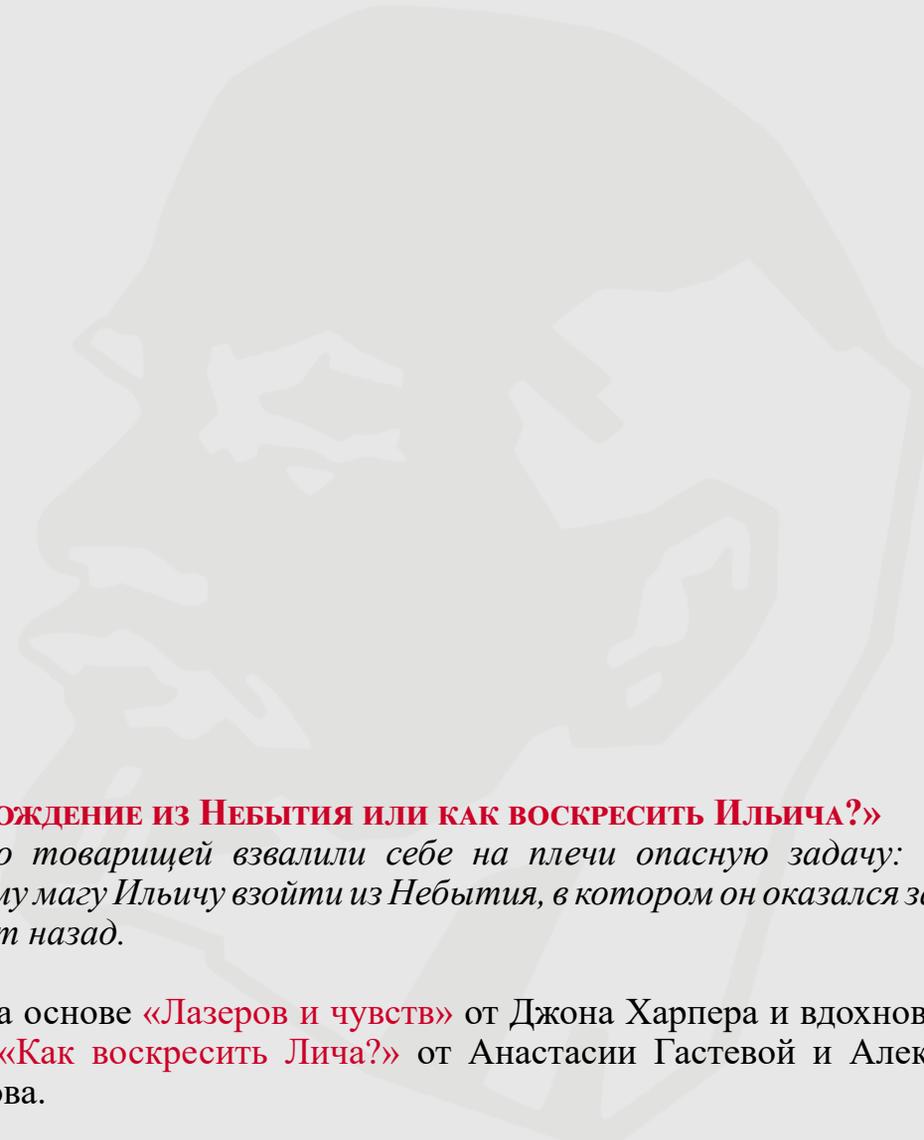


**«ВОСХОЖДЕНИЕ ИЗ НЕБЫТИЯ»  
ИЛИ  
КАК ВОСКРЕСИТЬ ИЛЬИЧА?»**





**«Восхождение из Небытия или как воскресить Ильича?»**

*Пятеро товарищей взвалили себе на плечи опасную задачу: помочь великому магу Ильичу взойти из Небытия, в котором он оказался заточён сто лет назад.*

Игра на основе **«Лазеров и чувств»** от Джона Харпера и вдохновлённая игрой **«Как воскресить Лича?»** от Анастасии Гастевой и Александра Ермакова.

Автор: **Александр Bond Бондаренко**

Редактор: **Ольга [Skvo] Бондаренко**

Дизайнер и верстальщик: **Александр Bond Бондаренко**

Специально для конкурса «RPG-Кашевар 2024. Жребий брошен».

Использованные слова: **башня, ступени, символ.**

## **ВНИМАНИЕ!**

**Перед вами юмористическая ролевая игра, действие которой происходит в выдуманной вселенной. Все совпадения с реальными личностями и событиями являются лишь случайностью, даже если нет. Если вам покажется, что мир игры похож на наш с вами, помните, что дело происходит...**

### ...где-то в альтернативной реальности.

В начале ХХХХ века, основав Новое Государство на останках Старой Империи, умер великий маг Ильич. По общеизвестной версии смерть была естественной, однако множество людей до сих подозревает, что истинна иная. Например, что на самом деле Ильич жив, а в Небытие он отправился по одному ему ведомым причинам. И что однажды его звезда взойдёт вновь, и сам Вождь (как его ещё называют) вновь воссияет над миром. Однако этого пока так и не произошло: идеи Ильича по большей части были утрачены, а государство распалось.

### Настоящее время

Но нашлись те, кто решил, что так продолжаться больше не может. Долгие годы копались они в древних фолиантах, проводили обряды и научные эксперименты. Обшаривали интернет и городские библиотеки. Расспрашивали сатанистов и коммунистов. И наконец, нашли то, что мешает Ильичу вернуться, и открыли способ помочь Вождю снова взойти в тварный мир.

### Что надо делать?

Чтобы вернуть Ильича, потребуется от двух до шести участников игры. Один из вас возьмёт на себя роль ведущего, а остальные — спасителей великого мага, каждый из которых хочет помочь Вождю вернуться, но делает это по собственным мотивам.

Ведущий воплощает собой **ИСТОРИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛИЗМ** — описывает окружение персонажей, тех, с кем они встречаются и то, в какие ситуации попадают. Он направляет ход истории, определяет какие трудности встают перед спасателями, и когда игрокам предстоит довериться случайности (кидать **шестигранники**).

Игроки действуют от лица своих персонажей — тех, кто желает помочь восхождению Ильича из Небытия. На пути исполнения своего плана им придётся столкнуться со сложными препятствиями и, скорее всего, вступить в конфликт с обществом и теми, кто должен ему служить. Именно герои и пламенные моторы их сердец продвигают и развивают сюжет. Но стоит помнить, что игра — это совместное творчество игроков и ведущего, они не противостоят друг другу, а идут вместе, как рабочие и крестьяне, к общему удовлетворению всех потребностей.

Для игры вам понадобится несколько кубиков, которые мы называем **шестигранниками**. Игроки бросают их, когда ситуация зависит от случайных факторов.

## Кто ты?

1. Выбери себе одного из спасителей Ильича. Станешь ли ты **ПОСЛЕДНИМ ИЗ ХОДОКОВ**, **НОВЫМ КОМСОМОЛЬЦЕМ**, **НЕКРОМАНТОМ-САМОУЧКОЙ**, **ЭЗОТЕРИЧЕСКИМ ИНЖЕНЕРОМ** или **КРИПТОИСТОРИКОМ**?
2. Выбери самую **ЛЮБИМУЮ ЦИТАТУ** из Ильича (можно воспользоваться **шестигранником**, выбрать из списка или взять любую другую, если ведущий согласится):

1.	Учиться, учиться и учиться!
2.	Материя есть объективная реальность, данная нам в ощущении!
3.	Из всех искусств для нас важнейшим является кино!
4.	Фантазия есть качество величайшей ценности!
5.	Коммунизм есть Советская власть плюс электрификация всей страны!
6.	Без революционной теории не может быть и революционного движения!

3. Выбери **ГЛАВНОЕ ЧИСЛО** от 2 до 5. Чем выше значение, тем ближе персонаж к **рабочему классу** — развитый физически и практически сметливый. Чем ниже это число, тем ближе он к **интеллигенции** — разбирается в науках и людях. Само же число позволяет воспользоваться мощью **ДУХА КОММУНИЗМА**.
4. Придумай себе имя, партийную кличку или позывной — то, как тебя знают товарищи по борьбе, соседи, полиция.
5. Каждый спаситель обладает шестью пунктами **РВЕНИЯ**, которое можно потерять, проиграв конфликт. Однако не всегда проигрыш заключается в этом и только в этом. Помни, потеряв всё **РВЕНИЕ** персонаж возвращается домой спокойно доживать свой век — у него больше нет сил стремиться к великому.
6. Ваша общая цель — выстроить для Ильича метафизическую лестницу, что поможет ему выбраться из бездны Небытия. Однако каждый из героев преследует и личную цель. Её ты найдёшь в описании своего персонажа. Обрати внимание, что герои хорошо знают возможные исходы ритуала и готовы стремиться к тому или иному из них

## Последний из ходоков

Рекомендованное число: 2

Ты был там, больше ста лет назад. Ты лично встречался с Ильичём и жал ему руку. Ты истово веришь, что он ещё жив и продолжает свою борьбу за грань реальности. И ты веришь, что всемогущий Ильич может обессмертить тебя. Так или иначе.

**Дух коммунизма. Сто лет борьбы** — ты многое повидал на своём веку (с хвостиком), и можешь обратить эти знания на благо вашего дела.

МЕСТО  
ДЛЯ  
ФОТО

## Новый комсомолец

Рекомендованное число: 5

Ты не жил в государстве Ильича, но много о нём слышал. Ты молод, горяч и уверен, что у этой страны может быть только один хороший Вождь, а все другие, остальные... а, чёрт с ними. Ты должен помочь делу всемирной революции, чтобы стать рука об руку с её предводителем и вершить справедливость направо и налево.

**Дух коммунизма. Верные товарищи** — у тебя есть товарищи, которые обязательно окажутся рядом в трудную минуту и помогут тебе в любом деле без лишних вопросов.

МЕСТО  
ДЛЯ  
ФОТО

## Криптоисторик

Рекомендованное число: 4

На самом деле всё было совсем не так! Ты абсолютно уверен, что жизнь Ильича, изложенная в основополагающих трудах, была переврана и не можешь с этим мириться! Ты должен выяснить правду, а кто знает её лучше самого великого мага?

**Дух коммунизма. Научное братство** — всегда найдётся специалист, который знает тебе нужные ответы, и ты можешь воспользоваться его знаниями.

МЕСТО  
ДЛЯ  
ФОТО

## Эзотерический инженер

*Рекомендованное число: 3*

Ты не веришь в магию. Её не существует, есть только пока не познанные физические законы. Ты изучаешь их научными методами. И всё же ты абсолютно уверен, что Ильич не умер, а лишь изменил форму своего существования: возможно, стал грибом или электромагнитной волной, а может — ещё чем-то. В любом случае, стоит вернуть его в материальный мир, чтобы понять, как подобные явления можно использовать на благо народа.

МЕСТО  
ДЛЯ  
ФОТО

**Дух коммунизма.** Наши электронные товарищи — ты знаешь подход к технике, и можешь заставить её выполнять любые задачи (в рамках парадигмы диалектического материализма).

## Некромант-самоучка

*Рекомендованное число: 2*

Ты далёк от коммунистических идеалов, и всё же тебе интересен великий маг Ильич — именно как маг. И как тот, кто был по ту сторону смерти и знает, как обращаться с Небытием. Ведь ты посвятил этому искусству всю свою жизнь и вполне достоин стать его учеником.

МЕСТО  
ДЛЯ  
ФОТО

**Дух коммунизма.** Призрак коммунизма — ты можешь призвать верного призрака, который ответит на вопросы или сделает что-то, не требующее взаимодействия с материальным миром.

## Правила

Когда твой персонаж рискует или сталкивается с опасностью, брось один **шестигранник**, чтобы понять, как всё прошло. Добавь ещё один **шестигранник**, если герой был **ГОТОВ** к ситуации, и ещё один, если героя вдохновляет подходящая к ситуации **ЛЮБИМАЯ ЦИТАТА**. Сравни выпавшие на **шестигранниках** значения с **ГЛАВНЫМ ЧИСЛОМ**.

- ▼ Если ты используешь сильные стороны **рабочего класса** (например, силу или смекалку), успехом считается значение **ниже ГЛАВНОГО ЧИСЛА**.

---

- ▲ Если ты используешь сильные стороны **интеллигенции** (например, знания или умение общаться) успехом считается значение **выше ГЛАВНОГО ЧИСЛА**.

---

- 0 Если успехов нет ни на одном из **шестигранников**, **ВСЁ ИДЁТ НАПЕРЕКОСЯК**. Ведущий описывает ухудшение текущей ситуации и с большой вероятностью герой теряет **РВЕНИЕ**.

---

- 1 Если ты получил успех на одном **шестиграннике**, герой **С ТРУДОМ СПРАВИЛСЯ**. Ведущий описывает возникшие осложнения, ущерб или цену, которую пришлось заплатить, чтобы добиться успеха.

---

- 2 Если ты получил успех на двух **шестигранниках**, твой персонаж **СПРАВИЛСЯ**. Так держать!

---

- 3 Если ты получил успех на трёх **шестигранниках**, это **УДАРНЫЙ УСПЕХ**. Ведущий описывает дополнительную выгоду, которую команда извлекла из ситуации.
- ★ Если ты получил хоть одно значение, **РАВНОЕ ГЛАВНОМУ ЧИСЛУ**, герою помогает справиться его **ДУХ КОММУНИЗМА** вне зависимости от остальных результатов. Если хочешь, ты можешь изменить свою заявку, чтобы она лучше соответствовала ситуации.

Если ты собираешься **ПОМОЧЬ** товарищу, расскажи ведущему, как именно герой это делает. Если действия логичны, товарищ получает дополнительный **шестигранник** при проверке. Количество помощников не ограничено, но команда разделяет все последствия риска.

## Ступени восхождения

Ритуал Восхождения из Небытия (РВиБ), предполагает создание метафизических ступеней, по которым Ильич выбирается из своего состояния. Первая ступень — это **символ**, что будет служить маяком для его сущности. Вторая — новое **тело**, которое Ильич займёт. И третья ступень — что-то, что укрепит его **разум**.

Но это ещё не всё. Необходимо также разбить сдерживающие великого мага оковы: далеко не все в этом мире хотят возвращения Вождя. Они постоянно укрепляют те мистические цепи, что сдерживают могучий дух Ильича, не давая выбраться назад самостоятельно. Однако достаточно лишь нарушить цельность выстроенной системы. Однако пвернувшийся Вождь справился с остатками.

И, конечно, ритуал должен быть произведён в особом для Ильича месте.

Выберите необходимое из таблиц на следующей странице самостоятельно или воспользуйтесь **шестигранником**.

## Ход истории

Ведущему предстоит определить, что же помешает героям добраться до каждого пункта из их списка. Но не обязательно делать это сразу — пусть они решат, что хотят доставать первым и отправятся за эти предметом (или предметами). Опиши препятствие, с которым они столкнулись и задай вопрос, что же они будут с ним делать.

Обычно, чтобы достичь одной из целей, потребуется преодолеть от одного до трёх препятствий.

Проси игроков бросать **шестигранники** только когда исход ситуации не ясен. Используй неудачи героев, чтобы подтолкнуть историю к неожиданному повороту, не стесняйся менять цели. Пусть герои импровизируют на ходу.

Задавай вопросы и слушай ответы игроков. Используй их в истории.

	<b>СИМВОЛ</b>
1.	Звезда с кремлёвской башни
2.	Та самая кепка
3.	Мумия Вождя
4.	Первая пластинка с русской версией Интернационала
5.	Тот самый броневичок
6.	Любимая чашка Ильича

	<b>ОКОВЫ</b>
1.	Московское метро
2.	Кольцевые дороги Москвы
3.	Кремлёвские звёзды
4.	Мавзолей
5.	Сталинские высотки
6.	Капиталистические ритуалы

	<b>РАЗУМ</b>
1.	ПССИ*
2.	Мозг Ильича
3.	Лучшие умы человечества
4.	Та самая кепка
5.	Весь скачанный интернет
6.	Новейший электронный мозг

\* Полное Собрание Сочинений Ильича.  
Издание 5-ое в 55 томах.

	<b>ТЕЛО</b>
1.	Мумия вождя
2.	Кибернетическое тело
3.	БЭВМ*
4.	Грибница
5.	Тело, сшитое из лучших частей
6.	Способ стабилизации призрака

\* Большая Электронно-Вычислительная  
Машина для помещения личности  
Вождя в электронном виде.

	<b>МЕСТО</b>
1.	Шалаш
2.	Мавзолей
3.	Вершина одной из башен Кремля
4.	Подвалы ЧК
5.	Лаборатория с приёмником Ленина-волны
6.	Тот самый броневичок

## **Новый вождь**

В конце герои должны провести ритуал. Пусть каждый из них поучаствует в нём, сделав какое-либо действие, требующее проверки. Помогать друг другу можно, но тогда герой-помощник теряет своё действие. Сложите все полученные успехи, считая выпавшее **главное число за два успеха сразу**.

**Если получено меньше, чем по 2 успеха на игрока.**

### **От каждого по способностям**

Слабый Ильич еле взбирается по ступеням. Ему необходимо будет опереться на кого-то, чтобы восстановить силы. Вождь может приблизить кого-то к себе, но память и магия его подводят.

**Если получено больше 2, но меньше 3 успехов на игрока.**

### **Каждому по труду**

Ильич восходит по лестнице и оценивает труды своих спасителей, награждает самых отличившихся и приближает к себе одного из них. На большее его сил пока не хватает.

**Если получено больше, чем по 3 успеха на игрока.**

### **Каждому по потребностям**

Взбежавший по ступеням Ильич восстаёт с огнём в сердце и ясностью в разуме. Он награждает всех героев, однако в приближённых не нуждается.

