



ТАЙНА ПЕРЕВАЛА ВОРОНОВА

ТАЙНА ПЕРЕВАЛА ВОРОНОВА

Эпилог

Это приключение писалось под русскую ролевую систему «АРРРГХЪ» для зимнего конкурса Кашевар-2013. Потому посвящаю этот модуль создателям «АРРРГХЪ». Эта замечательная система для меня неиссякаемый источник вдохновения и духовного бальзама, залечивающего все раны, которые оставляют на моих тонких телах сатанинские выродки, препятствуя моему Просветлению.

Введение

СССР. Северный Урал. Начало февраля 1959 года. Отблеск огня через решётку печки-буржуйки пляшет по избе, освещая ваше щетинистое, нахмуренное лицо. Мерно трещит радиостанция. В воздухе плывут пласты табачного дыма. Изредка кто-то из ваших товарищей стучает стаканом о бутылку, наливая себе холодной водки. Разговаривать больше не о чем, вы уже всё решили, надо ложиться спать, завтра надо отправляться на поиски пропавшей группы Воронова. За окном творится чёрт знает что. Глухо завывает снежная метель, но иногда что-то вдалеке бахает, и на мгновение всё освещается яркой вспышкой. Это очень похоже на артиллерийские выстрелы, когда-то вы их слышали почти каждый день, прижимаясь к стенке окопа, в немом оцепенении ожидая наступления неприятеля, или готовясь к нему самому. Вы уже видели и испытывали что-то подобное, форсируя Днепр, Одер, штурмуя Варшаву, а завтра предстоит штурм горы мертвецов. Но в этой глуши нет войны, и вам остаётся только гадать что же это за такие необъяснимые природные явления. Вы мысленно возвращаетесь к разговору с Вороновым три дня назад.

«И не говорите мне больше что там глухое место, и не рассказывайте мне страшных баек. Я не знаю, что конкретно мы найдём на горе мертвецов, но если мои расчеты верны, то это будет открытие мирового масштаба. Амбициозность моего проекта превосходит все известные масштабы. Через три дня мы должны оказаться в Растопуловке, откуда и доложим о прибытии, ну и о результатах!»



Амбициозность! Вы горько усмехаетесь. Эти столичные учёные только и знают, что лезть напролом в те места, в которых лучше не показываться. В места, которые не рискуют посещать не только местные старожилы, но и племена манси, которые живут тут испокон веков. Туда дикие звери то забредают редко. Сложно найти место, которое бы пользовалось большей дурной славой чем эта гора мертвецов.

Предчувствия неладного сбылись. В Растопуловку через три дня никто не пришёл. Местный егерь по радиосвязи, клацая зубами от страха, заявил лишь что последние ночи, над горой и поселком летают непонятные летающие объекты и вообще происходит что-то необъяснимое и жуткое, и почти все обитатели и постояльцы кордона решили поскорее покинуть его и уехать в районный центр.

Радиостанция перед вами перестаёт шипеть и неожиданно начинает реветь на рваных диапазонах, на мгновение вам кажется, что это не просто беспорядочный шум, а крики десятков чудовищ. Резким движением вы выключаете питание станции. Вы не первый день живёте в этой суровой местности, вам приходилось заглядывать смерти в глаза, и справляться с проявлениями потусторонних сил. Вы советский человек, который отвечает за эту территорию, это земля ваша, и ни одна вражеская контра не сможет учудить здесь беспредел без вашего ведома. Ваша вера в светлое

человеческое будущее непоколебимо, как и ваше намеренье найти группу Воронова во что бы то ни стало.

Создание персонажа

Вы и ваши товарищи можете придумать себе любого персонажа, который оказался тем вечером в избе в нескольких днях пути от горы мертвецов, где пропала исследовательская группа Воронова. Вы должны только объяснить, чем конкретно занимался ваш персонаж зимой на северном Урале. Ваша компания живёт в избешке лесника вместе, на протяжении уже многих недель. Каждый из вас видел отряд Воронова (10 человек), которая остановился здесь на ночлег, а затем двинулся в дальнейший путь. Ниже предлагается несколько готовых шаблонов персонажей, которые вы можете взять сразу или использовать для основы создания своего персонажа.

Лесник. Эта изба принадлежит вам, как и эта старая, но надежная двустволка, с которой вы никогда не расстанётесь. Вы неплохо знаете эти места, и знакомы с некоторыми аномальными зонами и загадочными тварями, правда поймать живьём хоть одну или приблизиться близко вам не приходилось. Вы немного знакомы с местными манси и можете с ними переговариваться несколькими общими фразами.

Улучшенные характеристики: Стрельба, Наблюдательность, Знание местности, Здоровье, Маскировка.

Специальные предметы: Двустволка, 20 дробовых патронов.

Археолог. Вы приехали сюда из крупного города в поисках открытий. С самого рождения вас восхищали кости динозавров, затем вы перешли на глиняные черепки и наконечники стрел, но этого вам было мало и на книжных развалах, у перекупщиков, вы познакомились с полузапрещенной литературой, которая нагло отрицала дарвинистическое происхождение человека, а также прочей фантастикой. Потому заканчивая университет вы написали дипломную работу на почти оккультную тему, благо профессора не особо стали разбираться в тонкостях вашего исследования, памятуя о вашем странном характере. Но вы решили не останавливаться, а самолично перекопать земли предков, в поисках Истины.

Улучшенные характеристики: Интеллект, Сила, Выносливость, Знание (Оккультизм), Знание (Археология).

Специальные предметы: Лупа, складная саперная лопатка.

Охотник. Вы зарабатываете себе на жизнь охотой. Отстрел волков в период их бешенства или крупной численности, весьма прибыльное дело. Вы в

хороших отношениях с лесником, иногда вы вместе с ним выслеживаете и ловите браконьеров, которые едут сюда для добычи пушнины. Вам есть что рассказать зимним вечером о ваших необычных приключениях в лесу.

Улучшенные характеристики: Стрельба, Ловушки, Ремонт (стрелковое оружие), Следопытство, Решительность.

Специальные предметы: СКС (Самозарядный карабин Симонова), 20 патронов.

Студент. Всех отправили на практику на овощебазу, вас же, по ошибке, закинули сюда. Вы бы непременно вернулись обратно в университет, но на столе у лесника стояла самая настоящая радиостанция последнего образца. Вы как пытливый изобретатель не могли уехать как следует не покопавшись в начинке этого чудо-аппарата. Лесник от греха подальше не разрешил вам сильно углубляться в радиостанцию, и отдал вам на растерзание ящик со старыми, сломанными электроприборами.

Улучшенные характеристики: Интеллект, Электроника, Наблюдательность, Механика, Знание (общие научные).

Специальные предметы: паяльник, провода, лампочки, коробка со всякой мелочью для ремонта аппаратуры.

Метеоролог. Вы здесь работаете. Сперва вы заполняли журнал о температуре, влажности, состоянии воды, облачности, атмосферном давлении и направлении ветра, отвозя месячные отчеты в районный центр. Но в последнее время все приборы и зонды как будто сошли с ума. Местный лесник и охотник, рассказали вам об аномальных зонах и предупредили об их опасностях. Но ваш пытливый ум невозможно было остановить, и некоторые аномалии оставили отметины в ваших не по возрасту седых волосах.

Улучшенные характеристики: Механика, Знание (аномалии), Наблюдательность, Уверенность, Знание (метеорология).

Специальные предметы: Фотоаппарат.

Геолог. Этот регион богат редкими минералами и металлами, вам надо только найти жилу, но пока вы встречаете лишь разнообразные препятствующие явления, которые не всегда удаётся объяснить рациональным способом, как будто местные силы сопротивляются тому чтобы сюда приходило прогрессивное человечество. Однажды вам пришлось отбиваться от непонятной твари с помощью кирки, это спасло вам жизнь, и вы теперь непрестанно тренируетесь в этом виде боя.

Улучшенные характеристики: Холодное оружие, Знание (геология), Взрывчатка, Интеллект, Решительность.

Специальные предметы: три шашки динамита, кирка.

Участковый врач. Вы желанный гость в каждом доме, потому что вы – единственный врач на всю округу, и если у кого-то «кишка за кишку зашла» то непременно шлют за вами. Правда специфика вашей службы состоит в том что вам всё чаще приходится не сбивать температуру, и привозить лекарства, а зашивать рваные раны или вообще выписывать справки о смерти по невыясненным обстоятельствам.

Улучшенные характеристики: Здоровье, Уверенность, Первая помощь, Медицина(Хирургия), Ловкость.

Специальные предметы: докторская сумка с бинтами, обезболивающим, антибиотиками, нитками, скальпелем и бутылкой медицинского спирта.

Старообрядец. Вы отшельник, проводящий свою жизнь в непрерывных молитвах. К вам иногда ходят жители за советом или лечением. Но с каждым днём вы чувствуете, что в вашу тихую, мирскую жизнь заползает что-то страшное и неотвратимое. Время выйти из затворничества и встретить слуг сатаны во всеоружии.

Улучшенные характеристики: Просветление, Уверенность, Маскировка, Общение, Первая помощь.

Специальные предметы: посох, крест животворящий, бутылка святой воды.

Шаман. Манси и местные жители бояться и уважают вас. О вас ходят легенды, хоть вас почти никто в глаза и не видел. Вы можете легко общаться с животным и растительным миром, как с людьми. Но дикие звери стараются уходить из этих мест, а деревья стонут от некой чужеродной разрушительной эманации, которая пробудилась в этих землях. Природные силы требуют от вас чтобы вы разобрались и устранили источник дисгармонии.

Улучшенные характеристики: Просветление, Общение, Маскировка, Драка, Травничество.

Специальные предметы: курительная трубка, набор целебных и психоактивных трав, варган.

Напролом через лес

Каждый член вашей группы должен позаботиться о том чтобы иметь спички, нож или топорик, походный рюкзак, веревку, несколько консервов, термос с чаем или супом, туалетную бумагу, спальник, запасную одежду, лыжи. Все должны быть тепло одеты. Помним, что наличие толстого свитера и ватника это уже броня с рейтингом 6. Кто-то из группы должен нести на себе наборную двускатную палатку. Не забываем проверить наличие батареек в фонарях, исправность компаса, наличие карты и боеготовность оружия. Когда все собираются ведущий может сделать бросок на Наблюдательность или Интеллект (сложность 2кб) для каждого игрока, при успехе, напомнить о «забытой вещи», при провале молчать. Тот же самый бросок определяет правильно ли уложены вещи в рюкзак. Если бросок провален, то в динамике ближайшей заварушки или падении, рюкзак нерасторопного спасателя раскрывается и все вещи вываливаются наружу.

В путешествии по лесу с игроками может случится несколько нижеописанных событий. Решайте сами все ли они должны приключиться с героями, или броском кубика определить несколько случайных событий. Также можно добавить сюда свои собственные события.

Бурелом

Описание: Разыгрывается нешуточная снежная пурга, видимость практически нулевая. Дорогу игрокам преграждает густая стена из деревьев и обледенелых кустарников. Первичные попытки пройти через бурелом или обойти его заканчиваются неудачей.

Решение: Игрок с навыками «Знание местности» (сложность 2кб) или «Наблюдательность» (сложность 3кб) может отыскать в буреломе удобную тропку. Также игроки могут всё-таки начать проламываться сквозь бурелом, тогда каждый делает проверку на «Ловкость» (сложность 2кб) и при провале падает и получает 1кб урона, помимо этого все делают проверку на «Выносливость» (сложность 3кб), стойко ли они перенесли это испытание, если нет, то их «Уверенность» получает 1кб урона. Если игроки совсем в ступоре, то можно сделать за них проверку на Интеллект (сложность 2кб) и напомнить про возможность вернуться по собственной лыжне назад и скорректировать путь. Прокладка нового пути, это проверка на Интеллект (сложность 4кб), но наличие компаса, карты или специальных знаний существенно снижают эту сложность.

Награда: Персонаж, который проявил больше всего смекалки и вывел группу из бурелома, получает 1 очко Удачи.

Волчьи ямы

Описание: Ваша группа выходит на заснеженную поляну на которой браконьеры выкопали и замаскировали несколько свежих волчьих ям. Если ваш отряд движается колонной, то очень важно в таком случае кто идёт впереди.

Решение: Игрок с навыками «Знание местности» (сложность 3кб), «Ловушки» (сложность 2кб), или Наблюдательность (сложность 4кб) может обнаружить перед собой волчью яму и предупредит всех остальных (сложность всех остальных проверок снижается на 2кб). Если игроку не удалось обнаружить яму, то он наступает на тонкий настил и проваливается, но у него есть шанс упасть вбок, проверка Ловкость (сложность 3кб). Провалившись в яму игрок получает 1кб урона. Если в яме установлены колья, то 2кб урона. Выбраться из ямы человек может самостоятельно проверкой на Силу (сложность 1кб).

Награда: Игрок, который смог обнаружить ловушки и предотвратить потери в группе, получает 1 очко Удачи. Исследование ловушки, проверкой на «Интеллект» (сложность 3кб) или на «Ловушки» (сложность 2кб) даст информацию о том, что ловушки были сделаны недавно и значит браконьеры где-то рядом. (Проверки на засаду браконьеров уменьшаются на 1кб)

Капканы

Описание: Ваша группа пробираясь по лесу, натывается на несколько волчьих капканов.

Решение: Игрок с навыками «Ловушки» (2кб), или Наблюдательность (3кб) может обнаружить перед собой капкан и предупредит всех остальных (сложность всех остальных проверок снижается на 2кб). Если игроку не удалось обнаружить капкан, то он лыжной вступает на него, слышится звук трения о что-то металлическое и капкан захлопывается. Есть шанс услышать подозрительный звук и сойти с капкана, проверка Ловкость (3кб) или Решительность (3кб). Сработавший капкан наносит 2кб урона + 1кб каждые полчаса, до тех пока его не снимут. Снять капкан вручную непросто, проверка на Силу (сложность 3кб). Но обнаружив на нём скрытое устройство Механика (2кб) или Интеллект (3кб), капкан можно в мгновение разомкнуть.

Награда: Игрок, который смог обнаружить капканы и предотвратить потери в группе, получает 1 очко Удачи. Деактивация капкана проходит со сложностью (2кб) при использовании навыка «Ловушка» и (3кб) при использовании «Механика». Снятый капкан можно забрать с собой и использовать в своих целях, например защиты лагеря во время ночлега.

Следы неизвестного животного

Описание: Ваша группа пробираясь по лесу, замечает (Наблюдательность Зкб) крупные следы неизвестного животного.

Решение: Поверхностное исследование следов даст исследователю информацию о том что больше всего эти следы похожи на следы крупного человека с когтями и плоскостопием. Профессионал (Наука Зкб) сможет определить, что рост существа примерно 2 с половиной метра, и вес около 150 килограмм. Если группа решит пойти по следам, то в результате натыкаются на встречу «Нападение снегопримата».

Награда: Игрок который проведёт скрупулёзное исследование следов с подробными документированием (фотография, запись, рисунок), получит 1 очко удачи.

Нападение снегопримата

Описание: Умелый разведчик, исследуя след может застать снегопримата врасплох (Скрытность Зкб) за поеданием человеческой ноги. Если же группа натыкается на снегопримата неожиданно, то бой начинается по стандартным правилам.

Решение: Снегопримат крупное и очень сильное животное, покрытое густой белой шерстью, с длинными когтями на руках и ногах. Увидев человека немедля его атакует. Изначально миролюбивое. Но дегенеративное воздействие неизвестного источника извратило разум животного. Сильное воздействие дисциплины Просветления может помочь снегопримату избавиться от оков сатанинских сил (Просветление Зкб), и тогда животное убежит.

Награда: Убийство снегопримата даст 1 очко удачи, тому, кто нанёс смертельный удар. Поедаемая приматом нога, при исследовании может быть опознана как часть тела одного туриста (возможно из отряда Воронова).



Мирное решение даст 1 очко удачи миротворцу и тогда в любой серьёзной стычке, когда игрокам придётся худо, к ним из зимнего тумана на выручку придёт снегопримат, который, однако, если не погибнет, покинет поля боя по его завершении. Фотография снегопримата даёт исследователю 1 очко удачи.

Следы кабана/оленя

Описание: Наблюдательный игрок (Наблюдательность 3кб) обнаруживает на снегу свежие кабаньи или оленьи следы.

Решение: Аккуратно идя по следам охотник может незаметно подобраться к животному (Скрытность 3кб) и осуществить выстрел, тем самым добыв зверя.

Награда: Мясо, которое при обжаривании и употреблении в пищу восстановит всем игрокам 1кб уверенности и 1кб здоровья. Если шаман/охотник извиняется перед животным за убийство, и проводит соответствующий ритуал, то мясо становится «мясом силы» и восстанавливает 2кб соответственно.

Нападение браконьеров

Описание: Игроки натываются на отряд браконьеров (3-5 человек), которые не секунды не сомневаясь, нападают на игроков.

Решение: Браконьеры в основном вооружены топориками, ножами, кастетами, дубинками. Один/двое вооружены пистолетом, двустволкой или винтовкой. Правда стрелять будут плохо, предпочитая ближний бой, потому как все уже давно стали не людьми, а зомбозверойдами.

Награда: Помимо оружия и патронов, с трупов браконьеров можно собрать несколько банок консервов, чекушку водки, несколько пачек сигарет, спички, деньги. В карман у главаря будет лежать карта, следуя ко которой (Наука 3кб) можно наткнуться на тайник.



Схрон браконьеров

Описание: Игроки обнаруживают схрон (землянка укрытая ветками ели и присыпанная снегом), сделанный местными браконьерами (Наблюдательность 4кб). Зная о наличии схрона, сложность его обнаружения снижается до 2кб.

Решение: Долго и увлечённо копаясь в схроне, игроки могут проморгнуть неожиданное нападение браконьеров, если те еще не были убиты в предыдущих схватках.

Награда: В тайнике будут лежать несколько пачек патронов, и немного провианта, а также шкуры убитых животных и их туши, частично поеденные. Среди туш будет лежать сильно обглоданное тело человека, опознать которое уже будет невозможно. Обнаруживший, теряет 2кб уверенности, если не совладеет с собой (Уверенность 3кб). За поленицами дров будет лежать бензопила «Дружба».

Падение дерева

Описание: Слышится треск и стон дерева, и на игроков падает высокая, массивная сосна.

Решение: Вовремя отреагировав (Реакция 2кб) игроки могут избежать повреждений. Если же момент падения дерева остался не замеченным, то игрок может увернуться (Ловкость 3кб). Иначе получает урон 2кб.

Награда: Исследовав дерево можно увидеть, что упало оно не в результате спила. У основания дерево сгнило, под воздействием неизвестных инфернальных сил.

Языческий идол (славянский)

Описание: В глубине леса игроки набредают на деревянный столб с вырезанным на нём старческим ликом.

Решение: Это идол древнего божества (Наука 2кб) которому молились славяне перед стычкой с басурманами.

Награда: Медитация Просветленного подле идола даёт одноразовую способность всем игрокам, нанести свою следующую атаку с увеличенным уроном +2кб. Простое



подношение идолу даёт тот же эффект, но с бонусом 1кб. Осквернение идола однократно понижает урон от следующей атаки на 2кб.

Языческий идол (манси)

Описание: В глубине леса игроки находят на деревянный столб с вырезанной на ней птицей.

Решение: Это идол древнего божества (Наука 3кб) которому молятся манси для успеха в делах.

Награда: Медитация Просветленного подле идола даёт однократную способность всем игрокам, понижать урон от следующей атаки врага на 2кб. Простое подношение идолу даёт тот же эффект, но с бонусом 1кб. Осквернение идола однократно повышает урон от следующей атаки врагов на 2кб.

Нападение зверей

Описание: Нападение диких зверей. Это или стая волков, или медведь.

Решение: Волков в стае может быть от 4 до 6. Медведь нападает один. Звери понесут крупные потери, скорее всего попытаются отступить.

Награда: Игрок, (просветленный, священник или шаман) который смог убедить зверей уйти мирным путём, объяснив, что это не они источник новой заразы, получит 1 очко удачи.

Торфяное болото

Описание: Игроки вступают на припорошенное снегом торфяное болото. Все, кто шли впереди и не прошли проверку на Ловкость (3кб), проваливаются в болото.

Решение: Игрок, который провалился в болото, может потерять самообладание (Уверенность 3кб) и активно ёрзая, только усугубить своё положение. Каждую минуту такой игрок теряет 1кб уверенности, и когда он окончательно потеряет самообладание, то болото поглотит его. Остальные могут помочь товарищам вытянув их (Сила 3кб) с помощью подручных средств (понижают сложность).

Награда: Игрок, проявивший наибольшую активность при спасении товарищей, получает 1 очко удачи.

УАЗ

Описание: В ветвях сосен виднеется остов от машины УАЗ (Наблюдательность 2кб).

Решение: Искорёженную машину, неведомым образом оказавшуюся на ветвях, можно исследовать, если залезть на подходящее дерево (Ловкость 3кб).

Награда: На водительском кресле можно в засохшей луже крови найти сигнальный пистолет и 3 патрона. Удачный выстрел из такого пистолета может поджечь инферноида. На заднем сидении будет лежать автомобильная аптечка.

Термоаномалия

Описание: на земле виднеется кругообразный участок, на котором снега нет. (Наблюдательность 3кб/Ловушки 2кб)

Решение: Если наступить на аномалию, то нижние конечности игрока воспламеняются, а сам он получает 1кб урона. Любой электромагнитный прибор будет очень чувствительно реагировать на аномалию.

Награда: Скрупулёзное исследование аномалии (Наука 3кб), даст исследователю информацию о том что к центру сила воздействия аномалии возрастает, а также, то что она реагирует только на органику. Копая подручными средствами в центре круга можно найти метеоритный камень. При его исследовании (Наука 3кб), обнаруживаются его взрывоопасные свойства при ударе о что-либо. Урон от взрыва такого камня при соприкосновении с твёрдой поверхностью 4кб и 1кб осколками.

Электроаномалия

Описание: Приборы при подходе к аномалии электромагнитные приборы будут буквально «сходить с ума», а мелкие молнии бить с земли по ближайшим металлическим предметам.

Решение: Если наступить на аномалию, то игрока поражает разряд молнии нанося 2кб урона. Любой электромагнитный прибор будет очень чувствительно реагировать на аномалию.

Награда: Скрупулёзное исследование аномалии (Наука 3кб), даст исследователю информацию о том что на периферии круга сила воздействия аномалии возрастает, а также, то что она реагирует в первую очередь на металлические предметы. Копая в центре круга можно найти метеоритный камень. При его исследовании (Наука 3кб), обнаруживается его сильный электромагнитный потенциал способный «глушить» всю аппаратуру в радиусе 5 метров.

Гравианомалия

Описание: Над аномалией снег будет «падать вверх».

Решение: Если наступить на аномалию, то игрока подкидывает вверх на 1кб метров.

Награда: Скрупулёзное исследование аномалии (Наука 3кб), даст исследователю информацию о том сила воздействия аномалии равномерно распределена по кругу, а также, то что она слабо реагирует на объекты, которые медленно двигаются в зоне её активности, и не реагирует вообще на металл. Метеоритный камень создающий такую аномалию, находится не в земле, а ветвях расположенного сверху дерева. При его исследовании (Наука 3кб), можно попробовать создать примитивное устройство, стреляющее неметаллическими снарядами.

Нападение гнидоличинок

Описание: вздымая над почвой снежные буруны, стремительно перемещаясь под землёй к игрокам будут приближаться 3 гнидоличинки ползущей.

Решение: Гнидоличинка ползущая передвигается под мёрзлой землёй со скоростью 10 км/ч, используя энергию из тёмного портала, расположенного у неё в хвосте. Для подпитки портала требуется кровь и плоть любого теплокровного существа. Реагирует гнидоличинка на тепло, и сотрясение почвы. Добираясь под землёй до жертвы, она стремится вырваться наружу чтобы схватить жертву своими мерзкими жвалами и утащить с собой в нору.

Награда: Игрок нанёсший больше всего урона гнидоличинкам ползущим получает 1 очко удачи.



Ночёвка в лесу

В путешествии по лесу при наступлении сумерек игроки устают настолько что им требуется отдых. Выбрав себе место на ночлег и разбив палатку, они должны позаботиться о защите. В дело пойдёт и выставление караульных и установка ловушек. Если караульный есть, то он испытывает на себе гнусное воздействие зомбозвероида телепатоидного, который попытается усыпить бойца (Уверенность 2кб). При успехе зомбозвероиды нападают на лагерь неожиданно, если же караульный замечает опасность или доносится какой-либо другой сигнал (например лязг смыкающейся на ноге зомбозвероида капкана), то игроки избегают неожиданной атаки.

Восхождение на гору

Проявив непоколебимость в своём намерении во что бы то ни стало выяснить судьбу группы Воронова, игроки преодолевают лес, безжалостно уничтожая всех некротических выродков, которые посмели встать у них на пути. Перед ними вырастает легендарная гора мертвецов. На пути к цитадели зла героев ждёт еще три значимых события.

Заварушка среди юрт

Описание: к игрокам приближаются двое манси – Чук и Гек. Их одежда порвана, в глазах суровость и огонь мести. Один вооружён луком, второй копьём. Если попытка разговора с ними проваливается (Общение 3кб), то они атакуют игроков. Если удаётся их успокоить, и поговорить, то выясняется, что временное стойбище манси прошлой ночью было атаковано и разграблено «шайтаном». И они теперь они преисполненные кармической мстью, ищут других манси, чтобы выследить и уничтожить всех «злых духов».



Решение: Манси присоединятся к игрокам, если те помогут им в уничтожении некротических тварей которые остались на разграбленном стойбище. На стойбище среди юрт, игроков ждёт крупное боестолкновение с

закрепившимся тут отрядом состоящим из кадавродемона, труподемона, зомбозвероида телепатоидного и четырёх зомбозвероидов трупобразных.

Награда: В благодарность за помощь, Чук и Гек, навсегда присоединяются к отряду.

Беглые заключенные

Описание: С расположенной выше гряде камней в игроков полетит отборный мат и пули. Двое беглых зеков, один вооружённый АК, второй ПМ, ведомые в своих дегенеративных мозгах, призыву inferнальных сил охранять подступы к горе, будут стараться из о всех сил.

Решение: Брать в живых не рекомендуется, тем более при наличии у одно из зеков автомата Калашникова.

Награда: Автомат Калашникова и 2 магазина, пистолет Макарова и 4 магазина, пачка чая, нож-финка.

Некрофашисты

Описание: Перед отверстием в шахту, ведущую вглубь горы, стоит летающая тарелка. 6 некрофашистов с MP-40 за спинами таскают какие-то ящики в шахту, один сидит за пулемётом MG-42 на тарелке, всем руководит обер-офицер СС, вооружённый Люгером.

Решение: Пулемётчик – главная угроза для героев.

Награда: В ящиках человеческая кровь, расфасованная по пластиковым контейнерам, внутри тарелки – неизвестная модель импортной ЭВМ. Исследовав которую (Наука 4кб), можно узнать что тарелки свозят сюда кровь со всей земли для проведения неслыханного иудоритуала.

В логове зверя

Зайдя внутрь шахты, и пройдя внутри около 300 метров, игроки выйдут в центральный зал. Там под потолком, прилипший на сотнях мерцающих щупальцев, будет висеть хтоническая каракатица. По периметру зала расставлены чаны и котлы с человеческой кровью, куда бросил свои белёсые отростки безобразный кракен. С каждым стуком своего сердца, чудовище испивает человеческой крови, становясь сильнее и пробуждаясь от сна. В центре зала в сатаносимвольном порядке расставлены плоские камни. На этих камнях покоятся иссушенные тела учёных из группы Воронова. Сам Воронов, одетый в чёрных балахон, с окровавленным ритуальным ножом поворачивается к вам.

Каждый игрок, шокированной представшей картиной, теряет 2кб уверенности. И проходит проверку на Уверенность (3кб), если провалил её то теряет еще 2кб уверенности. Если уверенность игрока упала стала меньше 1, то он переходит под контроль мимикриющего иудопыря Воронова, внушая персонажу, в зависимости от его легенды, сладкую сказку о «счастливой жизни» под знаменами разлагающегося капитализма.

Это может быть и обладание материальными вещами, и красивые женщины, и чудо-техника, и баснословное богатство и доступ к великим тайнам. Гнусный ум иудопыря будет видеть светлые устремления каждого персонажа и извращать их. Если игрок сможет твёрдо и непоколебимо ответить, что «извращенная подделка» ему не нужна и объяснить почему, то его уверенность полностью восстановится, благодаря его ИСКРЕНности и он снова сможет обладать своим телом.



Уничтожив Воронова, воины света пробудят кракена, размеры чудища будут настолько велики, что его невозможно будет уничтожить обычным оружием. Испытывая заслуженные муки, и чувствуя скорую расправу кракен попытается оторваться от стен. Но это приведёт лишь к разрушению балок.

Своды подземной цитадели зашатаются и гора обрушится, завалив гниющую полость навсегда.

На выходе выжившие демоноборцы встретят, стягивающиеся к месту трагедии, части советских войск. Герои будут задержаны сотрудниками государственной безопасности и в дальнейшем об их судьбе ничего не будет известно.