

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ НОКТЮРНА: НЕ ТОТ НОМЕР!

Hotline Nocturne: Wrong Number.



*Ролевой слешер
с элементами магопанка, пальп-нуара и электричества.*

Спасибо за вдохновение:
Игра «Hotline Miami 2: Wrong Number»
Игра «Dishonored»
НРИ «Дороги духов» (Ghost Lines)
НРИ «Клинок во тьме» (Blade in the dark)

ОСТОРОЖНО: ИГРА СОДЕРЖИТ ГРУБУЮ ЛЕКСИКУ

Автор текста: Лазарь (vk.com/lazarus). Иллюстрации: Игра «Dishonored», НРИ «Дороги духов» (Ghost Lines), сайта DeviantArt и из других свободных источников. Не для коммерческого использования. Все иллюстрации принадлежат их авторам.

Это - настольная ролевая игра с лёгкими правилами. Особенностью этой игры является её эклектичный стиль – он совмещает элементы постмодернистского фэнтези, тесла-панка, «вертикально ориентированного» психоделического боевика, добротного трэша и криминального, «пальпового» нуара.



В древнюю эпоху, мрачные колдуны из города Авилон, доказали что человеческий дух способен влиять на мир. Они же дали «Первый Обет» - обещание, что будут служить Авилону и после своей смерти, после чего их души будут отпущены в царство Морриган, богини посмертного покоя. Колдуны приняли свою смерть, а их души были помещены в Черный Котел – вместилище духов, откуда Авилонцы начали черпать энергию. «Вторым обетом» было решено, что каждый павший гражданин будет отдавать свою душу Черному Котлу, наполняя улицы светом, дома – теплом, а оранжереи и сады – живительной силой. Вскоре, выяснилось что души, помещенные в Черный Котел, судя по всему, испытывают невообразимые мучения. Но, ради процветания и общей цели, некрожрецы и мрачные маги дали «Третий обет», сохраняющий их открытие в тайне.

Столетиями Авилон рос и развивался, превратившись в Империю, со столицей в городе Ноктюрн. Прогресс, подстегнутый практически бесконечно возобновляемым источником энергии, привел к появлению поездов, автомобилей и цеппелинов. Однако, сильные мира сего не смогли сдержать в тайне свой «Четвертый Обет» - часть души из Черного Котла не были отправлены к Морриган, они были вычерпаны до капли, а их энергия была потрачена на продление жизни и могущества правителей Авилон. Узнав об этом, богиня Морриган пришла в ярость и распахнула ворота своего царства. Бесчисленные духи, лишенные покоя и разума, хлынули в мир, уничтожая всех живых людей. И опустилась мгла.

Теперь, люди загнаны в города, которые берегут лишь тесла-установки, которые отпугивают диких духов разрядами молнии. Их инженеры и охотники на духов - «Искры».

Бывшие «слуги Авилон» - некроманты и некрожрецы правят своими наделами железной рукой и холодной жестокостью, а большинство населения отчаялись, потому что знают, что их страдания и рабство продолжится и после смерти. Надежды нет...

Вчера, по всему городу, некоторые жители получили странный звонок, после чего они взяли в руки молотки, лопаты и палки и устроили бойню.

Звонок, предназначенный не им, а тебе...



Пронзительно дребезжит телефон.

Ты снимаешь трубку. Грубый мужской голос со странным акцентом говорит:

-Эээ...ты кто? – услышав ответ, он бормочет:

-Не тот номер! Почему у меня всегда не тот номер?!?! Какого пламени ты взял трубку?!

А, впрочем... Ты из этих электрических шутов, да? «Искры» верно? Хм... Так вы следите за тесла-башнями, поездами и всем таким, верно? Оберегаете людей от диких духов, проклятия Морриган? Лазаешь по башням, вентиляции, канализации...

Несколько минут он молчит.

-И это не ценят, да? Ты всё равно отправишься в Черный Котел. Может быть навсегда. Тебе же обидно, да? Противно, что ты рискуешь жизнью, а всем плевать? Что ты просто раб, а потом просто топливо?

Он вновь бормочет что-то невнятно, а потом говорит:

- Вот что, мешочек с мясом и электричеством...если не хочешь очутиться в Черном Котле, ты оторвешь этот гребаный аппарат от стены и возьмешь записку. В ней номер телефона. Я хочу, что бы ты нашел что-нибудь тяжелое, вышел на улицу, добрался до западного парка третьей башни и разбил каждый череп, который ты встретишь. Ты не ослышался, искорка! Я хочу слышать о бойне в западном парке! Я пришлю тебе кого-нибудь в помощь. Как закончите – позвони по телефону, только не перепутай, клоун.

-Мы свергнем этих сукиных сынов. А потом решим, хех...как жить дальше...

Он добавляет, тихо и угрожающе...

-Не вздумай колебаться. Любой, кто не с нами – раб Ноктюрна.



Я дал тебе шесть костей – d4, d6, d8, d10, d12, d20.
Напряги мозги и скажи – какая из них будет за что отвечать.

УДАР – кинь эту кость, когда захочешь ударить призрака электрохлыстом, воткнуть в глазницу гончей кинжал или раскроить череп зомби электропилой.

ВЫСТРЕЛ – кинь эту кость, когда захочешь выстрелить в кого-то живого из гаусс-пистолета или гаусс-ружья или в кого-то мертвого из шокового гарпуна или лучемета.

БРОСОК – кинь эту кость, когда швыряешь во врага гранату, кинжал или топор или когда пытаешься зацепиться крюком за линию фуникулёра.

ФИНТ – кинь эту кость, когда будешь уклоняться от стрел или когда бросаешь себя с балкона на проходящий мимо электропоезд.

УЛОВКА – кинь эту кость, когда решишь сделать что-нибудь хитрое: поставить на дверь ловушку, взломать замок, обойти охранную цепь механизма или водить погрузчик.

ВДОХ – кинь эту кость, когда ты получил увечье. Посмотрим, сколько ты еще протянешь и быстро ли восстановишься.

Когда ты захочешь что-то сделать, кинь кость соответствующую действию.
Чем больше выпало – тем лучше.
Есть минимальная сложность – 3.
Это значит, умник, что если ты выкинул 3 и больше, то у тебя получилось.

Некоторые вещи делать попроще, некоторые – посложней.
Иногда, например, если тебя никто не торопит, сложность пониже. Но знай, что со сломанными руками или откушенным носом сложность будет повышена!

Если ты кого-то лупишь, а он защищается, то побеждает тот, кто выкидывает больше.

Я надеюсь хоть это тебе понятно?

Если ты считаешь себя лучше других, и думаешь, что твои дела не ограничатся бесконечным насилием, ты просто сумасшедший. Но, в таком случае, вот тебе еще шесть разных костей, распределяй их как считаешь нужным.

СВЯЗИ – кинь эту кость, когда решишь позвонить хоть кому-нибудь, кто тебя не ненавидит и попросит помощи. Сильно сомневаюсь, что это сработает, хе-хе.

ЗНАНИЕ – кинь эту кость, когда решишь вспомнить времена, когда ты учился на бухгалтера, аптекаря или коновала. Облажаешься – будет не только плохо, но и стыдно.

РЕСУРС – кинь эту кость, когда решишь воспользоваться заначкой на черный день, поторговаться за новую батарейку или сыграть в покер.

КУЛЬТ – кинь эту кость, когда тебе взбредет в голову поучаствовать в оккультном ритуале, почитать руны, поесть мертвечины или выдать себя за некрожреца.

ВОЛЯ - кинь эту кость, что бы понять – готов ли ты пройти по дороге из трупов невинных к цели, и не захочешь ли ты пустить себе пулю в висок.

СЛОВО – кинь эту кость, когда тебе взбредет в голову с кем-то договориться по-хорошему.



Что ты найдешь в моих тайниках?

Тесла-ранец – это рюкзак с генератором электричества. Обычный ранец дает **4 заряда**, а восстанавливает их час. Хороший – дает больше, а регенерирует быстрее. Все шоковые, электрические и магнитные устройства работают на таких зарядах, используя 1 заряд на выстрел/за включение.

Тесла-пистолет – это дульнозарядное одноручное стрелковое оружие. Число стволов – от одного до трех. Магнитная энергия разгоняет пулю и выталкивает её из ствола. Перезарядка довольно длительна – механизму нужно время для нагнетания поля нужной частоты и полярности.

Тесла-ружье – это дульнозарядное двуручное стрелковое оружие. Магнитная энергия разгоняет пулю или дробь, выталкивая её из ствола. Перезарядка довольно длительна – механизму нужно время для нагнетания поля нужной частоты и полярности.

Лучемет – это крупный пистолет с антенной вместо дула, стреляющий молниями на несколько шагов. Мощные лучи быстро истощают заряд.

Шоковая дубинка – это короткий складной шест с шаром на конце, при ударе посылающее в цель заряд электричества. Для живых это чревато параличом, припадками и переломами, для призраков – куда более серьезными повреждениями.

Шоковый жезл – это длинный складной шест с шарами на концах, при ударе посылающие в цель заряд электричества. Расходует больше энергии, но радиус поражения вдвое шире.

Магнитные манжеты – используя электростатический заряд позволяют подтаскивать в руки владельца металлические предметы. Например, возвращают метательные ножи.

Электрохлыст – тоже, что дубинка, но в виде кнута.

Электропила – большой зазубренный диск, вращающийся под влиянием магнитного поля. Режет тонкий металл так же успешно, как кость и плоть.

Магнитные ботинки – не слишком удобные башмаки, для пробежек по наклонным крышам, крышам поездов и, при определенном навыке – по стенам.

Магнитная лебедка – это заплечный гарпун, выстреливающий магнитный захват с лебедкой и, при необходимости, подтаскивающий владельца к месту крепления захвата.

Магнитная мина – при активации на краткий период притягивает к себе все металлические объекты со страшной силой.

Магнитный клеймор – это ловушка, при активации, с помощью магнитного поля, выбрасывающая из себя, несколько лезвий.

Магнитные ходули – это поножи, соединенные с ранцем, которые могут увеличить высоту прыжка на несколько метров.

Магнитный щит – это складная панель из металла, которая может отталкивать пули.

Углеродный плащ – это длинная одежда из резины, кожи и полотна, которая защищает от избыточного электричества.

Тесла – граната – при взрыве выдает яркую вспышку и несколько электрических дуг.

Регенератор – это электрическая аптечка, ускоряющая регенерацию тканей. Пациент при этом испытывает страшную боль и конвульсии.

Районы Ноктюрна:

- Северный Кадат, где правит Король, бывший некрожрец Морриган, фанатично желающий вернуть расположение Богини. В его городе царит параноидальный порядок, подкрепленный жестокими законами и частыми жертвоприношениями.
- Западный Астор, где правит Совет Старцев. Интриги и тайны некромантов опутывают их часть города, подобно нечестивой паутине.
- Южный Апфолл, где правит Семья Солёр, опираясь на армию «железных» солдат – одухотворенных машин, которые вот-вот вырвутся на свободу. Их район напоминает вечный карнавал, но под яркой краской царит извращения и безысходность.
- Восточный Сазон, где ордами безмозглых зомби правит Лорд Мух, который возвел жителей до статуса скота.



Силы Ноктюрна:

- Солдат – это зомби, мертвое тело без духа.
- Легионер – полу-мертвое тело, живой дух.
- Гвардеец – это голем, дух, заключенный в исполинский доспех.
- Кукла – раб, механизм в который вселили часть духа.
- Страж – живое тело, пол духа. Может стать призраком ненадолго.
- Гончая – мертвый, лысый пес, чующий смерть.
- Одержимый – одно живое тело, два духа. Безумный, но хитрый.
- Некромант – колдун, «собиратель душ».

Чем вооружены враги:

- Ножам
- Мечам
- Топорами
- Баграми
- Щитами и дубинами
- Гаусс-пистолетами
- Гаусс-ружьями
- Складными арбалетами и луками
- Кулаками, зубами и когтями

Ноктюрн, как место действия:

- Большая часть городских построек, создана из металлов.
- Основной стиль построек – готика и арт-деко.
- Из-за сложностей с расширением, город стремительно растет вверх.
- В городе десятки недостроенных зданий.
- Под городом – километры шахт и каналов.
- Освещены все центральные районы города.
- Призраки выделяют Тьму Морриган – ядовитый газ
- Все живые и разумные на улице носят газовые маски и противогазы.
- Вместо радио используются зомби, повторяющие за некро-диктором.
- Весь город опоясан сетью надземных монорельсовых дорог.
- По улицам верхнего города ходят трамваи и ездят такси.
- У трети горожан есть свои самоходные повозки.
- По улицам нижнего города ходят вагонетки на зомби-ручной тяге
- В городе нет живых животных, кроме крыс.
- Телефон изобрели недавно, но они уже повсюду.
- Большая часть электричества используется для барьеров от духов.
- По какой-то причине элита Ноктюрна очень любит театр...
- Большая часть населения живет бедно и часто недоедает.
- Нижний город – кипучий котел из нищих, психов и бандитов.
- В бедных кварталах дома топят углем или торфом.
- Средства ухода от реальности пользуются большим спросом.
- Статистически в городе пока больше живых, чем мертвых.
- Многие люди служат не за деньги, а за продление жизни.
- У элиты есть бутылочки с эссенцией духа, по сути - зелья лечения.
- Говорят, некоторые заслуживают смерть без попадания в Котел.
- Мало кто сейчас искренне поклоняется Морриган
- Тем не менее, каста некрожрецов всё еще существует.
- Некоторые из них искренние жертвы обстоятельств.
- Большинство нынешних колдунов – жалкие недоучки.
- Солнце в городе появляется лишь раз в году.
- Гончие чуют умершего или умирающего за три мили.
- Дикие духи безумны и кровожадны, но отнюдь не всегда глупы.
- Иногда отдельные барьеры выходят из строя и в город прорываются духи.
- Все души и тела погибших конфискуются государством.
- Иногда, жителям выдают консервы, хотя ферм в городе крайне мало.
- Все, кто получил «звонок» становятся очень жестокими и кровожадными.

Что может дикий дух:

- Становится невидимым ненадолго
- Проходить сквозь предметы, левитировать
- Поднимать мелкие предметы и бросать их
- Ненадолго становиться плотными, царапаться когтями и кусаться
- Очень громко выть
- Выдыхать облачко Тьмы Морриган – удушливого газа
- Вселяться в смертельно раненых
- Разговаривать. Со всеми вытекающими...