

Лестница в небо

АРРРГХЪ! – мощнейший удар по прогнившим концепциям сатаноролевизма в России и первая Истинно Светлая Ролевая Игра для Настоящих Людей, зрящих Свет Истины на русском языке!

В простой и понятной форме игры, разъясняется путь Человека в его постижении Света. Ведущий Сюжета сопровождает персонажей игроков по заранее написанному сценарию некоего глобального заговора Инфернальных Сил Тьмы, реагируя на заявки игроков на действия и описывая на словах реакцию окружающего мира и новые козни подлежащих безжалостному уничтожению и изгнанию сатаноидов.

Для игры вам понадобятся обеспечивающие элемент случайности несколько обычных шестигранных кубиков, Ведущий Сюжета, на котором лежит ответственность за сценарий, происки коварных врагов и описания окружающего персонажей игроков мира, и два-три единомышленника, которые и будут постигать Вселенский Свет Любви через игру.

Это модуль предназначен для игры в сеттинге «АРРРГХЪ».

АРРРГХЪ – это наш современный мир, но не совсем с той стороны, с какой мы привыкли его видеть. Конечно, многие из вас знакомы с теорией заговора, что-то слышали о масонских ложах или тайных культах.

Но кто мог подумать, что всё настолько плохо?

Да, масоны, культы, корпорации, заговоры – все они существуют. Но к ним идут тонкие чёрные нити Зла, начало которых – в мерзких хитинодемонических лапах иудеоинфернального межгалактического Кагала.

Станьте же воинами Истинного Света! Наведите порядок в своём отдельно взятом городе N!

К прочтению необходимы книги «АРРРГХЪ» и «Второй ударъ», находящиеся в свободном доступе.



СТРАНИЦА-ОБЕРЕГ от ифериалната зла

Всё приключение происходит в небольшом городе N, с населением около полумиллиона человек. На начало игры в городе нормально функционируют все городские службы, кроме полиции, которая просто по уши погрязла в работе. За последние три месяца наблюдался невероятный рост уровня преступности. Статистика раскрываемости выросла в полтора раза, но количество преступлений увеличилось ещё больше. Наибольший рост наблюдается среди убийств на национальной и религиозной почвах.

По городу регулярно находят обескровленные трупы животных. Некоторые люди говорят, что были свидетелями знамений Божиих, которые возвещали об Апокалипсисе. Мы умоляем вас не слушать это, ведь назревают куда более серьезные проблемы.

- *Птицы! Птицы! Гнездо на связи!*
- *Да, Гнездо, это Птицы, приём.*
- *У вас уудоинфернальная активность.*
- *Активность, вас поняли, приём.*
- *Задаю координаты: **** градусов с.ш., **** градусов в.д., приём.*
- *Принято. Двигаемся.*

- *Паша, где это?*
- *...высотка в центре.*
- *Разрази меня Свет!..*

Место действия: город N, конспиративный подвал Птиц.

Время действия: 12 февраля, четверг, 18:30.

Описание: маленький подвал на окраине города. Здесь собираются «Птицы» - небольшая группа воинов Света Истины, которые поставили своей целью уничтожение адских отродий. В данный момент весь активный состав представлен 10 воинами Истинного Света. Он взбудоражен: астральная разведка принесла данные о готовящейся массовой жертве в центре города! Вся группа готовится действовать...

Подвал «Птиц» представлен комнатой совещаний и складом. На складе есть небольшое количество вооружения, доступного игрокам:

Дробовое ружьё-обрез Точность: +1 Дальность: 10/25 Магазин: 2 РО: 1/3кб, 2/6кб (2/3кб по двум близким целям) <i>Дробовик – надёжное, за счёт простоты конструкции, оружие воина Света.</i>	Пистолет системы Макарова Точность: 0 Дальность: 15/50 Магазин: 8 РО: 1/2кб, 2/3кб <i>Удобное, хотя и не самое эффективное из огнестрельных образцов, вооружение.</i>
Гвоздёр рунический (2 шт) Точность: +0 Повреждения: 1кб (2кб по сатаноинферноидам). Критическое повреждение +2кб, при Силе > 7 дополнительный кубик урона. <i>Обычная «фомка», с нанесёнными на неё рунами и подвергнутая правильному обряду освящения, становится угрозой кагалоидам в руках опытного бойца.</i>	Рогатка Точность: -1 Дальность: 10 (при Силе > 7 – 25) Магазин: 1 Повреждения: 1 <i>Оружие любого уличного хулигана. Для стрельбы используются шарики диаметром 10мм из серебра высшей пробы, что наносит демоногадоидам дополнительные кб повреждений.</i>

Боеприпасы:

2 коробки 12x70 (картечь 8,5 мм), по 10 патронов в каждой.

30 патронов калибра 9 мм (россыпью).
20 серебряных шариков (в бархатном мешочке).

Всё оружие находится в рабочем виде и заряжено.
Кроме прочего, на складе есть ещё полевая аптечка (антибактериальное, жидкость д/промыывания ран, бинты, напиток бодрящий микогенный (2 дозы), сбитень ведический просветляющий (1 доза)).

Это чисто описательный момент и отыгрыша не требует. Здесь можно предложить игрокам сделать по 2-3 заявки на получение дополнительных предметов, которые им кажутся необходимыми. Какую-то мелочь, вроде фонарика или зажигалки, можно позволить взять просто так, на верёвку придётся сделать бросок кб (с результатом, равным или большим четырёх), а для того, чтобы получить нож придётся выкинуть 5-6.
Разобравшись с инвентарём, «Птицы» отправляются в центр города партиями по два-три человека на маршрутном такси.



Ношение оружия запрещено действующим законодательством

ПУТЬ

Если среди игроков есть Просветлённый, то именно он ещё в маршрутке начинает испытывать непонятное чувство страха (если Просветлённого нет – то воздействию подвергается персонаж с самой низкой Решительностью):

«Ты спокойно едешь на переднем сидении, водитель-кавказец привычно кидает «газель» из стороны в сторону. Твой взгляд мирно обзрывает окрестность, когда натыкается на трупы двух ворон, лежащие посреди дороги. «Птицы!», - думаешь ты и невольно ёжишься.

Маршрутка не доезжает до центра города метров трёхсот, когда регулировщик вынуждает её свернуть с привычного маршрута – часть улицы заблокирована кордоном. Всеи группе приходится выйти, это ближайшая точка к вашей цели. Даже отсюда её видно – эту серую спицу, устремлённую в небо. Кажется, что само её существование опровергает законы физики»

Здание имеет высоту около ста пятидесяти метров и насчитывает 42 этажа.

*«Стоя на остановке, игроки ждут прибытия остальных членов ячейки. Внезапно, их окликивает хриплый мужской голос:
- Эй, вы! Чего здесь трётесь?»*

К партии приближается типичный представитель полиции: грузный, нелепый в бронежилете, боковые крепления которого натянуты из-за пивного живота, на лямке через плечо висит АКСУ. Он серьёзно относится к текущему заданию. В общении – агрессивен, ведь игроки стоят близко к заградительному кордону и чего-то ждут. Необходимо преодолеть сложность 2кб, чтобы он не решил проверить документы, а просто прогнал нарушителей. В случае критической неудачи (выпало 11-12) он захочет обыскать «подозрительные лица». В случае критической удачи (2-3) он успокоится и мирно предложит «пойти погулять где-нибудь ещё». В последнем варианте, при дальнейшем расспросе, он ответит, почему установлен кордон:

«Да тут такое дело... Террористы в «Лестнице в Небо»: заложников захватили, бомбу заложили... Требования никакие не предъявляли пока что. Разумеется, всё вокруг оцеплено»

Кордон – две полицейские машины, стоящие поперёк улицы. Люди – четверо полицейских, в бронжилетах с АКСУ.

Чтобы преодолеть кордон, у партии есть несколько вариантов.

Первый – дождаться остальных членов ячейки и уговорить их (сложность 2кб) вместе напасть на кордон и прорваться силой. В таком случае (при победе) все герои теряют 2 уровня уверенности. Кроме того, к концу боя прибывает подкрепление. Остальные «Птицы» прикрывают партию, которая начинает бежать в сторону «Лестницы в небо».

Второй – солгать (сложность 3кб), что они живут внутри оцепленной территории. Если во время предыдущего разговора была критическая удача – мастер может уменьшить сложность на кб.

Третий – попробовать пройти «сквозь» какой-нибудь дом. Многие дома советской постройки могут иметь сквозные подъезды.

Разумеется, можно придумать и использовать свой способ.



Убийство невинных – не лучший выход для воина Света, стремящегося сохранить Искру Человеческого Огня

Как бы то ни было, с погоней или без оной, герои приближаются к зданию «Лестницы в небо».

«Подходя ближе к высотке, вы замечаете много странностей: никто не дежурит непосредственно около него. Местность в округе как будто вымерла. На земле, рядом с Просветлённым (или персонажем с наибольшей Решительностью), внезапный поток воздуха закручивает небольшой торнадо из жёлтых листьев»

Пройдя проверку Просветления (1кб) персонаж может понять, что торнадо в центре тихого района – следствие высокой разницы потенциалов торсионных полей, что свидетельствует о наличии источника некроинфернальной энергии.

Все другие персонажи проходят проверку внимательности (3кб). В случае успеха они видят тень человека на четвёртом этаже, резко отпрянувшую от окна. При критическом успехе можно различить тлеющие угольки глаз незнакомца.

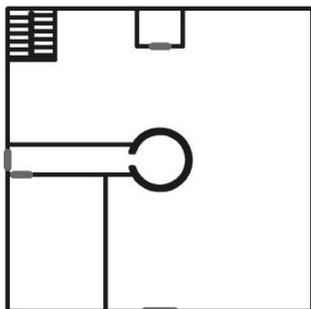
В сумерках, герои входят в здание.

Существуют два варианта проникновения: через парадный вход или через служебный.

Можно увидеть ещё окошки подвала, но они слишком маленькие, чтобы в них мог пролезть человек.

ПРОНИКНОВЕНИЕ

Зайдя с парадного входа, персонажи видят просторный зал. Круглая стойка



администраторов сделана из мрамора, по полу к нему ведёт красная ковровая дорожка, глушащая звуки шагов. Под потолком висят лампы дневного света, горит примерно треть, половина разбита, остальные раздражающе мигают. Окон нигде нет. Диаметрально противоположно входу виден лифт.

Подходя к центру зала, персонажи слышат скребущие звуки из-за стойки. Заглянув за неё, они обнаружат одинокую зверокрысумутанта, которая увлечена поеданием какой-то тошнотворного вида массы.

Если быстро и бесшумно убить её (для этого нужно тихо перевесится за стойку (ловкость против 3кб) и пробить её череп чем-то увесистым (сила против 2кб, если сила больше семи – проверка не требуется)), партия получит возможность действовать спокойно. Если первый или второй бросок будет провален – из служебных помещений выбежит вся стая (а это 6 крыс), которые будут пытаться сожрать игроков.

Зверокрыса-мутант



Довольно крупная, размером с собаку, крыса, с удлинённой сплюснутой мордой, большими клыками и горящими в темноте глазами. Результат оккультно-генетических экспериментов кафедры инфернобиологии НИИ Неравновесной Термодинамики им. Н. Кочуевской. Группа экотеррористов, в своём невежественном стремлении освободить зверей, выпустила подопытных животных в канализацию.

Здоровье: 6

Решительность: 7

Интеллект: 2

Гнусность: 5

Ближний бой: 8 (атака 1к, если выпало 6 – жертва поражена зооантропной инфекцией и теряет 1 очко здоровья каждые 3 часа. Лечение – 1 бросок Просветление/биоэнергетика, сложность 2к)

Если группа проникает со служебного входа, то она сразу привлекает внимание стаи зверокрыс из подсобки. Сражаться в этом случае удобнее, ведь крысы идут из одного дверного проёма (не считая единственной крысы из-за стойки).

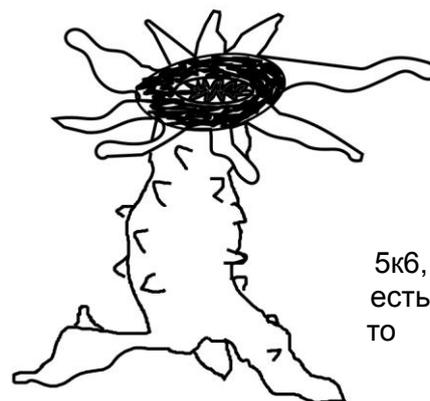
До начала боя (решив не трогать крысу), во время боя или после – игроки должны выбрать способ перемещения по зданию. Прямо есть лифт. По диагонали от входа, за двухстворчатой дверью, находится лестница. Вероятно, дверь заблокирована с обратной стороны. Чтобы открыть её необходима проверка силы против 5кб. За дверью слышны (наблюдательность против 2кб) удаляющиеся вниз шаги.

Зайдя в лифт, партия видит щиток управления лифтом, который выглядит так, как будто его жевали. Уцелели цифры от трёх до семи.

Какую бы кнопку не нажали персонажи – лифт застрянет между третьим и четвёртым этажами так, что межэтажное перекрытие будет доставать им до колен. Спустя две-три минуты из стыков крыши и стен лифта начнёт сочиться молочно-красная жидкость, являющаяся пищеварительной средой лифтового пожирателя.

Каждый ход можно пытаться открыть двери лифта. Чтобы вырваться из ловушки необходимо применить силу (против или 4кб, если: сила \Rightarrow 7 или есть навык ремонта \geq 5 или инструмент (лом, фомка). Если выполняются все условия, сложность – 3кб).

Пищеварительный сок представляет собой огромную



5кб,
есть
то

опасность. Некроинфернальная жижа игнорирует броню и наносит кумулятивный урон. В течении первого раунда она наносит 1 повреждение, после чего требуется проверка текущего Здоровья против 1кб, во втором раунде – 2 повреждения и проверка текущего Здоровья после 2кб и т.д. Если персонаж проваливает бросок – он теряет сознание. Бросок на интеллект 2кб позволит вспомнить, что природа Лифтового Пожирателя легковоспламеняемая.

После окончания сражения, игроки могут осмотреться. Они оказались на этаже переговорных комнат. Он представляет собой длинный коридор, вдоль которого есть два десятка отдельных комнаток. В переговорных стоит три вида мебели: стул и мягкие кресла; обычный круглый стол и стулья; тяжёлые кресла для представителей крупных компаний.

Так как лифтом пользоваться теперь невозможно (независимо от того, оставили вы там пожирателя или спалили его дотла), вариантов у вас не много: идти к лестнице. Над выходом на лестничную площадку располагается экран телевизора, который, внезапно, включается. На экране виден мужчина, лет около 30-32. Человек опознаётся как известный спортсмен, чемпион мира по боксу одной из стран СНГ. Он говорит отрывисто, с небольшим, но хорошо заметным, немецким акцентом.

«Меня зовут барон Рихард фон Крюггер. Ваши силы смешны, но ваше отчаянные попытки сделать что-либо стоящее заставляет наблюдать за вами с интересом. А теперь – идите и умрите в своей бесполезной борьбе!»

Во всём здании гаснет свет.



Темнота – твой враг

В ТЕМНОТЕ. РАЗВИЛКА

«Лестница в небо» окутана темнотой. На потолке четвёртого этажа, на котором находятся игроки, пляшут отблески огня из шахты лифта (если сожгли Пожирателя; необходимо помнить, что горящий труп Лифтового пожирателя может стать причиной пожара).

Разумеется, теперь начинается самое интересное.

Если кто-либо из игроков последовательно пройдёт проверку наблюдательности (3кб) и интеллекта (2кб), то персонаж смог заметить, что на заднем плане было несколько окошек, в которые лился характерный жёлто-оранжевый свет уличных фонарей. Если игрок не может понять, в чём дело, а проверку на интеллект прошёл, то ГМ может прямо ему сказать: вероятно, фон Крюггер в подвале.

Находясь в темноте, без источника света, герои будут нервничать. Им будут мерещиться всякие потусторонние звуки и подобные, отвлекающие Воина, факторы.

Находясь в такой кромешной темноте, необходимо выполнять регулярную проверку решительности с возрастающей сложностью: через первый час 1кб, через два часа 2кб и так далее. В случае провала игроки теряют по одному уровню уверенности.



**Потеря уверенности ведёт к сумасшествию.
Сумасшествие делает тебя марионеткой Кагала**

В ТЕМНОТЕ. ВОСХОЖДЕНИЕ

Партия решила двигаться вверх. Ну что же...
Путь труден. Вот основные моменты пути наверх.

Во-первых – идти тяжело. Не забывайте о том, что идти сорок этажей вверх – трудно. Особенно, слыша неизвестно откуда глухое рычание инферноидов. Да ещё и писк какой-то... Ах, да! Прокинув интеллект 2кб (или вспомнив самостоятельно) игроков начинает волновать ещё и аспект бомбы, которая отчётливо тикает вдоль всего лестничного пролёта. Во-вторых – в «Лестнице в небо» есть осветительные приборы. Только сначала их надо найти. Это фонарики мелкие, несколько штук. Кроме этого, из полезного, можно обнаружить пожарные щиты, содержащие несколько топоров (Точность: +1, урон: 2кб) и багров (точность: -3, урон 3кб, минимальная сила — 7).

В-третьих – темно. По крайней мере с 13-14 этажа, куда свет уличных фонарей почти не достаёт.

В-четвёртых – враги. Гадостные сатанодемоноиды начинаются с тридцать пятого этажа. В основном, они представлены офисными деградантами (Решительность 5, наблюдательность 5, маскировка 5, здоровье 7, драка 5 (повреждения 1), стрельба 4, метание 4)), которые подчинены трупослизнями. Вооружены ножками стульев и столов (-1; 1кб), могут кидаться любым офисным инвентарём. Желательно, всё же, бить их до бессознательного состояния, ведь это просто гражданские. Исключение буду составлять лишь те, на ком находится пентограммоидное клеймо Кагала.

«Дыхание сбивается... Из груди вырываются хрипы. Сколько же ещё? Главное, что патроны остались. Ещё этот треклятый писк, он становится всё выше, тонкой иглой входя под кожу, изворотливым червём вонзаясь в мозжечок...»

Добравшись до сорокового лестничного пролёта, воины света понимают, что последний, на сегодня, бой, близок. Они переводят дыхание и собираются подняться. Но, при попытке преодолеть лестницу, начинается нечто странно: в голове как будто стучит набат, в глазах темнеет, кого-то подташнивает, а кого-то может и вырвать. Любой Просветлённый (как и просто прокинувший интеллект против 2кб) поймёт, что это действие некромагического поля, сгенерированного для ограждения этого места от носителей Искры Человеческого Огня. Пока персонажи решают, как им поступить, стена сорок первого этажа ломается под мощными ударами Голема.

Голем



Оживлённая с применением иудомагических технологий статуя, управляемая волей колдуна. Големы обладают огромной силой, но весьма медлительны. Обычно големы используются для охраны жилищ сатанокагалоидов и других объектов.

Ближний бой: 6 (урон 3кб)

Здоровье: 30. Уничтожить голема можно лишь нанеся точный удар (сложность 4кб) по магической печати, которая может располагаться на лбу, груди, спине или в паху.

Решительность: 6

После уничтожения Голема (если оно удалось), некроконструкт рассыпается в прах. Этаж за его спиной как будто пульсирует. Свет фонаря выхватит из тьмы несколько выводов трупослизней. Они просто ползают по полу, покрывая площадь около двадцати квадратных метров.



Бросок на интеллект (2кб) или Просветления (1кб) даст информацию о том, что именно зашкаливающее количество трупослизней может являться причиной

наличия барьера.

Защищённым ногам Истинных Воинов Света, трупослизни не смогут причинить особого вреда, но их некроидная слизненосная система способна нанести вред обуви, прожигая её почти насквозь.

Расправившись с выводкам гадоидов, партия может подняться на последний этаж.

«Очень непривычно было видеть лестницу, которая была последней. На площадке лежала мёртвая ворона. Она была демонстративно выпотрошена, внутри копошилось несколько слизней. Распотав слизняков, Поборники Добра открыли дверь. Они увидели комнату средних размеров, заставленную офисной мебелью. На стульях сидело много, звезды две или три, плохо замаскированных под людей зомбозвероидов, которые устремляются к персонажам. Их руки, на которых часто не хватает пальцев, сжимают куски арматуры. Включается свет.

Герои слепнут и чувствуют, как железо в лапах деградировавших созданий наносит им болезненные удары. Сквозь боль они слышат голос с лёгким, но заметным немецким акцентом:

«Победить моего Голема? Очень сильный, йа. Но пойти не ф ту сторону, ошень глупый... Шлехт»

ВОСХОЖДЕНИЕ. ЭПИЛОГ

Мощный взрыв потряс здание. Оно, медленно кренясь, падает в город. Мало кто знает, что внутри уже не было живых и нормальных людей. Зато все знают, что группа неизвестных ворвалась внутрь, помешав оперативникам выполнять свою работу. Разумеется, взрыв произошёл из-за них, кучки психопатов, решивших, что они смогут обезвредить террористов лучше спецподразделений.

Но мы-то знаем правду.

В ТЕМНОТЕ. НИСХОЖДЕНИЕ

«Хм. По-моему, он находился в подвале»

Единственным путём является лестница. Пройти вниз четыре этажа было бы делом простым, если бы не полное отсутствие света. Если у игроков нет фонаря — спуск превращается в адскую пытку. Когда остаётся преодолеть всего один этаж, становится тяжело дышать.

«Я же спускаюсь. А чувство, как будто я дышу самой Тьмой, вязкой и липкой»

В любом случае, партия спускается вниз. Теперь можно рассмотреть запор на двери: это большой двуручный пожарный топор (точность: -3, повреждения: 4кб). Рядом находится дверь в подвал.

«Как только открывается дверь в подвал, вы слышите довольный смешок. Знакомый голос произносит:

«Умные ребята. Но сейчас вы узрите истинную силу демонической энергии. Я, рыцарь фон Крюггер, преподам фам урок.»

Подвал представляет собой помещение, заполненное длинными шкафами-стойками. Посередине идёт широкий (около трёх метров) проход, заканчивающийся открытым пространством три на три метра.

Вы видите высокого мужчину атлетичного телосложения, в хорошо подогнанных рыцарских доспехах (РЗ 4). В прорезях топхельма видны красные глаза. На рыцаре плащ мальтийского ордена (белый крест на красном фоне). В его руках двуручный меч (точность: 0, урон 2кб).

Сила 7 (дополнительные к6 урона)

Боевые искусства: фехтование 7 (дополнительные к6 урона)

Гнусность 18

Решительность 4

Бесовская сила 10

Заклинания:

Торсионный шипастый щит: 3к6. Эффект: активное торсионное поле, наносящее 2 урона любому, кто попадает по колдуну. Поглощает 1 урон. Поддержка — 2 единицы гнусности за раунд.

Ужас: 2к6. Эффект: жертва делает сбросок уверенности против 2к6. В случае провала — в течении двух раундов стремится оказаться в укрытии. Энергозатраты: 1 гнусность.

В случае победы, мальтийский рыцарь падает на землю с ужасным грохотом, подобным грохоту землетрясения. Его глаза гаснут, а тело вместе с доспехами и оружием рассыпается в пыль.

На первом этаже слышен топот множества ног.

В подвал врывается отряд спецназа:

- Всем лежать!

НИСХОЖДЕНИЕ. ЭПИЛОГ

- Они были все убиты. Все, вы понимаете?
- Да, но ведь их всего было трое. Или четверо?
- Неважно. Важен сам факт.
- Но бомба не была взорвана!
- Скажем, что мы успели их обезвредить. Мол, лучшее антитеррористическое подразделение.
- А люди?
- Да ладно тебе, люди. Главное, что здание не пострадало.

В этом году указом Президента РФ был снят мараторий на смертную казнь.

БЛАГОДАРНОСТИ

Огромное спасибо группе Dixelords, которая подарила нам этот сеттинг.

Спасибо Михаилу Е, который разрешил писать модуль.

Спасибо Андрею BlackSoviet Ефремову за столь же фанатично-радостное восприятие.

Марутов «Хиппи» Геннадий
Астрахань, 2012 год