них также могут быть явно смертельные ранения и признаки разложения. Большинство одето в рваную одежду, измазанную кровью, либо их собственной, либо их жертвы.

По мере развития событий должно стать очевидным, что оживленные зомби превышают числом одержимых. Персонажи также могут заметить, что живые одержимые зомби возглавляют и дают указания нежити, а также проводят ритуалы по оживлению трупов. В обоих случаях,

одержимые используют комбинацию жестов и слов. Во многих случаях кажется, что голос не принадлежит им, а слова произносятся на таинственном и древнем языке.

Что еще делают другие?

Большинство людей медленно отреагируют на нападение Вуду, так как оно начинается очень тонко. Хотя многие люди подметят странное поведение одержимых, они, как правило, либо оставляют свои наблюдения при себе, либо просто сплетничают об этом, давая широкий спектр объяснений, от алкоголя или наркотиков до алкоголя вместе с наркотиками.

После того, как одержимые начнут убивать людей и оживлять зомби, всё перейдет от удивления или испуганного любопытства к полной панике. Чтобы ухудшить ситуацию, работа полиции и аварийно-спасательных служб, а также других гражданских властей, подвергнется саботажу на ранних этапах со стороны одержимых в их рядах и руководстве. Это приведет к плохо скоординированному ответу на смерти и увеличению хаоса на улицах, оставляя многих людей возможность только самим постоять за себя. Хотя отдельные полицейские и медики продолжают выполнять свою работу в меру своих способностей, отсутствие руководства запутает их также, как и всех остальных.

Усугубляет все это установившаяся паранойя как среди властей, так и среди граждан. Подозрения в одержимости приводят к иммобилизации, из-за сильного недоверия большинство людей не могут работать вместе даже над самыми простыми стратегиями выживания. Это заставляет многих изолировать себя и свои семьи, отказываясь помогать или сотрудничать с другими. В самых крайних случаях, невинные люди погибают от рук бывших друзей или соседей из-за необоснованных подозрений.

Реакция на эти события очень разнообразна,



в зависимости от личностных черт отдельных лиц и их конкретного опыта. Вид того, как трупы встают и кусают людей, и вид того, как близкие действуют не по своему собственному желанию, очень разные, хотя, и одинаково страшные события. Некоторые люди реагируют с полным недоверием, психологически неспособны или не желают реагировать на ситуацию и, таким образом, оставляя себя на милость зомби. Другие могут упрямиться одержимого объяснить, что он делает, или безуспешно пытаться убедить его прекратить.

Разнообразные и в основном ни к чему не приводящие реакции обусловлены отчасти отсутствием понимания происходящего и того, кто эти зомби. Многие люди, столкнувшиеся с зомби одного вида, предполагают, что все зомби такие. Например, кто-то, кто сражается с нежитью, может продолжать убивать одержимых зомби, не осознавая последствий. С другой стороны, другие люди могут ошибочно принять не слишком разложившуюся нежить за одержимого человека, и подвергнуть свою жизнь и жизни других опасности, пытаясь убедить в чем-то, или даже могут попытаться выдернуть зомби из этого всего.

Что могут делать персонажи игроков?

Основной задачей персонажей должно быть выживание. Выяснение того, что происходит, тоже достойная цель, если по какой причине сделает выживание более вероятным. Конечно, персонажи захотят помочь друзьям и близким, поэтому поиск может стать одной из ранних целей. Однако, тот факт, что всякий в любое время может стать одержимым, безусловно усложняет ситуацию.

Существует определенный набор необходимых вещей для выживания при любой крупной катастрофе, которыми персонажи должны запастись. К ним относятся продукты питания, питьевая вода и убежище. В нынешних условиях это означает убежище, способное не пускать оба вида зомби (мертвых и живых). Если бы были просто безмозглые мертвые зомби, всё было бы довольно выполнимо. Тем не менее, одержимые живые зомби все еще умны; они просто бесцельны противостоять командам своих хозяев Вуду (которые могут даже смотреть глазами своих слуг). Это означает, что задача недопущения зомби вовнутрь убежища не так проста, как только просто заколотить окна. Конечно, персонажи могут не знать этого, пока не поймут это на горьком опыте. Единственными реальными ограничениями одержимых являются недостаток мелкой моторики и заторможенная реакция. Они могут направлять орды нежити атаковать слабые места, или они могут сами использовать лом, топор, оружие, автомобиль или любое другое оружие, к которому у них есть доступ, когда придет время выполнять приказ хозяев.

Выживание также означает выяснение того,

как защитить себя от нападения. Для этого персонажи должны определить, как убить зомби. В случае одержимого зомби, это не займет много времени, их критическая слабость - смерть. То есть всё то, что убивает обычного человека, убивает и одержимого. Конечно, если персонажи считают, что эти враги все еще живые люди и действуют против своей воли, скорее всего они не захотят их убивать. Это особенно верно, когда персонажи узнают, что возможно закончить одержимость, вернув такого человека самому себе. Очевидно, что обдумывание убийства человека, который только потенциально и временно представляет собой угрозу, хотя он неотвратим и довольно смертоносен, серьезная моральная дилемма. Некоторые персонажи, возможно, посчитают, что тяжелая ситуация оправдывает такие жесткие меры, но другим по понятным причинам может быть непросто, и они будут стремиться обезвредить одержимых без причинения им вреда.

Убийство нежити на практике сложнее, но, по крайней мере, не вызывает затруднений с моралью. В конце концов, они уже мертвы. Технически, это могло бы нарушить некий закон против осквернения трупов, но у полиции, кажется, полно других забот. Несмотря на это, убийство нежити требует уничтожения его мозга.

Если персонажи выяснят, что кто-то управляет одержимыми, они могут решить попытаться найти и остановить тех, кто за это в ответе. Несмотря на то, что можно найти местных жрецов и, возможно, даже остановить их, проблема уже будет слишком широко распространена, чтобы в конечном счете был от этого хоть какой-то эффект. Тем не менее, это не должно удерживать персонажей от таких попыток, даже если попытки остановить разворачивающуюся апокалипсис, в конечном счете, окажутся тщетными.

В чем сила? Сила в Вуду

Не сразу очевидно, что происходит. На самом деле, это займет время у любого человека, особенно у властей, чтобы понять. Как правило, персонажи умны, хотя и демонстрируют знания, которые могли бы показаться более подходящими для вездесущего наблюдателя, чем для того, кто находится по среди ужасающих и неестественных событий. То есть, персонажи могут понять это быстрее, чем другие, сопоставляя подсказки, как два типа зомби, мистические ритуалы одержимых при оживлении трупов, и используемый язык. Они даже могут стать свидетелями того, как жрец или два говорят о своей работе.

Конечно, выяснение истины и убеждение в этом других - два совершенно отдельных вопроса. Большинство людей, особенно власти, больше связаны логическими объяснениями, как нервнопаралитический газ или болезнь; даже смехотворное понятие инопланетного паразита может быть для них проще. Для многих Вуду

либо голливудская фантазия, либо народный предрассудок. В любом случае современный взгляд на мир ослепляет людей к истинной природе угрозы, стоящей перед ними, ставя персонажей в сложную ситуацию.

Истина

В назначенное время скрытые жрецы Вуду по всей Америке и всему миру высвободили свою силу в беспрецедентных масштабах. Сначала они овладели умами небольшого числа живых людей, многие из которых занимали должности в правительстве или имели большую важность. По приказу своих хозяев эти первоначальные одержимые зомби выполняли ритуал, поднимающий трупы как нежить, которые в дальнейшем распространяли проклятие Вуду через укусы.

Несмотря на свое относительно небольшое количество, практики Вуду увеличили эффективность атаки путем завладения умами ключевых лиц, в том числе государственных и военных руководителей. Это повергло правительство и силы обороны в хаос, оставив мир уязвимым для нападения зомби.

Путаница процветала, особенно в первые дни событий; никто, кроме мастеров Вуду, не мог по-настоящему понять, что происходит. Ниже приводится то, что происходит на самом деле. Персонажи могут сами хорошо разузнать некоторую или даже большую часть информации ниже, но не быстро, и не все сразу. Это мало кто знает, и нужно предпринять определенные усилия, чтобы выяснить всё это.

Что они такое?

Зомби - творение мощных мастеров искусства Вуду. Есть два различных типа зомби: живые люди, одержимые жрецами Вуду, и оживленные трупы. Жрецы Вуду могут создать любой тип зомби посредством своих таинственных церемоний, но специфики различаются. Они могут войти в сознание живых людей и управлять ими с большого расстояния, но они должны быть рядом с трупом, чтобы оживить его. Это одна из причин, по которой они в основном используют живых одержимых людей в первую очередь. Как расширение воли своих хозяев, одержимые также способны проводить необходимые обряды по оживлению тех, кого они убили, и других свежих трупов. Направляя одержимых делать это, позволяет жрецам Вуду создавать нежить, оставаясь при этом скрытыми и защищенными от расплаты.

Кроме того, ожившие зомби передают свое проклятие через укусы. Укушенные оживленным трупом вскоре заболевают и умирают, после чего сами почти сразу же становятся нежитью. Люди, умершие по другой причине, не обязательно становятся зомби. Например, если одержимый убивает кого-то, то он не восстанет из мертвых, пока одержимый не выполнит надлежащий ритуал (который одержимый зомби

обычно не делает, если ему кто-то мешает).

Одержимость Вуду не обязательно навсегда или непрерывна. Одержимость может начинаться и заканчиваться. В редких случаях воля человека бывает достаточно сильна, чтобы отбить одержимость на короткий промежуток времени. В качестве альтернативы, одержимость может уйти в течение времени, когда жрец Вуду переключит все свое внимание на что-то другое. Тем не менее, в любом случае для жреца Вуду проще восстановить контроль над кем-то ранее одержимым, чем установить новую одержимость.

Нежить движется медленно, как можно было бы ожидать от трупа. Их движения неуклюжи, ненормальны, с волочащимися ногами. Одержимые движутся сравнительно гораздо быстрее и с большей ловкостью, ближе к среднему человеку. Тем не менее, они по-прежнему движутся немного медленнее, с заторможенной реакцией и проблемами с тонкой моторикой, из-за того, что они всё делают не по своему собственному желанию.

Что они делают?

Хотя люди обычно думают о зомби, как бездумных или движимых только желанием пожирать, здесь есть намного больше. Эти зомби, живые или нежить, подчиняются воле своих создателей и, следовательно, работают в направлении достижения этих целей, хотя они и не обладают индивидуальными целями и не понимают более широкую картину своей миссии. Мастера Вуду относятся с презрением к современному миру, в частности, из-за разрушительного поведения человечества к окружающей среде. Они стремятся положить конец бездушной цивилизации современного общества и вернуть человечество к тому, что, по их мнению, является более естественным моральным состоянием, жизнь в гармонии с миром природы, а не подчинение его.

Живые зомби не только глаза и уши своих хозяев Вуду, наблюдающие за ходом своих нападений на цивилизацию, они также служат в качестве их голоса. Одержимые могут в буквальном смысле говорить голосом своего хозяина, чтобы управлять миньонами-нежитью, выполнять ритуалы по оживлению трупов или для других целей, или даже просто для общения с другими людьми. В качестве альтернативы, вместо быстрой смерти, сдавшимся жрецы Вуду могли бы предложить место в их пост-апокалиптическом мире, кого они считают достойными и искупившими свои грехи.

Одержимые возглавляют орды нежити, но только по приказу своих хозяев. Они всего лишь проводники, позволяющие истинным лидерам зомби иметь всё, кроме физического присутствия. Даже в тех случаях, когда жрец Вуду лично ведет нежить, он полагается на одержи-

мых для помощи в обеспечении миссии и для выполнения задач, требующих ловкости или скорости, которых так не хватает нежить.

Когда присутствует мастер Вуду или один из его одержимых, нежить слепо повинуется ему в меру своих (несколько ограниченных) способностей. Если некому отдавать приказы, нежить, как правило, либо просто стоит, либо бесцельно бродит. Тем не менее, они нападают на любого человека, которого почувствуют, стремясь укусить его и распространить проклятие Вуду. Эти ходячие трупы не едят своих жертв; они не нуждаются в питании и не чувствуют голода. Укус просто их предпочтительное и наиболее эффективное средство атаки, и основной способ распространения проклятия Вуду.

Как их убить?

Одержимые - всего лишь живые люди, хотя их разум не принадлежит им. Они столь же восприимчивы к травмам и смерти, как кто-либо другой. Контроль сознания, под которым они находятся, позволяет им в некоторой степени игнорировать боль; они ее чувствуют, но могут не реагировать на нее, потому что воля хозяина Вуду заставляет их игнорировать ее. Тем не менее, сильная боль может вывести из строя или замедлить одержимого; одержимые умы могут выдерживать очень много. Кроме того, переломы костей и другие травмы замедлят их почти так же, как обычного человека, лишь немногим меньше, потому что боль для них не такая большая проблема. Они могут умереть от потери крови, и их можно даже вырубить в бессознательное состояние.

Нежить же - просто трупы, оживленные силой Вуду. Хотя серьезные травмы, такие как потеря конечностей, могут замедлить их (а они уже довольно медлительны), их гораздо труднее "убить". Нежить не испытывает каких-либо негативных последствий от потери крови или потери основных органов, и даже повреждения мозга бывает недостаточно, чтобы убить их. Эти зомби двигаются и сражаются с помощью того, что противоречит всем правилам биологии; это что-то духовное, а не физическое, что оживляет их, минуя обычные биологические требования к жизни. Требуется большая физическая травма, чтобы вытеснить духовную силу, оживившую этого зомби. Обезглавливания или полного уничтожения мозга, как правило, достаточно, но не всегда, да и просто выстрела в мозг часто не хватает. Это несоответствие в способе убийства зомби, скорее всего, разочарует выживших, но на это влияет много факторов таких, как близость мастеров Вуду, количество сил Вуду в этой области, а также в первую очередь умения и силы того, кто выполнял ритуал по оживлению зомби.

Борись с Вуду с помощью Вуду

Несмотря на то, что большинство людей, к

сожалению, не видело каких-либо различий, не все практикующие Вуду одинаковы. На самом деле, большинство из них мирные и не представляют никакой угрозы или не имеют неприязни к остальному миру. Лишь небольшое меньшинство спланировало конец современного мира. Во многом, это не истинные практикующие Вуду, они наследники старой и темной силы. Возможно, эти люди примерили мантии жрецов Вуду для того, чтобы использовать верующих в своих интересах, чтобы переманить их на свою сторону.

В любом случае большинство практикующих Вуду также были потрясены и ужаснулись, как и все остальные, но отнеслись к этому не совсем скептически из-за своих духовных истоков. Они отнеслись к этому как большому преступлению и злоупотреблению силой. Опытные и способные практикующие попытались помочь другим научиться защищать себя и давать отпор. Многие из людей, которым они пытались помочь, к сожалению, остерегались этих попыток или даже нападали на доброжелательных жрецов Вуду. Тем не менее, многим практикующим все-таки удалось рассказать о методе защиты, который доказал свою ценность: грис-грис.

Грис-грис - мощный оберег, который может защитить владельца от злых духов и проклятий. В этом случае он защищает от одержимости и проклятия зомби. Конечно, он не может защитить от смерти от рук зомби, будь то нежить или одержимый. Однако, грис-грис предотвращает то, что носящий его становится зомби после укуса зомби. Сначала большинство людей быстро отбросили такие "суеверия". Другие, которые верили в силу духовного мира, могли подумать, что добрые жрецы Вуду, предлагающие грис-грис, пытаются обмануть их, и что грис-грис превратит кого-то в зомби. Однако, в конце концов, люди начали видеть эффективность грис-грис. Как только молва пошла, спрос начал расти. Некоторые жрецы Вуду зашли так далеко, что опустошили себя, изготавливая обереги настолько быстро, насколько это возможно, делая это из чувства ответственности, простого желания помочь или страха возмездия.

Изначальная реакция

Мастера Вуду, стоящие за атакой зомби, умны и тщательно спланировали свое нападение. Орды зомби сами по себе бродят без направления, без цели и пополняют свои ряды только случайными жертвами, жрецы-экстремисты Вуду повысили их эффективность во много раз. Координируя их атаки и используя живых зомби, чтобы посеять замешательство среди властей, они нейтрализовали любые попытки эффективного реагирования. На местном уровне практикующие Вуду начинали с одержимости членов полиции и местного самоуправления, возможно, в том числе начальника полиции или мэра. Даже если мастера Вуду не в состоянии

повлиять на волю непосредственно важной персоны, достаточно завладеть доверенным подчиненным и обеспечить смерть истинной цели.

Используя свою силу, подчиняя или убирая ключевых лиц, и сея путаницу у аварийно-спасательных служб, государственных органов и СМИ, мастера Вуду убеждены, что никто не в состоянии проявить скоординированную защиту от грядущего апокалипсиса. И пока ожившие зомби не начали неистовствовать по улицам, убийства и саботаж одержимыми вызывает панику среди населения.

Кроме паники, замешательства и страха, жрецы Вуду в районе обитания персонажей могут использовать свои силы, чтобы сеять дезинформацию через одержимых сотрудников СМИ или правительственных чиновников. Такая дезинформация может включать в себя объявления о том, что кризис закончился, официальные приказы гражданам сдаться, или другие странные заявления.

Как только Национальная Гвардия и другие вооруженные силы начнут действовать, они столкнутся с теми же трудностями, что полиция и другие местные органы власти. На самом деле, опять же, экстремисты Вуду будут на шаг впереди вооруженных сил, используя свои силы, чтобы захватить офицеров и сеять путаницу в рядах военных. Даже генералы не смогут сопротивляться одержимости Вуду, отдавая на стратегическом уровне приказы, ведущие к катастрофическим последствиям. В лучшем случае, их поведение вызовет недоумение, что приведет к задержкам, пока другие офицеры, чьи умы еще остались при них, выясняют, что происходит. В худшем случае, это приведет к катастрофическим приказам, начиная от размещения войск в неправильных направлениях до стрельбы по гражданским или другим солдатам, оказывая помощь экстремистам.

Как только становится ясным, что никто не застрахован от влияния Вуду, паранойя начинается в рядах военных. Солдаты отказываются выполнять приказы, а многие люди, даже целые подразделения, дезертируют. Всё становится еще хуже, и экстремисты Вуду выигрывают битву за битвой, оттесняют военных на оборонительные позиции. Но ни одно место не является полностью безопасным, так как аккуратное овладение умами позволяет мастерам Вуду и их легионам зомби войти в любое место, открыв ворота даже на самых надежных военных базах.

Хронология

События апокалипсиса Вуду начинаются внезапно, но на первый взгляд незаметно. Тайная природа нападения такова, что к тому времени, как страна узнает, что находится под атакой, почти всё уже будет потеряно. Хотя вторжение не может начаться ровно в одно и то же время по всей стране, следует предположить, что район проживания персонажей был одним из первых

пострадавших мест.

00:00. Одержимость возымела эффект над первыми жертвами, которые начинали подготовку к нападению.

02:35. Одержимые в местных структурах власти начинают небольшие диверсионные акты, последствия которых не видны до тех пор, пока не начнется реакция на чрезвычайные ситуации.

04:27. Одержимые с доступом к свежим телам выполняют ритуалы, чтобы поднять недавно умерших.

05:56. Одержимые зомби начинают тайно убивать и ритуально оживлять своих жертв.

07:18. В одном из наиболее шокирующих инцидентов, кто-то сообщает, что девятилетний родственник съел собаку.

08:22. 911 получает сообщения о подозрительных исчезновениях и ряде инцидентов с применением насилия.

10:10. Офицеры, прибывшие на вызов, сообщают, что трупы жертв встали и напали на них. Один офицер получает глубокую рану от укуса.

12:41. Городские власти объявляют, что рассказы о ходячих мертвецах - всего лишь неподтвержденные слухи.

13:17. Начальник полиции созывает отдельную пресс-конференцию, чтобы объявить о чрезвычайной ситуации, призывая людей оставаться в своих домах и сообщать о любой подозрительной активности.

13:45. Начальник полиции созывает еще одну пресс-конференцию, чтобы объявить, что его предыдущее заявление было ошибкой, ничего необычного не происходит, и граждане должны заниматься своими делами в обычном режиме.

14:01. Нежить начинают нападать в больших количествах по всей области.

14:33. Больницы перегружены в связи с притоком раненых.

15:09. Несколько врачей констатировали смерть пациентов. Эти пациенты вскоре появились как ходячие трупы.

15:46. Хотя большинство предприятий закрыто, несколько ресторанов и бакалейных лавок остаются открытыми, сотрудники почти агрессивно проталкивают бесплатные образцы. У взявших образцы скоро развиваются признаки проклятия зомби.

16:28. Местные и национальные СМИ начинают освещать распространение насилия и ожившие трупы.

18:59. Военные базы подвергается нападению снаружи и изнутри, получая большие потери и неразбериху.

День 2. Многие жители забаррикадировались в своих домах. Многие бегут, хотя в другом месте всё точно так же.

День 2. Прибывают солдаты, но в меньшем количестве, чем ожидалось.

День 3. Ослабленные военные ведут отчаянные бои против орд нежити, возглавляемых одержимыми.

День 4. Местное правительство почти всё разрушено из-за саботажей, дезертирства персонала, а также многочисленных человеческих жертв.

День 4. Федеральное правительство объявляет чрезвычайное положение.

День 4. Президент отменяет режим чрезвычайного положения и объявляет о том, что опасность миновала.

День 5. Радио и телевидение экстренного широковещания предписывает гражданам проследовать в специальные укрытия. Это ловушка, и зомби ждут в этих местах, чтобы "преобразовать" прибывших.

День 5. Вице-президента эвакуируют в безопасное секретное место. Президент отказывается покинуть столицу.

День 6. Военачальники отказываются от выполнения приказов президента начать развертывание войск по всей стране. Многочисленные инциденты на базах и изменения в приказах приводят к задержкам, дружественному огню и общему хаосу.

День 8. Зомби работают в бригадах и одержимые военные подразделения начинают наносить бессмысленные разрушения, от обстрелов домов до взрывов зданий. Выжившие солдаты и полицейские стараются остановить эти нападения.

День 14. Местное правительство перестает существовать. Остальные чиновники бессильны выполнить какие-либо решения.

День 99. Правительство на всех уровнях полностью исчезает.

День 192. Большинство городов в основном покинуты. Некоторые жители держатся в домах или других строениях, но зомби продолжают сокращать оборону.

День 247. Остальные города и военные базы падают. Некоторые опорные пункты, базы и другие укрепленные позиции, еще держатся, во многом благодаря использованию грис-грис, чтобы противостоять одержимости.

День 290. Лидеры Вуду, как доброжелательные, так и экстремисты, начинают приглашать выживших присоединиться к ним, обещая никакого вреда каждому пришедшему.

Год 2. Выжившие военачальники и подразделения стремятся собрать других выживших вместе для защиты и помощи.

Локации

В твоей голове

Один из персонажей может столкнуться с одержимостью Вуду, особенно если этот персонаж показал себя эффективным убийцей зомби или проблемой иного толка для планов экстремистов Вуду. Жертва оказывается в ловушке в своем собственном сознании, отрезанная от

внешнего мира, и не знает о том, что делает ее тело.

У волевых лиц (которые, как мы будем предполагать, есть среди персонажей) есть шанс отбиться от контроля. Битва может принимать любую из бесчисленных форм, на это влияет как предпочтения мастера Вуду, так и подсознание жертвы. Битва двух умов воздействует на умственную ландшафт, а также на формы абстрактных комбатантов.

Несмотря на то, что персонаж должен сражаться в одиночку, другие игроки могут и должны быть вовлечены. Вместо того, чтобы играть за персонажей, они могут изобразить обороняющиеся ментальные представления персонажа от каждого игрока, помогая персонажу на воображаемой арене. Поскольку это является всего лишь представлением одного персонажа о других, их личности и другие черты могут быть сильно преувеличены, даже до карикатурного уровня. Игроки должны работать вместе с GM, чтобы обыграть тот факт, что остальные персонажи являются лишь плодом воображения одного персонажа!

События:

- Персонажи (в том числе воображаемые) должны сразиться с ментальными представлениями экстремистов Вуду через ряд важных воспоминаний.
- Мастер Вуду взял под свой контроль ментальные представления других персонажей, и они пытаются убедить жертву поддаться одержимости.
- Тело персонажа отреагировало на ментальный бой, а другие персонажи должны удержать персонажа.
- Персонаж сражается с мастером Вуду в виде воображаемого пейзажа.

Военная база

Военная база была построена для обороны и безопасности, но одержимый персонал открыл ворота и позволил войти ордам зомби. Теперь база является либо активной зоной военных действий или ужасным полем боя. Либо солдаты отчаянно сражаются против одержимых и нежити, многие из которых были их сослуживцами, либо всё, что осталось, это признаки насилия и несколько тел (так как большинство встали и ушли).

Персонажи могли прийти на базу, думая, что там безопасно, и в этом случае они сильно ошиблись. Они могли бы также попасть на базу во время эвакуации или даже прибыть туда, пока там всё еще безопасно. Хотя уязвимость человеческой природы ставит под угрозу защиту базы, на ней по-прежнему проживают обученные солдаты и полно оружия и боеприпасов.

События:

- Экстремисты Вуду завладели экипажем танка, и разрушительная военная машина ведет орды зомби в атаку.

- База кажется пустой, но, как только персонажи начинают собирать оружие и боеприпасы, появляется военная полиция.

- Серия диверсионных актов ослабила оборону базы. Одержимый солдат должен понести ответственность, но кто он?

- Одержимый командир приказывает войскам атаковать полицейских или гражданских.

- После битвы одержимые солдаты и нежить из гарнизона базы защищают жреца Вуду в ее центре.

- Персонажи встретились лицом к лицу с нежитью-солдатом, держащим в руке гранату без чеки.

- По мере того как страна опускается в хаос, офицер призывает персонажей помочь пополнить поредевший строй.

- С ростом насилия и хаоса, командир приглашает общественность на базу для защиты. Но является ли он искренним, или он одержим?

Полицейский участок

Во время кризиса многие люди пришли в полицейский участок в поисках защиты или сообщить о странных действиях. Полицейский участок не менее восприимчив к Вуду, чем что-либо еще; экстремисты Вуду оказывают свое влияние на высокопоставленных офицеров, чтобы иметь доступ в участок, а на остальную часть сил, чтобы создать замешательство.

Полицейский участок предлагает безопасное место, но он не может защитить от одержимых внутри. В зависимости от того, когда персонажи пришли, участок может быть полон деятельности офицеров и диспетчеров, пытающихся справиться с возникающей угрозой, или может быть пугающе пустым, со следами насилия везде.

События:

- Сотрудник полиции либо арестовывает персонажей, либо берет их под охрану, якобы для их собственной безопасности, но одержимый офицер убивает его вскоре после того, как они прибывают в участок.

- Полицейский участок содержит много оружия и другого снаряжения, которое может быть бесценным для выживших.

- Подозреваемые в камерах просят их выпустить. Они беспомощны против зомби на своем текущем месте.

- Одетый в форму полицейский заперт в камере. Полицейский утверждает, что был заперт одержимым, но может быть он сам на самом деле одержимый?

- Полицейские отчаянно пытаются отбиться от орды нежити во главе с одержимым полицейским.

- Как всё становится хуже, многие приходят в полицейский участок в поисках убежища, переполняя его возможности по вместимости людей.

- После ряда инцидентов, некоторые полицейские начинают принимать любого гражданского за одержимого до тех пор, пока не будет доказано обратное.

Улицы

Большинство насилия происходит на улицах, а попытка добраться из точки А в точку Б становится сложной даже по маршрутам, по которым персонажи прежде много раз ходили. Обстановка на улицах меняется по мере развития событий. В зависимости от того, что до этого произошло, и где конкретная улица расположена, персонажи могут увидеть орды плетущихся зомби, или улица может быть пустынной, все заперлось внутри своих домов.

Каждый раз, когда персонажам необходимо попасть из одного места в другое, пешком или на автомобиле, они сталкиваются с осложнениями и опасностями.

События:

- Персонажи видят экстремиста Вуду, идущего по улицам и оживляющего трупы.

- Толпа параноиков ходит по улицам, обвиняя невинных людей в одержимости, и персонажи следующие.

- Улицы заполнены зомби и бегущими выжившими, а некоторые запаниковавшие автомобилисты не делают различий при езде.

- Банда раздает свое оружие, чтобы его использовали для убийства зомби. Персонажи могут захотеть вступить в союз с ними, или банда может спутать их с одержимыми.

- Орда зомби преследует персонажей, но никто не хочет им открыть дверь и помочь.

- Одержимый ведет автомобиль на персонажей, и даже пытается их задавить.

- Огромная группа людей бежит от чего-то в панике, но никто не остановится и не объяснит от чего.

- Персонажи видят кого-то знакомого, бегущего от зомби по перпендикулярной улице.

- Сотрудники полиции, военнослужащие или другие органы власти с мегафонами на двух разных улицах дают противоречивые указания для гражданских лиц.

Логово Вуду

После того, как персонажи выяснят, что происходит, они могут захотеть разыскать мастера Вуду, ответственного за локальные разрушения. Логово экстремистов Вуду может быть скрытым или просто не видно с первого взгляда, в зависимости от того, насколько открыто работает жрец Вуду. Если персонажи еще не знают о таком месте, они могут поспрашивать вокруг.

Вне зависимости, скрытое ли оно или является туристической достопримечательностью, логово Вуду наполнено талисманами, черепами, свечами, оккультной атрибутикой и, возможно, курицами (живыми или мертвыми). Если персонажи еще не выяснили причину появления

зомби и наткнулись на такое место, возможно, стремясь получить помощь духовного человека, это может дать им подсказку.

События:

- Персонаж, сумевший противостоять одержимости, имеет фрагментарные воспоминания, которые не являются его собственными, о логове Вуду и его местонахождении.
- Письма или другая переписка с другими мастерами Вуду показывает, что начавшаяся атака грандиозна и скоординирована.
- Мастер Вуду пытается убедить персонажей, что он не несет ответственности за это и может помочь им, но это обман.
- Жрец Вуду действительно невиновен и может дать персонажам полезную информацию и грис-грис.
- Мастер Вуду ушел, но подсказки могут указывать на последующие планы экстремиста.
- Хотя большинство инструментов и компонентов Вуду требует специальных знаний, грис-грис может защитить персонажей, если просто его носить на себе.
- Когда персонажи исследуют логово, внезапно появляются зомби и нападают на них.
- В скрытой комнате дома находится несколько связанных пленников, возможно, предназначенных в качестве жертвы для мощного ритуала.

Место силы Вуду

Некоторые места являются источником природной силы. Независимо от того, является ли это центром геомагнитной энергии, древним захоронением мощных духовников, обителью очень старых деревьев, или местом духовного значения по другим причинам, эти места дают

силу, которую жрецы Вуду могут призвать для усиления своих способностей. Поскольку атака Вуду набирает импульс, мастера Вуду должны идти в такие места, чтобы инициировать дальнейшие шаги своего плана.

Несмотря на то, что они могут принимать различные формы, эти места силы почти всегда имеют природное окружение. Возможно, естественная пещера, но большинство из них - открытые участки, которые могут представить уникальную возможность напасть на мастера Вуду.

Если персонажи остановят местного мастера Вуду, и особенно, если разрушат это место силы, они могут временно отсрочить всё для жителей этого района. Однако, вскоре прибудет еще один мастер Вуду, чтобы занять место поверженного, и этот мастер может быть один из многих, уже находящихся в этой области.

События:

- Временно одержимые или успешно противостоявшие персонажи чувствуют мистическую тягу места силы.
- Некоторые зомби игнорируют персонажей, или останавливаются непосредственно перед нападением на них, и вместо этого волочат ноги куда-нибудь еще. Персонажи могут проследовать за ними к месту силы.
- Жрец Вуду проводит мощный ритуал. Независимо от ожидаемых результатов, он не может быть хорошим, и персонажи - единственные, кто может остановить его.
- После смерти мастера Вуду, нежить продолжает следовать последним наставлениям, или просто собираются на месте силы.
- Некоторые зомби захватывают людей (возможно, даже персонажей) вместо того, чтобы убивать их, а затем ведут их на место силы.

Бестиарий

Одержимый

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
2	3	2	N/A	1	N/A

Особенности: +Управляет мертвыми, +Беспощаден, +По-рабски лоялен, -Безучастный.

Экипировка: растрепанная одежда.

Глаза и Уши: Кукловод Вуду может видеть и слышать все, что одержимый видит и слышит. Кроме того, кукловод может управлять одержимым, заставляя его исполнять любые задания, которые марионетка может сама сделать (в том числе особые ее способности).

Оживленный труп

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
1	4	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Наводит ужас, +По-рабски лоялен, +Сверхъестественно гибкий, -Бездумный, -Волочит ноги.

Экипировка: грязная одежда

Оно не дохнет! Оживленный труп имеет к +1 физическому сопротивлению, как если бы был одет в броню из-за своей неспособности чувствовать боль или быть убитыми обычными средствами.

Проклятый Укус: Когда оживленный труп наносит физический стресс живому персонажу атаккой ближнего боя, есть шанс, что он укусил персонажа. Когда персонаж получает физическую травму, если при этом удаляется стресс, вызванный физической атакой оживленного трупа, бросьте

Д6. Если результат броска 1, 2 или 3, травма становится физической травмой "Проклятый Укус", и следует иным правилам, чем обычная травма (на любой другой результат броска получите обычную травму).

Проклятый укус неизлечим без магии Вуду, и проклятие быстро завладевает укушенным персонажем. Травму "Проклятый Укус" нельзя излечить, пока персонаж не оденет грис-грис. Персонаж от этой травмы умирает в течение трех дней с момента получения травмы, если он или она не будет носить грис-грис.

Кукловод Вуду

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	2	4	5	4	1

Особенности: +Мастер ритуалов, -Ненавидит технологии.

Экипировка: грис-грис, одежда жреца Вуду, жертвенный нож (1 позитивная кость, +2 урона).

Одержимость: Кукловод Вуду может захватить разум других людей, превращая их в одержимых, выполнив пятиминутный ритуал. Ритуал требует определенного рода физической вещи от объекта. Ритуал автоматически сработает с NPC, но при использовании на персонажей игроков, процесс следует рассматривать как повествовательное событие, давая персонажу шанс противостоять захвату.

Богохульное Воскрешение: кукловод Вуду может оживить трупы из мертвых, выполняя пятиминутный ритуал. Ритуал, который должен быть выполнен в присутствии трупа, превращает мертвое тело в оживленный труп.

Конец пришел с шепотом. Пост-апокалипсис

Это был конец света, по крайней мере, так большинство людей думали. Кто мог ожидать, что Вуду, которое все считали странным или даже шуткой, клише старых фильмов, для многих людей стало тем во что превратилась цивилизация? Что ж, это так. Просто не было способа бороться с врагом, который мог забраться в наши головы. Конечно, в конце концов мы выяснили некоторые их трюки, благодаря другим практикующим Вуду, не меньше. Но к тому времени, многие люди вовсе не были готовы доверять им, и игнорировали эти новые приспособления. Даже если бы были готовы, было уже слишком поздно. Цивилизация разваливалась, и легионы нежити практически победили нас.

После апокалипсиса персонажи должны оказаться в мире выживших военных и приверженцев Вуду. В любом случае война все еще продолжается. Не выбравшие сторону могут оказаться врагом для обоих, и это не так весело, как может показаться.

Так много для современной жизни

Жрецы Вуду хотел положить конец современной цивилизации, и они этого добились. Правительство Соединенных Штатов не было готово бороться против духовных сил, захватывающих разум и воскрешающих мертвых, и город за городом пустели. Целенаправленная одержимость гарантировала, что некоторые из наиболее стратегически важных городов пали первыми, и теперь они принадлежат только мертвым, оберегающих их от возвращения живых.

Во многих местах мастера Вуду поручили своим зомби снести здания и иным образом убрать сооружения цивилизации. В некоторых

Но это не было тотальным уничтожением. Некоторые люди выжили, и, возможно, даже потому, что жрецы Вуду хотели этого. В конце многие люди приняли учение Вуду. Я не знаю потому ли они не были убиты зомби. Может быть, я просто циничен. Для некоторых, может быть, это было началом нового "лучшего" мира. Или, может быть возвращением к старому "лучшему" пути.

Что же касается остальных из нас, мы живем в постоянном страхе от того, что наши друзья или наши умы пойдут против нас. Или то, что ходячие трупы постучатся в дверь и утащат всех нас к нашей гибели.

случаях эта работа всё еще продолжается. Другие города просто остаются заброшенными, а выжившие знают, что идти туда значит искушать судьбу.

Выжившие должны либо принять простой образ жизни, живя на земле, как жили их предки, либо постоянно искать припасы среди руин цивилизации. Отказавшиеся от цивилизации в пользу пастырского образа жизни обнаружат, что лидеры Вуду и их зомби больше не угрожают им. К ним могут даже наносить мирные визиты жрецы Вуду, приглашая их принять пути Вуду. А продолжающие цепляться за прошлое остаются врагами, мишенью для атак зомби.

Таким образом, война продолжается, верующие Вуду с духовными силами на своей стороне против сопротивления с современным оружием и технологиями. С течением времени технология становится все менее надежной, становится меньше доступного топлива, меньше каких-либо запасных частей, а также просто всё изнашивается. Между тем, силы Вуду растут, так как все

большее число людей переходит под их убеждения и традиционный образ жизни.

Победоносное Вуду

Экстремисты Вуду, создавшие и возглавившие зомби-апокалипсис, получили то, что хотели. Современное общество рухнуло, оставив выживших без выбора, кроме как жить более простым существованием. Фабрики, лаборатории, современные фермы, генетическая модификация - все эти мерзости современной цивилизации для жрецов Вуду ушли.

Невидимые до начала атак, жрецы Вуду теперь живут открыто, возглавляя сообщества приверженцев. Многие люди исповедуют веру Вуду, потому что не видят другого выбора. К тому же, правда и сила Вуду ясно видна, даже для тех, кто скучает по удобствам ушедшей современной жизни. Большинство сообществ Вуду принимают любого, кто просит об этом, до тех пор, пока они уважают убеждения и власть Вуду.

Жители поселений Вуду живут простой мирной жизнью в гармонии с природой. Некоторые люди скучают по временам сотовых телефонов и телевидения, когда женщины редко умирали при родах и младенческая смертность была низкой, когда антибиотики, инсулин, слуховые аппараты и другие главные продукты современной медицины были доступны. Тем не менее, многие нашли удовлетворение в этом новом существовании, о котором они никогда не знали раньше. Некоторые из них действительно благодарят лидеров Вуду за то, что вернули человечество к естественному правильному существованию.

В этих сообществах занятость людей основана на потребностях группы и их вкладу. Не имеет значения, кем работали люди в своих предыдущих жизнях. Каждый живет, как равный, возделывая поля, охотясь на дичь, а также ухаживая за детьми и стариками. Исключение составляют жрецы Вуду, которые занимают посты лидеров общин. Тем не менее, их роль в повседневной жизни в основном состоит из присмотра за духовными потребностями общин.

Что на счет зомби?

Зомби по-прежнему очень много, служащих своим хозяевам Вуду различными способами. К ним относят борьбу против выживших, продолжающих сопротивляться и пытающихся сохранить технологии и другие аспекты того, что когда-то было современным образом жизни. Зомби также работают над более приземленными задачами. Однако, многие общины Вуду используют всё меньше зомби для работ и других задач, как только число живых в них становится достаточным.

Нежить без приказов может оставаться в одном месте или бродить по местности. В любом случае они могут представлять угрозу персона-

жам в неожиданное время. Однако, большинство нежити продолжают выполнять приказы своих хозяев Вуду, возможно, через одержимых. Они защищают общины Вуду, охраняют руины городов и атакуют лагеря выживших.

Одержимые, как правило, имеют какую-то конкретную цель. Те, кто был одержим с самого начала, часто к этому времени довольно истощены. В некоторых случаях жрецы Вуду освобождают их умы, когда они больше не нужны. Некоторые из этих людей остаются в общинах Вуду, а другие сбегают и остаются одни или пытаются присоединиться к выжившим в лагерях. Тем не менее, лидеры лагеря вряд ли будут терпеливы к тем, кто в прошлом был известен, как одержимый, так как одержимость легко восстановить. Для многих, отсутствие одержимости на самом деле является лишь делом времени, и одержимость возвращается, как только мастер Вуду нуждается в бывшем слуге.

Многие люди, освобожденные от одержимости, коренным образом изменены этим опытом. Они могут впадать в дикое состояние, что создает потенциальную опасность для любого, с кем они вступают в контакт. Другие не знают, что им делать со своей свободой, и стремятся снова под контроль жреца Вуду. Тем не менее, некоторые могут мстить остаткам цивилизации, отказавшимся от них.

Лагерная жизнь

Вполне вероятно, что персонажи (как и многие выжившие) теперь живут в одном из лагерей, поддерживаемых военными. Эти лагеря различны как по социальной, так и по физической структуре. Некоторые из них с дисциплиной военных баз; другие гораздо более "гражданские", хотя и с бывшими солдатами на должностях руководства. Некоторые из них напоминают очень импровизированные лагеря из палаток, простых строений и переделанных машин. Другие используют старые военные базы, места поклонения, бомбоубежища или любое другое защищенное место.

Эти военные лагеря представляют во многих отношениях последние остатки цивилизации. Их жители помнят мир таким, каким он был, и многие надеются в один день восстановить этот мир. Они используют оставшиеся технологии, в том числе радио и даже компьютеры, в меру своих способностей. Электроэнергию получают из множества генераторов, и за получение достаточного количества топлива идет постоянная борьба.

Все жители лагеря должны быть всегда бдительными на наличие признаков одержимости. Выжившие извлекли уроки из Войны Вуду и понимают, что один одержимый человек может позволить зомби войти и обречь лагерь. В действительности, война все еще продолжается, и жрецы Вуду продолжают проникать людям в

умы. Это приводит к ощутимой атмосфере паранойи в большинстве лагерей. Тем не менее, широкое использование грис-грис обеспечивает защиту до тех пор, как все жители носят их на себе всё время. Благожелательные жрецы Вуду даже живут в некоторых военных лагерях, выступая в качестве советников по борьбе с врагом, а также предоставляя свои собственные духовные силы к усилению обороны, в том числе при производстве грис-грис.

Некоторым людям (многим) неудобно в присутствии жрецов Вуду в их лагере. Некоторые до сих пор не доверяют их мотивам, или даже не верят в эффективность грис-грис, не смотря на годы доказательств. Некоторые лагеря имели дело с инцидентами, вызванными недоверием и непониманием.

Все остальные

Не все выжившие живут в военных лагерях. Некоторые просто не знают о них, а другие делают сознательный выбор избегать их. Многие из таких людей считают, что если военные не могли защитить их на пике своего могущества, то, конечно, нельзя доверять им и в настоящее время. Другие находят какое-то удовольствие, признают они это или нет, в свободе, которой они пользуются в этом пост-цивилизованном мире. Несмотря на то, что они не придерживаются верований общин Вуду, у них также нет никакого интереса к борьбе с ними.

Эти выжившие могут быть гораздо более уязвимы для атак зомби, особенно если они не имеют доступа к грис-грис. Тем не менее, также менее вероятно, что они будут главной мишенью для мастеров Вуду. До тех пор, пока они ведут себя осторожно, избегают зомби, они могут сводить концы с концами, ища и крадя то, что им нужно, оставаясь при этом нейтральными в продолжающейся войне между теми, кто уничтожил цивилизацию, и теми, кто цепляется за нее.

Локации

Военный лагерь

Большинство выживших живут в лагерях, управляемых теми, кто остался от армии Соединенных Штатов. Хотя некоторые считают себя "бывшими военными", большинство считают, что вооруженные силы и правительство Соединенных Штатов по-прежнему существует, до тех пор, пока такие группы, как они, по-прежнему выполняют свои обязанности.

Как правило, самый старший офицер является де-факто руководителем лагеря, присматривая за солдатами и гражданскими лицами. Конечно, все должны быть готовы вносить свой вклад в обеспечение выживания лагеря. Также к простому выживанию руководители этих лагерей считают своим долгом продолжать борьбу против сил Вуду и регулярно отправляют солдат на такие задачи.

Персонажи уже могут быть частью такого лагеря или могут найти один во время своих путешествий. Присоединение к лагерю дает безопасность, но также означает и выполнение приказов.

События:

- Персонажей просят помочь командос в рейде на соседнее поселение Вуду.
- Кто-то обвиняет одного из персонажей в одержимости.
- Один из командос, вернувшись из рейда, имеет кровоточащую рану, но пытается это скрыть. Это укусы зомби?
- В лагерь недавно прибыли несколько новых членов, но нет ни одного грис-грис для них. Персонажи должны найти кого-то, способного сделать грис-грис (или необходимые компоненты).
- В лагере заканчивается топливо для генераторов. Без электроэнергии он будет гораздо более уязвимым.
- Все ближе и ближе к лагерю были замечены зомби. Атака неизбежна?
- Новоприбывшие появляются в лагере, но есть что-то подозрительное в них.

На охоте

Большинство военных лагерей регулярно посылает группы командос и добровольцев на охоту на зомби и практикующих Вуду. Это служит защитой лагеря, сохраняя окрестности чистыми от "диких" зомби и предотвращая любые надвигающиеся атаки. В дополнение к этим обычным зачисткам, некоторым группам могут быть даны более конкретные задачи.

Охотничьи группы часто состоят только из специально обученных командос или других военных, но не всем лагерям хватает людей для этой работы. При необходимости добровольцы проходят обучение в скрытности, бое, а также в других важных навыках для оказания поддержки в операциях.

Проблема, стоящая перед каждым лагерем, это как поступать с одержимыми. Некоторые группы пытаются задерживать таких людей и приводить в лагерь, особенно, если в лагере есть жрец Вуду, который может убрать одержимость. Другие считают, что наиболее эффективным, даже милосердным, положить конец жизни одержимого.

События:

- До того, как персонажи смогут пойти на охоту, они должны завершить обучение по выживанию, скрытности и тренировки с оружием.
- Персонажи сопровождают группу охотников и натываются на лагерь Вуду. Группа начинает планирование атаки, но в лагере есть дети и старики, а жители кажутся добровольными и мирными.
- Персонажи сталкиваются с группой охотников, подозревающих их в шпионаже.

- Один из жителей лагеря ушел без предупреждения, и лидеры опасаются, что он - одержимый или даже шпион. Охотничья группа персонажей должна найти этого человека, прежде чем тайны лагеря перейдут к врагу.

- Персонажи наткнулись на группу погибших командос. Они не стали зомби, так что есть вопрос, кто или что их убило?

Лагерь Вуду

Жрецы Вуду и их последователи живут в общинах в гармонии с землей, избегая любых атрибутов прошлой современной жизни. Лагерь Вуду разнятся один от другого, но часто состоят из простых палаток, сделанных из натуральных материалов. Некоторые лагеря являются стационарными, а другие кочуют с сезонами.

После упадка цивилизации многие люди провозгласили верность пути Вуду только для обеспечения своего дальнейшего выживания. Вне зависимости от своей прошлой жизни эти люди нашли дом в лагере Вуду.

Если персонажи посетят такой лагерь и увидят мирную жизнь обитателей, это может запутать чувство справедливости персонажей. Цель оправдывает средства? Маловероятно, но персонажи могут начать сочувствовать мастерам Вуду и их мотивам.

События:

- Один из жителей лагеря застигнут с технологической вещью и сталкивается с изгнанием или хуже.

- Лидеры военного лагеря просят персонажей внедриться в сообщество Вуду в качестве шпионов.

- Персонажи видят старого друга или родственника, живущего в лагере Вуду. Этому человеку требуется серьезная современная медицинская помощь. Пойдут ли они на контакт или даже попытаются "спасти" этого человека?

- Единственный жрец Вуду в лагере умирает или просто исчезает. Будет ли сообщество продолжать существовать без руководства жреца и избегать соблазнов современности, или они попытаются интегрировать аспекты современных технологий в свою новую аграрную жизнь?

- Лидер Вуду становится все более строгим, а недовольные лидером в ближайшее время становятся зомби.

- Добровольцы должны охотиться, используя только оружие, сделанное самими.

- Персонажи захвачены и доставлены в лагерь Вуду. Они могут либо добровольно присоединиться к сообществу, либо сделать это уже в виде зомби.

Бестиарий

Лидер военного лагеря

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
2	3	3	4	3	2

Особенности: +Военная подготовка, +Выживальщик, -Недоверчивый.

Экипировка: винтовка Ремингтон Модель 710 (2 позитивные кости, +4 урона), армированная униформа (+1 физическое сопротивление), грис-грис.

Одичавший экс-одержимый

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	2	1	3	1	1

Особенности: +Мстительный, -Плохо питается, -Сумасшедший.

Экипировка: грязные лохмотья.

Жрец Вуду

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
2	2	4	5	3	4

Особенности: +Мастер ритуалов, +Духовный лидер, -Общество его боится.

Экипировка: Облачение жреца Вуду, грис-грис.

Создатель грис-грис: жрецы Вуду могут создавать новые грис-грис, чтобы помочь защитить других от проклятий жрецов-изгоев Вуду. Создание грис-грис занимает у жреца несколько часов и необходимые материалы.

Снять Проклятие: жрец Вуду может сломать проклятие, нанесенные на людей и трупы кукольными Вуду, выполняя пятиминутный ритуал. Ритуал, который должен быть выполнен в присутствии субъекта, освобождает субъект от проклятия, возвращая свободу воли одержимому или позволяя нежити уйти на вечный покой.

Под кожей. Апокалипсис

Что если, внезапно, ваши друзья и семья стали не сами собой? И не только они, но и ваши соседи, коллеги - все. Даже ваши домашние животные. Они по-прежнему выглядят также, и даже разговаривают также (кроме ваших домашних животных, разумеется) ...в основном. Но что-то не так. Это уже плохо, но становится намного хуже. Под их кожей находится что-то.

Что-то было найдено под землей, что-то старое и голодное. Оно попадает внутрь людей, и это портит их умы. Оно также портит их тела. Они кажутся довольно нормальными сначала, но они поступают всё страннее и страннее. Их кожа

становится бледной и похожей на воск, их глаза становятся болезненными, а затем они начинают гнить. Ходят, разговаривают с тобой, и гниют, как трупы. За исключением того, что они на самом деле не гниют... оно съедает их изнутри. В один момент вы можете прийти к заключению, что оно начинает есть их мозги, потому что они перестают говорить. А потом они приходят за вами, голодные.

Единственный способ пройти через этот кошмар - это быть с людьми, которым можно доверять, действительно доверять. Но дело в том, можете ли вы доверять кому-нибудь вообще?

В **Под кожей** персонажи должны пережить вторжение плотоядных голодных существ. Хотя, это не типичный зомби. Здесь нет трупов, встающих из своих могил, нет супер-бешенства. На самом деле, это может быть даже хуже.

Вывавшись из глубины под поверхностью Земли, странный паразитический организм быстро заражает людей и животных. Несчастные жертвы попадают под влияние паразита, часто даже не осознавая этого. Сначала медленно оно изменяет их поведение, даже когда оно начинает поедать их плоть изнутри.

Все кажется нормальным, в самом начале, но персонажи вскоре заметят странное поведение со стороны окружающих. По мере развития паразита, он поедает своего носителя, вызывая то, что выглядит как разложение мертвого тела.

Но это не волочащие ноги безмозглые трупы, по крайней мере, не по началу. Поскольку паразит дополнительно влияет на своего носителя, у носителя развивается непреодолимое желание потреблять мозги, предпочтительно человека. И они хотят их много, они едят за двоих, в конце концов.

Ранее послушные животные начинают нападать, жаждущие головного мозга человека. Люди-носители, может быть, даже хуже, чем животные-носители. То, что делает их настолько опасными, это то, что они сохраняют свои способности и интеллект, по крайней мере на первых порах. Это означает, что эти голодные до мозгов живые трупы - умны, и у них осталась память, чтобы использовать свой интеллект в полном объеме.

По мере развития инфекции носители выглядят все больше и больше похожими на ходячие трупы. И в основном, так оно и есть. С другой стороны, это означает, что их гниющую плоть легко повредить, даже самодельным оружием, таким как дубинка или брусок 2 на 4 дюйма. Достаточно сильный удар может даже оторвать им конечность. Плохая новость в том, что эти конечности двигаются и продолжают преследовать вас. Оказалось, что носителя легко разорвать, но паразита практически невозможно убить.

Впечатление

В **Под кожей** персонажи оказываются в самом центре вспышки неизвестного паразита, его природа совершенно не имеет прецедента в истории человечества. Это не новое, хотя, и не совсем так. Это что-то очень старое, погребенное на бесчисленные миллионы лет. Развивался ли этот организм на Земле? Никто не знает, но эта тварь настолько ужасающая, что альтернатива почти кажется более правдоподобной. Конечно, до того, как эти скудные факты становятся ясными, проходит кое-какое время. И перед этим все находится в слепой панике.

Эффекты воздействия паразита начинаются тонко. Перед тем как персонажи начнут бороться за свою жизнь, они должны стать свидетелями странному поведению окружающих. Служивцы, соседи, друзья, незнакомцы, даже животные - у всех проявляются странности в поведении различными способами. Сначала это просто небольшая горстка людей, но по прошествии времени все большее число организмов становится носителями паразита. Конечно, по мере того, как паразит распространяется на других, его воздействие становится более выраженным на первоначальных носителях. Люди и животные, зараженные паразитом, начинают гнить, пока еще живы, и вскоре вступают в гротескное состояние нежити, в котором паразиты управляют своими марионетками-полутрусами.

Должно стать ясным для персонажей, что что-то неладно, задолго до того, как гниющие полу-трупы начнут нападать на них. Конечно, из одних только подозрений много выводов не сделаешь. Однако, довольно скоро то, что просто было странным поведением, превращается в насилие, поскольку носители поддаются своей жажде живых мозгов.

Так как до того, как воздействие паразитов становится очевидным, проходит время, события игры могут начаться практически в любое время в любом месте. Персонажи могли стать свидетелями странному поведению на протяжении всего их дня, или услышать слухи, или столкнуться с еще более причудливыми вещами. Конечно же, не так много еще произошло (по



крайней мере, на виду), так что эти события не должны занимать много игрового времени; GM может просто описать несколько таких событий игрокам в начале игры.

Что видят персонажи игроков?

Заражение начинается довольно медленно. Люди, изначально раскопавшие паразита, вероятно, даже не поняли, что они теперь делят свои тела с незваными гостями. Даже если они понимают и обнаружили что-то необычное, вероятно, они не знают, насколько это опасно. Дело в том, что первоначально нет никакого повода для тревоги. Хотя некоторые люди могли бы знать, что происходит что-то странное, вероятно, они не знают персонажей или ничего не сказали персонажам. Однако, есть несколько исключений. Если один или несколько персонажей имеет работу, которая связана с любой активностью, освободившей паразитов, эти персонажи могли бы присутствовать во время открытия. В качестве альтернативы, персонажи могли просто быть недалеко от места открытия в то же самое время, возможно, они просто занимались туризмом или прогуливались, или навещали друга, который живет или работает рядом с этим местом. Вероятно, это и не произошло, но если GM думает, что это приведет к увеличению напряженности или вовлеченности игроков, то это, безусловно, возможно.

Предполагая, что они не стали свидетелями исходному событию, первая зацепка персонажам, что что-то не так приходит от странного поведения носителей, с которыми они сталкиваются. Эти люди демонстрируют широкий спектр странностей. Они кажутся пустыми и рассеянными, забывая общие факты, такие как имена, или где они работают, но потом так же быстро вспоминают их и возвращаются к нормальной жизни. Они могут выйти на проезжую часть, не

обращая на это внимания, или сидеть и вглядываться в бутерброд в течение минут.

По мере того как паразит распускает свои щупальца глубже в своего носителя, носитель начинает физически меняться. Органы начинают отказывать, делаясь ненужными, поскольку паразит становится единственным, что поддерживает "жизнь" в носителе.

Носители в продвинутой стадии очень похожи на ходячие трупы. Их кожа становится мертвенно бледной, так как их сердца перестают перекачивать кровь, их глаза становятся стеклянными и впалыми, а их движения становятся медленнее и менее скоординированными. И самое ужасное из этого, их кожа выпячивается, так как паразит заметно шевелится сразу под кожей.

В конце концов, носитель атакует персонажей. Форма атаки зависит от того, как "разложился" носитель. Выглядящие, как настоящие ходячие трупы, имеют мало оставшихся собственных мозгов, и поэтому их атаки бездумны. Тем не менее, носители на ранних стадиях инфекции могут быть весьма умны в своих попытках получить доступ к черепам персонажей. Они пытаются застигнуть персонажа в одиночку, или рассказать свой путь к какой-либо оборонительной позиции, в которой засели персонажи. Они также могут использовать оружие, что-нибудь от кухонных ножей до огнестрельного оружия. Тем не менее, они предпочитают не убивать своих жертв, так чтобы они могли бы съесть мозги жертвы, пока она еще жива.

Вы выглядите не очень хорошо...

Наряду со странным поведением люди выглядят больными. У некоторых могут проявляться больше болезненных симптомов, но менее странное поведение, а у других - хорошее физическое состояние, но ненормальное поведение.

ние. Вскоре после заражения паразитом большинство носителей проявляют симптомы в формах лихорадки, потливости и дрожания, периодических. На этом этапе носители по-прежнему сохраняют контроль над своим умом и могут быть весьма обеспокоены за свое здоровье. По мере того, как паразит развивается и принимает более устойчивый контроль, симптомы у носителя пропадают на некоторое время, хотя поведение носителя продолжает становиться страннее и страннее. В этот момент человек отвергает любую озабоченность по поводу здоровья, так как паразит проник своими щупальцами глубоко в головной мозг носителя.

Когда имеешь дело с носителями на этих ранних стадиях, для персонажей должно быть ясно, что что-то неправильно, но не так много, чтобы они о чем-то догадались. Сначала, физическое обследование и даже проба крови вряд ли предоставят какие-либо улики, отчасти потому, что врачи не те признаки ищут. После того, как паразит разовьется до такой степени, что обследование может выявить его, носитель уже сам не пожелает подчиниться такому обращению.

Чем заняты другие?

Не удивительно, что было много путаницы, особенно на ранних стадиях инвазии паразита. Начальные нападения происходят, пока еще носители кажутся более-менее нормальными людьми. Быстро распространились слухи о кажущихся мирными людях, начинавших конфликт на ровном месте и участвующих в каннибализме, что привело к разного рода теориям об этом.

Как только становится ясно, что эти атаки - не просто единичные случаи, местное население начинает паниковать. В суматохе некоторые люди убивают других, которых ошибочно подозревают под воздействием того, что вызывает агрессивное поведение. Паранойя принимает угрожающие размеры еще до того, как паразит разоблачает себя.

Многие люди заперлись в своих домах и начали заколачивать окна, как только насилие выплеснулось на улицы. Другие устраивают рейды на магазины продуктов питания и других предметов первой необходимости. На каждого человека, проявившего спокойствие и хладнокровие, по крайней мере, один теряет рассудок в той или иной форме. Некоторые просто паникуют и следуют поспешным решениям; другие сворачиваются калачиком на полу и не делают никаких решений вообще. В наиболее крайних случаях неинфицированные нападают на неинфицированных невинных людей за странное поведение.

А что-то хорошее?

Начиная с начальных атак и до полномасштабной инвазии, СМИ обеспечивают постоянное, но не всегда точное, освещение событий.

Первоначальные доклады сосредотачивают внимание на отдельных инцидентах с применением насилия, не связывая их вместе ни как. По мере развития событий СМИ освещают различные теории, которые были выдвинуты, и в конце концов они сообщают об омертвелом внешнем виде нападавших.

GM может использовать освещение в СМИ, в том числе печать, телевидение, радио и Интернет, чтобы не только держать персонажей во внимании о развитии паразитов, но также подчеркнуть повсеместный разгул беспорядка и неправильных представлений. Даже возможно, что персонажи могли бы выяснить причину событий первыми, в то время как в новостях до сих пор рассуждают о химическом оружии, массовой истерии, а также других возможных причинах. Однако, в конце концов, СМИ (и социальные медиа) получают размытые кадры паразита в действии, вырывающегося из раненого носителя. Это может быть, или не может, первым мимолетным знакомством с паразитом.

Что могут делать персонажи игроков?

Как только паразита освобождают, его действительно невозможно остановить. Носители распространяют его везде, прежде чем кто-то поймет, что что-то происходит. Даже если персонажи поймут всё сразу же, убедить остальных будет трудной задачей. Следовательно, основными проблемами персонажей будут просто не заразиться паразитами и удержать свой мозг в черепной коробке.

Есть несколько способов, которыми человек может подцепить паразита. Хотя СМИ может предоставить некоторую полезную информацию о мерах предосторожности, они также говорят много глупостей; это до тех пор, пока персонажи сами не выяснят для себя, как остаться самими собой. Это может быть одним из основных направлений в игре, персонажи должны будут собрать по кусочкам зацепки и придумать свои собственные теории о том, как избежать неприятной участи. Вполне возможно, они могли бы понять еще до властей, что атаки вызывает заражение паразитом, в этом случае персонажи могут попытаться убедить в этом других и рассказать об этом.

Если персонажи могут сохранять свои тела от заражения, им по-прежнему придется беспокоиться о том, как остаться в живых. Довольно быстро после заражения у носителей начинается развиваться жажда поедания мозгов, но способы, которыми они удовлетворяют этот голод, зависят от стадии развития паразита. По началу мозги носителей остаются нетронутыми, но паразит оказывает влияние, заставляя их предпринимать любые меры, необходимые для этого гротескного желания поедать живые мозги.

Носители на более поздних стадиях (выглядят явно зараженными) теряют способность говорить и мыслить, становясь звероподобными и

дикими. Они просто следуют к ближайшему живому существу, забывая про оружие и разрывая череп своей жертвы зубами. Животные, конечно, также представляют проблему. Хотя зараженные животные не столь умны, как люди, неосторожные жертвы могут легко потерять бдительность рядом с домашним животным.

Истина

Истинный враг в **Под Кожей** не сразу виден. Хотя полуживые люди и животные очевидно опасны, они становятся пожирающими мозги монстрами из-за влияния другого организма, доисторического паразита, который медленно поглощает их изнутри и управляет их поведением.

Конечно же, персонажам это всё не известно сразу, и должно быть потрачено достаточно времени на обнаружение всех ужасающих фактов.

Откуда он пришел?

Живые трупы, угрожающие персонажам и миру, являются носителями ранее неизвестного паразитического организма. Учитывая огромное экологическое воздействие паразита, удивительно, что ученые до этого никогда не обнаруживали каких-либо доказательств в археологических или геологических записях. Так как паразит предшествует эволюции человека, также возможно, что он никогда не получал возможности, как сейчас, распространяться и заражать живых носителей. Возможно, даже потому, что он неземной по природе, и после падения на Землю бездействовал эпохами до пробуждения.

Несмотря на то, что паразит медленно, но верно, распространяется по всем уголкам страны, изначально он был обнаружен где-то в районе проживания персонажей. Есть несколько способов, которыми паразит мог быть разбужен, и GM должен выбрать что-то подходящее для локации проживания персонажей. Бурение нефтяных скважин, добыча полезных ископаемых, вырубка лесов, археологические раскопки, даже рытье фундамента для нового торгового центра. Конечно, вполне возможно, что никто, или по крайней мере только персонажи, никогда не узнает, откуда пришел паразит, так что GM может просто оставить это тайной, если предпочитает.

Что они такое?

Кажущиеся нежитью существа, угрожающие персонажам и каждому рядом с ними, на самом деле человеческие и животные носители ранее неизвестного паразита. Существо начинает свой жизненный цикл как микроскопический одноклеточный организм, но неуклонно растет, как только у него появляется носитель. Паразит может войти в носителя на почти любой стадии в своем развитии, а не только на стадии одноклеточных. Однако, микроскопические паразиты особенно коварны, так как носитель может не иметь ни малейшего представления о том, что в

его тело вторгся чужой организм. Первоначально паразит прикрепляется к мозговому стволу носителя, и начинает оттуда расти, заражая и влияя на все аспекты биологии носителя.

Сам паразит не разумен и просто влияет на поведение носителя, нежели думает за него. Инстинкт заставляет паразита искать носителя, распространяться на новые носители и использовать этих носителей, чтобы потреблять материю живого мозга, которая особенно полезна для роста паразита и необходима для того, чтобы войти в финальную стадию своего развития, которая не особо приятна.

Разные носители по-разному реагируют на паразита, в зависимости от ряда факторов, включая химию мозга, источник инфекции, а также стадию развития паразита, когда он вошел в тело носителя. Например, некоторые носители не понимают, что что-то неправильно, когда паразит "замыкает" части мозга, которые говорят им, что это ненормально жаждать мозговых тканей человека. Однако, другие могли бы быть в курсе этических последствий своих странных новых побуждений и реагировали с соответствующим ужасом на изменения, которые они претерпевают. Третьи могут сначала ничего не понимать или может просто держать это в себе, пока физические изменения в их организме не становятся очевидными.

По мере роста паразита, он питается телом носителя, эффективно поедая его изнутри. Это приводит к тому, что носитель начинает гнить, пока еще жив, и у него прекращаются большинство признаков жизни, таких как пульс и дыхание. На самом деле, в какой-то момент этого процесса можно с уверенностью сказать, что носитель действительно умирает. Тем не менее, этот момент сложно определить, так как паразит, который к этому времени занимает значительную часть тела носителя, замещает или убирает необходимость в функциях некоторых органов. Становится невозможно обнаружить границу между носителем и паразитом.

Что они делают?

В течение нескольких часов после заражения паразитом поведение носителя начинает меняться, часто в сочетании с тяжелой лихорадкой, рвотой и другими симптомами болезней. По мере роста паразита и увеличения его влияния, он физически изменяет мозг носителя, что приводит к все более непреодолимому желанию потреблять живую ткань мозга, предпочтительно человека. Носители-животные относительно этого желания действуют довольно очевидным и непосредственным образом, нападая на других животных и людей по мере возможности. Люди, по крайней мере на первых стадиях, сохраняют свою способность рассуждать, помнить, и, по крайней мере, часть своей личности.

Это означает, что люди-носители на более ранних стадиях процесса, пока еще сохраняют

свой обычный внешний вид и используют различные трюки, чтобы приблизиться к своим потенциальным жертвам и манипулировать ими для вхождения в доверие. Носители могут попытаться перевести подозрение на других людей, предлагая кажущимися логическими ложные "тесты", чтобы доказать, что они не заражены, или просто просят и умоляют жертву открыть дверь и впустить их до того, как появятся зомби. В атаке носители могут использовать и оружие, чтобы подавить своих предполагаемых жертв. Тем не менее, они предпочитают употреблять живые мозги, и поэтому стремятся использовать не-летальное оружие или пытаются нанести травмы, чтобы съесть мозги у еще живой жертвы.

С дальнейшими повреждениями тела носителя паразит также разъедает его мозг, вызывая появление ходячего трупа. Следовательно, чем больше признаков разложения у носителя, тем он менее разумен. Эта потеря мозговых функций происходит постепенно, носитель постепенно теряет свои способности решать задачи, понимать причинно-следственные связи, использовать инструменты, помнить о жизни как человека и умение говорить. В ходе этого процесса, носитель переходит от использования обмана и трюков к прямым нападениям. Они могут даже выкрикивать непосредственно объект своего желания - мозги, и, возможно, даже "больше мозгов". Некоторые особенно разложившиеся носители продолжают выкрикивать "мозги", так как в их собственных умах осталась только исключительная сосредоточенность на этой мысли.

Как он распространяется?

Есть несколько способов, которыми паразит распространяется, но нет надежного способа удалить его из носителя в настоящее время. Одноклеточные паразиты живут в крови и слюне носителей, так что укус человека или животного носителя, повреждающий кожу, почти наверняка повлечет заражение паразитом. Аналогичным образом, любой контакт с кровью носителя может привести к инфекции, особенно если кровь попадет в открытую рану, рот, нос или глаза.

Большие образцы паразита могут войти в новый носитель напрямую. Паразит без носителя ползет, пока не сможет найти живое существо, затем он попытается войти через открытую рану, рот, нос или уши существа. В противном случае, он может даже прогрызть плоть, если потенциальный носитель быстро не остановит его.

На протяжении всего процесса инфекции, паразит продолжает поедать тело своего носителя, вызывая признаки смерти в ряде случаев. В конце концов, то, что осталось от тела хозяина разваливается, распадаясь на отвратительную груду плоти, костей и паразита. Затем паразит

поглощает остатки хозяина, продолжая расти, распространяясь и покрывая окружающее пространство, как мясистая лоза. В этом состоянии, паразит выбрасывает щупальце-подобные наросты, пытаясь поймать и заразить любое животное или человека, оказавшегося по близости.

Как их убить?

Что касается убийства, у персонажей есть две немного разные проблемы: убийство носителя и убийство паразита. Ни одна из них не проста, но убить паразита практически невозможно.

На самых ранних стадиях инфекции, до того, как носитель начнет демонстрировать физические признаки разложения, убить носителя так же легко, как обычного человека или животного. Потому, что паразит еще мал и еще не заполнил собой тело носителя, чтобы занять место его органов. Тем не менее, убийство носителя не убивает паразита. В зависимости от того, сколько времени носитель умирал, как поврежден труп, и насколько комфортно паразит устроился, могут пройти секунды, минуты или даже дольше до того, как паразит или его части выползут и начнут искать нового носителя.

Когда дело доходит до убийства носителя на ранних стадиях, появляются вопросы морали, которые, вероятно, озаботят персонажей, особенно в случае людей-носителей. Даже если носитель стал проявлять изменения в поведении, он все еще человек, в конце концов, и пока еще принадлежит сам себе (в основном). Вид этих этических соображений, как правило, зависят от того, что персонажи знают о причине причудливого поведения жертв. Если они еще не знают о паразите, они могут попытаться просто скрутить любого потенциального каннибала, пока не станет доступным лекарство. Если они знают о паразите, они могут рассудить, что его можно извлечь. Опять же, в зависимости от того, что они знают, они могут сделать это сами или захотят удерживать носителя, надеясь, что власти в ближайшее время найдут способ лечения.

На самом деле не существует большого различия между тем, где заканчивается один паразит и начинается другой. Каждый паразит, будь то одноклеточный организм или большое мясистое щупальце, на самом деле одна маленькая часть большего целого. Более правильно думать о каждой ячейке как части единого огромного организма, неважно соединены ли эти клетки друг с другом в пределах носителя или разделены большими расстояниями.

Именно из-за странной коллективной природы паразита так трудно убить носителя на поздних стадиях. Но это не значит, что трудно повредить носителя, это далеко не так. Видимый распад от поедания паразитом очень реален, плоть и даже кости носителя рвутся и ломаются, как правило, гораздо легче, чем у живого организма. (На более поздних стадиях инфекции

можно даже просто оттянуть конечности носителя.) Тем не менее, когда носитель расчленен, разнесен выстрелом, взорван или распался каким-либо образом, каждая отдельная часть продолжает "жить", ведомая фрагментом паразита внутри.

Когда паразита, будь он внутри или снаружи носителя, разрезают или иным образом разделяют на куски, он не умирает и даже не выказывают никаких признаков травмы. Вместо этого каждый фрагмент продолжает функционировать как отдельный паразит, и либо ищет нового носителя, либо продолжает расти, в зависимости от обстоятельств. Например, отделенная от тела носителя рука продолжает ползть в поисках мозгов для пропитания паразита внутри нее. В конечном счете паразита практически невозможно убить, так как он должен быть полностью уничтожен до последней клетки. Единственным надежным методом является сжигание, хотя полное погружение в некоторые кислоты может также дать аналогичный результат.

Неотложное хирургическое вмешательство?

К сожалению, нет хорошего способа удалить паразита из носителя, за исключением самых ранних стадий. К тому времени, как у носителя проявятся какие-либо признаки инфекции, паразитарные клетки уже распространятся по всему телу, засеяв его для дальнейшего развития, а "колония" паразита в мозгу начнет свою работу. Тем не менее, через несколько мгновений после первичного инфицирования, в частности, от укуса, эффективным (но грязным) средством отделения паразита от потенциального носителя может стать ампутация, прежде чем у него появится шанс пустить корни.

Кроме того, операция на головном мозге довольно сложна.

Хронология

После высвобождения паразита должно пройти некоторое время прежде, чем станут очевидными истинные последствия. Следующая хронология охватывает некоторые из наиболее важных событий, которые могут повлиять на персонажей непосредственно, или по крайней мере на события вокруг них.

00:00. Паразит высвобождается от долгой спячки. Первоначально доступные для него люди становятся носителями, хотя и не осознают этого.

11:06. Последние люди и животные, присутствующие вблизи места обнаружения паразита, невольно становятся подвержены заражению.

12:23. У первоначальных носителей начинают проявляться признаки паразитической инвазии, в том числе лихорадка, тремор и необычное поведение. Смытые или выброшенные телесные отходы заражают паразитом вредителей, хищников на них и других животных.

16:49. Симптомы первых носителей ухудшаются, а некоторые начинают удовлетворять свою потребность в мозгах. Большинство людей-носителей принимают меры предосторожности, чтобы скрыть свои действия.

22:58. Паразит распространяется через многочисленные не-летальные нападения животных. Жертвы получают лечение и начинается отстрел бешеных животных, но врачи не обнаруживают в них паразита в настоящее время.

День 2. 911 получает постоянно растущее число обращений по поводу нападений животных и бытовых инцидентов, и сообщение, что, по крайней мере, один человек пропал без вести.

День 4. У первоначальных носителей начинают появляться признаки разложения, еще у живых.

День 5. Носителя случайно госпитализировали. Врачи поставлены в тупик некротическими симптомами.

День 6. Врачи обнаруживают присутствие паразита в неистовом пациенте.

День 7. Первые сообщения о том, что оторванные конечности и фрагменты инфицированных людей собираются вместе.

День 8. Расчлененные носители и паразитарные фрагменты продолжают собираться вместе.

День 9. Гигантское сочетание гнилой плоти и паразитов начинает кругом всё опустошать.

День 26. Паразит влияет на всё в непосредственной близости от места его обнаружения. Носители превосходят численностью незараженных, мясистые паразитарные "гнезда" видны везде.

День 57. Паразиты и носители продолжают формировать большие колонии существ, которые быстро распространяют паразита на прилегающие районы. Даже тогда, когда военные разрушают одно из существ, оно рассеивает паразитов по всей области.

День 111. Паразит распространяет свое влияние на все Соединенные Штаты и был замечен в соседних странах.

День 235. Из-за того, что обычное оружие кажется бесполезным против паразита, моральный дух военных опустошается. Кроме того, инфицированные солдаты и офицеры продолжают применять оружие на своих товарищей, что привело к повальной паранойе и дезертирству.

День 296. Паразитарные инфекции влияют на все ветви власти на каждом уровне, угрожая разрушить общество.

Год 2. По всей стране, да и во всем мире, заражение паразитом продолжает расти, скрытые инфекции и массивные колонии существ вызывают большие разрушения и гибель людей.

Год 2. Правительство Соединенных Штатов встречается с представителями других стран для координации строительства подземных убежищ.

Год 2. Правительство начинает отбор и проверку граждан для переезда в подземные убежища.

Год 3. Выжившее неинфицированное население в мире оценивается примерно в сорок семь процентов от уровня до выхода паразита.

Год 3. Около шестидесяти процентов неинфицированного населения мира в настоящее время проживает в безопасных подземных убежищах.

Год 4. Для уничтожения паразитов военные нескольких правительств иницируют атомную политику "выжженной земли".

Локации

Атака колонии существ!

Эти паразиты могут быть и не разумны, но они инстинктивно тянутся друг к другу. Когда носители теряют части тела, эти фрагменты ищут друг друга, объединяются и создают огромных Ужасающих Чудовищ. В этих страшных башнях из гнилой плоти и извивающихся паразитов невозможно сказать, где один паразит или часть тела заканчивается и начинается другой. Как и отдельных носителей, это существо почти невозможно уничтожить, так как стрельба по нему лишь делает в них дырки или удаляет отдельные части, но не делает ничего, чтоб остановить, а у него много запасных частей.

Как и отдельные паразиты, мерзость стремится распространиться и заразить других, но у нее есть массивное тело и силы, чтобы сделать это немного по-другому. Монстр удерживает или даже обволакивает жертву, чтобы заразить ее, а также наносит много сопутствующего урона.

Хотя это и не физическая локация, колония существ создает достаточную угрозу, чтобы стать отличительной чертой любого места, в котором персонажи сталкиваются с ней.

События:

- Когда люди собираются вместе под наблюдением полиции или вооруженных сил, возвышающиеся столбы плоти вырываются из канализационных коллекторов, разбрасывая машины и истребляя собравшуюся группу.

- Убегая от монстра, персонажи спрятались в здании. Но составная плоть чудовища является аморфной, и просто затекает вовнутрь.

- Большая толпа бежит от монстра, но он нагоняет их и скоро убьет их всех, если персонажи не будут действовать быстро.

- Военные готовятся атаковать существо тяжелой артиллерией, но персонажи понимают, что это только поможет распространению паразита.

- По какой-то причине башня из паразитов закрепила внимание на персонажах и преследует их, независимо от того, куда они идут.

Зараженная ферма

Несмотря на изолированность, ферма подверглась нападению паразита так же, как и всё вокруг. Сначала это может быть не очевидным. Из-за большой концентрации животных, живущих в небольшом пространстве, паразит быстро распространяется, заражая скот и заставляя его идти против своих хозяев. Хотя фермеры чаще всего хорошо вооружены и готовы убивать зараженных животных, выстрел из дробовика в голову носителя не является хорошей идеей. И это всего лишь вопрос времени, когда хищный скот начнет потреблять мозги людей.

События:

- Спасаясь от ужасов мира, персонажи вышли к ферме, где приветливые жители приглашают их на ужин и отдых. Конечно, фермеры - уже носители, а персонажи теперь в меню.

- Персонажам преградили дорогу коровы. На самом деле, коровы - носители и быстро двигаются, чтобы окружить персонажей и атаковать.

- Фермер просит помощи у персонажей в том, чтобы сохранить оставшуюся часть животных после того, как у одного появились признаки инфекции.

- На полях, на которых когда-то росло зерно, теперь гнезда паразитов, перемешанные с остатками носителей, животных и людей.

- Несмотря на растущий хаос, местный фермер работает без перерыва, чтобы обеспечить приток свежего мяса для выживших и беженцев. Даже после тщательного приготовления пищи, она имеет странный вкус, а те, кто ел ее, ведут себя немного странно.

- Очень спокойный фермер загружает свой грузовик странно-выглядящие овощные коконы.

Близлежащие окрестности

От самых бедных трущоб до самых богатых огороженных поселков, все районы почувствуют на себе действие паразита рано или поздно. Голодные для мозгов носители нападают на соседей. Хотя, даже если среди них не будет зараженных, паранойя натравит соседей друг на друга. Некоторые районы становятся зоной военных действий, несмотря на то, что, работая совместно, жители останутся в живых лишь немногим дольше.

Персонажи могут вернуться домой после того, как события начнут развиваться, и застанут радикальные изменения. От разбитых окон до гнезд паразита на стенах зданий. Еще более тревожно, что некоторые из соседей все еще дома, ведя себя так, как будто ничего не случилось...

События:

- Когда персонажи пытаются встретиться с друзьями или родственниками в своем

доме, появляется огромная колония существ и начинает опустошать окрестности.

- Куча голодных носителей преследует персонажей, но никто из людей не готов открыть дверь, чтобы помочь.

- Один из кварталов кажется не затронутым событиями, без каких-либо признаков насилия. На самом деле, жители кажутся слишком спокойными и удовлетворенными...

- Когда персонажи скрываются или ищут кого-то, в район входят команды спецназа и прочесывают все помещения. Они ищут выживших, или сначала выстрелят, а потом будут задавать вопросы?

- Соседи одного из персонажей приходят к ним за помощью, умоляя персонажей следовать за ними, но не объясняя, что происходит. Это ловушка, или они просто запаниковали?

- Район сперва кажется покинутым, но внезапно со всех сторон появляются носители и фрагменты паразита.

- Сбежавший из зоопарка тигр бродит по окрестностям. Он уже носитель?

Канализационные тоннели

В поисках пути побега от голодных до мозгов носителей паразита, от соседей-параноиков или от сильно усердствующей полиции, персонажи могут решить, что канализационные туннели являются перспективным вариантом. По мере распространения хаоса улицы становятся все менее безопасными, делая канализационную систему, возможно, лучшим способом, чтобы обойти их.

Туннели темны и ужасно пахнут, что не удивительно. Конечно же, со всеми смертями и разложением на поверхности, нигде не пахнет особенно хорошо. Войдут ли персонажи в канализационные туннели по собственному выбору или от безысходности, это место далеко от приятного или безопасного.

События:

- Батарейки в фонарях персонажей на исходе, а в канализации больше нет никакого другого источника света.

- Единственный способ продолжить путь - это пройти по колено в сточных водах. Но в них может быть паразит...

- Проход впереди блокируется стеной пульсирующей плоти массивного гнезда паразита.

- При попытке сократить путь через канализацию персонажи безнадежно потерялись.

- Персонажи сталкиваются с другой группой выживших движущихся через канализацию, но может на самом деле они носители?

- Оторванные конечности, обрывки плоти и извивающиеся фрагменты паразита проходят мимо персонажей, игнорируя их. Они направляются вглубь канализации, чтобы объединиться с уже формирующейся колонией существ огромных размеров.

- Канализационные туннели соединены с бомбоубежищем, но его обитатели не желают открыть дверь.

- Канализация соединена с недавно раскопанным котлованом для фундамента нового здания; именно здесь был обнаружен паразит.

Телевизионная станция

Телевизионная станция находится в студии, где проходят съемки местной программы новостей. По мере того как паразит начинает распространяться, затрагивая всё новые области, станция вещает почти без остановок и покрывает текущие события. Опасность и страх хороши для рейтинга, а нынешний кризис является беспрецедентным. Местное ток-шоу занимает большую часть времени вещания и ведется перед живой аудиторией в студии, которые считают себя в безопасности от того, что происходит за пределами студии до тех пор, пока остаются внутри.

Персонажи могут взаимодействовать с телевизионной станцией двумя способами: путем просмотра трансляции на экранах телевизоров дома или на витринах, или посетив станцию лично. Они могли бы увидеть мельком программу много раз на экранах телевизоров, прежде чем отправиться в студию.

События:

- Ведущие местной программы распространяют опасную дезинформацию о кризисе. Если персонажи лучше знают, единственный способ исправить это, посетить станцию.

- В прямом эфире одна из звезд или гостей наклоняется и кусает чужую голову.

- Приглашенный эксперт программы намеренно распространяет ложную информацию, потому что эксперт уже носитель паразита.

- Один или несколько членов аудитории начинают выглядеть хуже и хуже, но все остальные слишком отвлечены происходящим на сцене, чтобы заметить.

- Персонажи много раз мельком смотрели шоу, и каждый раз один из ведущих выглядел все более больным и вел себя страннее.

- После серии несчастных случаев и актов саботажа, телестудия - единственное место с оборудованием для общения с внешним миром.

Зоопарк

Животным в зоопарке некуда было бежать, когда паразит пришел за ними, и инфекция быстро распространилась. Последствия очевидны, так как трупы в различных состояниях разбросаны по зоопарку, а животные, уже носители, рыскают по некоторым вольерам. Некоторые из ворот широко открыты, а обитатели давно ушли.

Персонажи могли бы пройти через зоопарк,

чтобы срезать путь или во время бегства от преследователей. На первый взгляд зоопарк кажется пустынным, хотя полиция и военные знают о сбежавших опасных животных, у них полно забот в другом месте. Зоопарк закрыли, как только стала ясной серьезность ситуации, но некоторые лояльные сотрудники остались для ухода за животными. Для них это всё плохо кончилось.

События:

- Несколько выживших заперлись в сувенирной лавке, но лишь вопрос времени, прежде чем инфицированные животные прорвутся вовнутрь.
- Когда персонажи решили пройти сквозь зоопарк, они поняли, что что-то преследует их, и это инфицированный тигр.
- Лежащий аллигатор кажется мертвым, пока кто-нибудь не подойдет слишком близко.

- Хранитель зоопарка кормит животных человеческим мясом. Либо он - носитель, либо полностью потерял рассудок.

- Вода в одном из вольеров темна и мутна, с еле видимыми движениями чуть ниже поверхности воды. Но, похоже, несколько животных пили из него...

- Когда персонажи идут через темное или закрытое помещение зоопарка, на них внезапно нападают отрезанные части тел нескольких животных.

- В аквариуме появляется огромная масса усиков и плоти и начинает бросаться на стекло.

- Особенно ужасающее существо скрывается в тени внутри клетки с надписью "Крыса-обезьяна с Суматры".

Бестиарий

Зараженный человек

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
2	2	2	N/A	N/A	N/A

Особенности: На ранних стадиях заражения (+Заражение не заметно, +Хищный, -Целеустремленный), на поздних стадиях заражения (+Наводит ужас, -Бездумный, -Еле плетется).

Экипировка: грязная одежда.

Разваливается: Всякий раз, когда зараженный человек получает физический стресс, из его тела выпадает заражённый кусок плоти, создавая **Зараженный Фрагмент** в этом месте.

Всё есть одно: если десять или более зараженных существ (за исключением фрагментов) находятся в одном и том же месте, паразиты внутри них могут сливаться вместе, эффективно уничтожая тела носителей и образуя огромную составную мерзость. Это разрушает всех зараженных существ, но создает **Ужасающую Мерзость** в этом месте.

Заражение: Когда зараженный человек наносит физический стресс живому персонажу атакой ближнего боя, он заражает персонажа паразитом. Когда персонаж получает физическую травму при удалении стресса, полученного из-за физической атаки заражённого, персонаж получает отрицательную физическую особенность "-Зараженный" наряду с обычной травмой. Персонажи с особенностью "-Зараженный" медленно входят под контроль паразита, становясь агрессивными в отношении живых людей. Всякий раз, когда персонаж с особенностью "-Зараженный" получает физический стресс, из его тела выпадает зараженный кусок плоти, создавая **Заражённый Фрагмент**. Единственный способ предотвратить заражение - это удаление поврежденной конечности до того, как паразит сможет распространяться. Когда персонажу грозит особенность "-Зараженный", он может вместо этого выбрать удалить конечность и получить физическую травму Серьезностью 3 (смотрите Необратимые Последствия Травм).

Зараженный Фрагмент

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
2	1	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Трудно убить, +Легко и быстро двигается, -Бездумный.

Экипировка: N/A.

Маленький: Каждый стресс-трек Заражённого Фрагмента содержит только один ярус из трех блоков. После того, как все эти три блока заполнены, он погибает.

Заражение: Смотри профиль **Зараженного Человека**.

Зараженная корова

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
2	5	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Наводит ужас, +Стойкая, -Бездумная.

Экипировка: колокольчик.

Стойкая: Зараженные коровы имеют +1 к физическому сопротивлению, как если бы они были

одеты в броню, в связи с их крепкими телами.

Разваливается: Смотри профиль **Зараженного Человека**.

Все есть одно: Смотри профиль **Зараженного Человека**.

Заражение: Смотри профиль **Зараженного Человека**.

Зараженный тигр

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
5	2	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Наводит ужас, +Хищный, +Скрывающийся, -Бездумный.

Экипировка: когти (1 позитивная кость, +2 урона).

Разваливается: Смотри профиль **Зараженного Человека**.

Все есть одно: Смотри профиль **Зараженного Человека**.

Ужасающая мерзость

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
6	6	1	N/A	N/A	N/A

Особенности: +Аморфная, +Наводит ужас, +Массивная, -Волочится.

Экипировка: Дробящие приатки (3 негативные кости, +8 урона).

Массивная: Каждый стресс-трек Ужасающей Мерзости имеет пять ярусов по три блока. После того, как все пятнадцать из этих блоков заполнены, она погибает.

Почти не разрушаемая: Ужасающая Мерзость имеет +4 к физическому сопротивлению, как если бы она были одеты в броню, в связи с их почти не разрушаемым аморфным телом.

Ассимиляция: Когда Ужасающая Мерзость наносит физический стресс атакой в ближнем бою на персонажа, этот персонаж поглощается в массу жидкой плоти и паразитических организмов и умирает, независимо от травм или стресса. Ужасающая Мерзость затем заживляет 3 физических стресса из-за поглощения новой плоти, убирая стресс со своего стресс-трека.

Солдат НАТО

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	4	2	3	2	2

Особенности: +Военная подготовка, +Голос власти, -Заядлый курильщик, -Замученный(Усталый).

Экипировка: НК416N винтовка (1 негативная кость, +5 урона), бронежилет (+1 физическое сопротивление), сигареты, аптечки.

Под кожей. Пост-апокалипсис.

Ничто не остановило паразитов, когда они высвободились. В них стреляли, рубили, взрывали, ничего не работало, кроме полного сжигания. И что армия могла сделать, когда твари везде? Твари просто продолжали распространяться, заражая всё больше людей и убивая всё больше людей. В конце концов, каждая часть окружающей среды имела какие-нибудь изменения - деревья, растения, реки, озера. Он был везде и во всем.

Все, что подверглось заражению, выглядело достаточно плохо, но потом появились эти огромные отвратительные монстры из частей, которые подстрелили или обрубали у отдельных носителей. Мало того, что они наносят серьезные повреждения, но даже самые большие пушки военных не могли что-то сделать, кроме

как разорвать их на более мелкие части, которые собирались обратно вместе или просто ползли и заражали больше людей и животных.

Я предполагаю, что не должно никого удивить, что правительство приняло решительные меры, но до сих пор не могу поверить, что так много стран договорились об этом так быстро. Много людей все еще были на поверхности, когда это случилось, но они сказали нам, все уже являлись носителями, и лечение невозможно. Я не верю в это, ни единому слову. Если бы они потратили столько же усилий на поиски лечения, как при подготовке убежищ и на план "дезинсекция"... Конечно, убежища были подготовлены довольно быстро. Подозрительно быстро, как некоторые говорят.

Своего рода резервный план

Когда паразит распространился по всему земному шару, не встретив сопротивления военных сил мира, представители самых сильных стран встретились за закрытыми дверями, чтобы

обсудить возможные решения. Некие лица выдвинули своего рода резервный план на случай непредвиденных обстоятельств. Этот план уже был исследован сверхсекретными исследованиями по всем аспектам его осуществления и последствий. Об этих исследованиях не знали

даже многие из высших должностных лиц в вовлеченных странах.

Официально, сразу же началась работа над подземными убежищами, глубокими и достаточно защищенными от любого стихийного бедствия на поверхности. В этих убежищах были помещения для животных и самые современные теплицы и гидропонные системы. Убежища были бы больше, с удобствами различных размеров, расположенные под многими странами мира, но без забот о территориальном размежевании, что когда-то казалось столь важным.

В действительности, строительство этих убежищ началось задолго до этих встреч, еще до открытия паразита. Якобы, они были предупредительной мерой: резервный план, чтобы род человеческий выжил при любом возможном бедствии, природном или иного рода. Конечно, большинство из этих гипотетических сценариев предполагает, что поверхность будет необитаема из-за какого-то неконтролируемого события, а не посредством согласованных усилий со стороны основных правительств мира.

Когда строительство близилось к завершению, правительства начали собирать граждан и подвергать их тщательному процессу осмотра, чтобы убедиться, что паразит не войдет в этот новый мир. Даже после тестирования потенциальные обитатели убежищ были помещены в карантин на несколько дней и контролировались на наличие признаков заражения. Это был неприятный и пугающий процесс, но не так страшен, как то, что большинство людей уже видели либо сами, либо в новостях.

Тем, кто хотел место в убежищах, пришлось отказаться от каких-либо претензий на личные права или личную жизнь. Некоторые жаловались или возражали, и были отклонены в пользу более согласных граждан. В Соединенных Штатах некоторые группы попытались принять правовые меры, но со всем происходящим судов мало осталось, а персонал был слишком занят другими делами. Хотя иски были поданы, ими никому было заниматься.

Уровень сотрудничества между странами был беспрецедентным. Хотя все государства-члены Организации Объединенных Наций, в конечном счете, согласились с деятельностью к удивлению внешних наблюдателей, во многих отношениях толчок для проекта дало правительство Соединенных Штатов. В то время большинство людей, если бы они были даже осведомлены о событиях за пределами своих общин, объясняют это ранее неслыханное сотрудничество между странами в невероятных масштабах угрозой, которая нависла над всем человечеством.

Прощай водная планета

План, согласованный государствами-членами Организации Объединенных Наций, призывал к полной ликвидации паразита. Из-за не-

вероятной стойкости паразита и глубокой зараженности окружающей среды, точечные атаки были признаны несущественными. Из-за обычного правила верховенства закона во многих странах, включая Соединенные Штаты, за решение выжечь с поверхности всю жизнь взяла на себя ответственность относительно небольшая группа лиц, в конечном счете.

Над этой ультимативной операцией выжженной земли работало много военных сил, согласованно использовались комбинации термоядерных бомб и экспериментального оружия. Результатом этого стало очевидное уничтожение всей жизни на поверхности планеты: животных, растений, а также всего остального.

Конечно, многие люди были глубоко обеспокоены тем, что случилось. Множества выживших проявили неверие или шок от масштабов разрушения. Решение было принято и приведено в исполнение относительно быстро, и большей части населения еще предстоит осознать масштабность событий.

Полная ликвидация (возможно)

Несмотря на принятые меры по полному уничтожению жизни на поверхности, и на некоторой глубине под ней, нет никакой гарантии, что они успешно выполнили цель по ликвидации паразита. Учитывая то, как был обнаружен паразит, некоторые опасаются, что он мог выжить. Конечно, большинство людей не знают, как он высвободился, и еще меньше имеют какое-либо представление, откуда он пришел.

Команды ученых регулярно отправляются на поверхность. Среди прочих обязанностей, они ищут любые признаки выжившего паразита. Даже если будет обнаружен живой паразит, сомнительно, что эта новость будет широко распространена. Оставшиеся органы власти вряд ли захотят объявить о том, что они уничтожили планету за зря.

Цена выживания

Человеческая раса выжила, но только частично и с большими затратами. Только очень влиятельные люди имеют какое-либо представление о реальной цене от вторжения паразита и ядерного огненного шторма, который выжигает его присутствие на Земле. По лучшим оценкам подземное население составляет около двадцати процентов от населения до открытия паразита. А число образцов растений и животных значительно ниже, бесчисленные виды ныне вымерли.

Персонажи оказались достаточно удачливы, чтобы выжить, по какой-то причине. Вполне возможно, что они просто оказались в нужном месте в нужное время, окруженные силами НАТО и отправленные на обследование и карантин. Возможно, их взяли из-за некоторых специфических навыков, генетических признаков, или просто потому, что их семьи знали нужных

людей. Даже возможно, что персонажи пролезли в очередь, несмотря на то, что было довольно сложно.

Жизнь под землей

Жизнь под землей неприятна, если не сказать больше. Отсутствие естественного солнечного света, неузнаваемая или синтетическая еда, а также факт, что очень многие члены семьи, друзья и коллеги теперь мертвы, делают жизнь сложной. У каждого имеется работа для обеспечения длительного выживания человечества и для развития ограниченного жизненного пространства. Потребительская экономика ушла. Большинство аспектов жизни контролируется непосредственно правительствами убежищ, все местные руководители назначены Организацией Объединенных Наций.

Хотя демократия и традиционное верховенство закона в Соединенных Штатах было отложено еще до переселения, многие люди предполагали, что они возобновятся после того, как народ благополучно расселится в подземных убежищах. Это не тот случай. Чрезвычайное положение было бессрочным, и оно продолжается, людей в значительной степени контролируют и ограничивают. Конечно, проблема не просто в том, что люди не могут покинуть свое жилье и общественные зоны, в любом случае некуда больше идти. Тем не менее, было бы хорошо иметь свободу перемещения между различными убежищами, чтобы навестить друзей и близких. Якобы в интересах безопасности этого не происходит. Передвижение сильно ограничено; большинство жителей могут передвигаться только из своего жилого сектора до своей рабочей зоны и до ограниченного числа общественных рекреационных зон, в том числе общественные столовые.

Как и любой ныне еще живой, у персонажей есть обязанности, назначенные либо на их навыках, либо на нуждах убежища. Они не получают зарплату, так как нет никакой функционирующей экономики. Рабочие получают место для сна (обычно комната, которую делят с другими, часто незнакомыми людьми), регулярное питание (обычно не особо аппетитное), а также возможность провести свое нерабочее время в специально отведенных местах отдыха.

Во время переселения людям разрешили принести лишь очень ограниченное число вещей, как правило, то, что может поместиться в один небольшой чемодан. Хотя предметы первой необходимости, в том числе основная функциональная одежда для сна, работы и отдыха, предоставляются, большинству людей очень не хватать свои бывших домов, особенно семейных реликвий и других сентиментальных вещей, которые были слишком большими, чтобы принести, или были разрушены во время кризиса. Неудивительно, что люди с влиянием и правильными связями имели большую свободу в этом;

жилые районы руководителей и влиятельных персон более просторны и лучше подготовлены. Некоторые из них сопоставимы с пятизвездочным отелем, по крайней мере, по сравнению с жилищами большинства выживших.

Начать всё сначала

Политики продолжают обещать, что все будет так, как было, и в общественных зонах отображают концептуальные визуализации массивных, зеленых, утопических подземных сообществ будущего. Хотя, это очень будет не скоро, и сейчас люди должны работать усердно, их единственной наградой является место для сна, пища, и знание того, что они работают для лучшего будущего.

Хотя большинство людей работают над тем, чтобы сделать жизнь возможной и несколько терпимой под землей, правительство уже высылает команды ученых в сопровождении солдат на поверхность. В дополнение к замерам уровня заражения радиоактивными осадками и предсказанию, когда поверхность может быть снова пригодной для жизни, они также ищут какие-либо доказательства выживания паразитов. Безусловно, правительство сохранит такое открытие в секрете. Последствия обнаружения живых паразитов трудно предсказать, но возможности включают в себя что угодно от дополнительной термоядерной бомбардировки до решения остаться в подземных убежищах навсегда.

Локации

Снаружи

Термоядерное разрушение сделало поверхность Земли необитаемой радиоактивной пустошью. Она выжжена и бесплодна, без какой-либо растительной или животной жизни. Даже озера и океаны лишены почти всей жизни. По понятным причинам, только уполномоченному персоналу разрешен доступ на поверхность, и только с защитным оборудованием. Даже уполномоченный персонал выходит на поверхность только для выполнения конкретных заданий. Разведывательные команды, как правило, включают в себя ученых в сопровождении солдат (как для защиты ученых, так и контроля за ними), которые оставляют безопасность убежищ для проведения тестов на состояние поверхности.

Если персонажи не имеют значительной подготовки с научными инструментами или они не солдаты, они вряд ли получат разрешение на выход на поверхность. Они могут сделать это в любом случае, либо чтобы удовлетворить свое любопытство, либо для других целей.

События:

- Чтобы выйти на поверхность без авторизации требуется обойти системы безопасности, в том числе вооруженных охранников и защитные шлюзы. Электронные замки на контрольно-пропускных пунктах требуют

цифровых кодов или даже снимка сетчатки глаза и отпечатков пальцев.

- Команда ученых не смогла вернуться, и власти также потеряли контакт с солдатами, высланными за ними. Персонажей призывают присоединиться к поисковой партии, но не говорят, что происходит.

- Несмотря на то, что поверхность считают стерильной, и они проходят через процедуры тестирования и обеззараживания, один из ученых или солдат ведет себя очень странно после возвращения.

- Ходят слухи, что некоторые животные и даже люди выжили на поверхности, но ужасно мутировали.

- После того, как персонажи разозлились не того человека или задавали слишком много вопросов, их выкинули на поверхность и оставили там умирать.

- Некоторые люди, которым не повезло войти в большое убежище, выжили в своих собственных частных убежищах или в других местах. Они хотят войти в большое убежище ко всем остальным, но официально их не существует.

Секретный правительственный объект

После обнаружения паразитов правительства мира начали работать вместе, как никогда раньше, действуя как одно целое, чтобы защитить уцелевшее население и очистить поверхность. При отсутствии прессы и с молчаливым руководством, большинство людей теперь имеют слабое представление о текущем состоянии правительства, зная только, что оно работает в условиях чрезвычайного положения. Те, кто задают слишком много вопросов, или ссылаются на свои конституционные права, как правило, получают неприятный визит полиции убежища.

Этот секретный правительственный объект обеспечивает уровень комфорта, о котором в среднем убежище можно только мечтать. Здесь политики встречаются, чтобы ознакомиться с последними сведениями о состоянии поверхности и обсудить более секретные проекты. Без уважения к демократии или конституции, эти люди решают судьбу оставшегося населения.

События:

- Одного из персонажей выбрали для слежки за соседями и сообщений о любой мятежной деятельности.

- Персонажи выбраны, чтобы встретиться с политиком в его офисе за тем, чтобы лидер смог решить любые проблемы их сообщества.

- Объект содержит доказательства того, что Соединенные Штаты больше не являются суверенным государством, и о том, что мировое правительство существовало задолго до появления паразита.

- Файлы и документы указывают на то, что мировое правительство знало о паразите до его якобы "случайного" обнаружения.

- Секретная лаборатория глубоко на объекте содержит живые образцы паразита. Но почему они хранят их после разрушения поверхности вместо того, чтобы уничтожить их?

- Звучит тревога, указывая, что присутствие персонажей было обнаружено. Солдаты и полиция начинают прочесывать объект в поисках злоумышленников.

Убежище

Огромные, но все еще очень ограниченные убежища, где живут остатки человечества. Теперь люди должны проводить всю свою жизнь всего в нескольких квадратных милях или в нескольких комнатах и коридорах. Убежище представляет собой сочетание естественных пещер, старых шахт и новых строений. Лучшие районы довольно приятны, с растениями и системой климат-контроля, в то время как большинство из них неудобны и грязны.

Хотя многие люди рады просто быть живыми, всё же эти убежища являются тюрьмами по своей структуре и управлению. Для некоторых потеря прежнего мира и существующие условия просто невыносимы.

События:

- Полиция убежища тщательно обыскивает каждую жилую зону, несмотря на возражения жильцов, и не говорят, кого или что они ищут.

- Один из жителей сходит с катушек и начинает нападать на соседей.

- Несчастные жители начать планировать революцию и предложили персонажам присоединиться.

- Политик созывает собрание общины, чтобы ответить на вопросы и решить проблемы жителей. Он очарователен, но его ответы и прогибы пусты.

- Внезапно начинают мигать сигнальные огни и выть сирены, и вскоре люди в защитных костюмах входят в убежище и начинают задерживать жителей.

- Кто-то рассказывает персонажам, что Организация Объединенных Наций была марionеткой мирового правительства, и все, что произошло, было частью какого-то плана. Человек утверждает, что знает, что есть доказательства на соседнем объекте, но нуждается в помощи, чтобы добраться туда.

- Персонажей выбрали для тяжелого труда по выкапыванию расширения тоннеля. Во время выемки грунта, они натываются на пещеру, содержащую паразитов. Правительство быстро начинает операцию по их устранению, а также любых других свидетелей.

Бестиарий

Смотритель убежища

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
1	2	4	2	4	2

Особенности: +Обаятельный, +Прирожденный лидер, -Радиационное заражение, -Безжалостный.

Экипировка: хороший костюм, фляжка с самогоном, револьвер .357 Magnum (1 позитивная кость, +3 урона), 1 пуля.

Полицейский убежища

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
3	2	1	3	1	2

Особенности: +Атлет, -Радиационное заражение, -Безжалостный.

Экипировка: дубинка полицейского (+1 урон), тазер (1 негативная кость, +3 урона), униформа убежища.

Поверхностный патруль

Ловкость	Живучесть	Логика	Сила Воли	Харизма	Сочувствие
4	2	3	2	1	3

Особенности: +Чувство направления, +Тренинг выживания, -Радиационный тренинг.

Экипировка: винтовка M16A4 (1 негативная кость, +5 урона), противогаз, противорадиационные препараты, банка супа с истекшим сроком годности.