

ГЕШТАЛЬТ

ПРОЕКТ «ВОЗВЫШЕНИЯ»

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА В МИРЕ
МЕХАНИЧЕСКОГО БЕЗУМИЯ

Если обреченное человечество вымрет, а их место займут роботы с оцифрованными человеческими личностями будут ли они помнить о том, что когда-то были людьми? Что случится, если образы прошлого прорвутся сквозь цифровой код и они вдруг вспомнят о человеческом начале? Добро пожаловать в «Гештальт», разваливающийся мир механического безумия.

НРИ «Гештальт» была разработана специально для конкурса «RPG-Кашевар 2024. Жребий брошен.»

Тема конкурса: *восхождение*

Ключевые слова: *башня, символ, сплав.*

Вдохновение:

Фильмы и сериалы: Love, Death and Robots.

Игры: Rengoku: Tower of Purgatory, Nier: Automata, Механоиды, Machinarium.

Музыка: Psyclon Nine - Parasitic, Wagdug Futuristic Unity - mass compression, systematic people, Fail Emotions - reborn

Автор и дизайн: Сергей Голиков | https://vk.com/ray_edmond_hardy

Музы: Надежда и Эстер Голиковы

Художественное оформление и использованные программы: affinity photo, affinity designer, нейросеть Midjourney (standard plan), стоковые текстуры Pixabay.


Версия правил: 1.1

ОГЛАВЛЕНИЕ


Введение —————	1	Защита от противников ————	15
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ		Заряды —————	16
Игрок и сплав —————	6	Сплав против сплава ————	16
Мастер —————	6	Нанесение урона —————	16
Кубики —————	7	Цифровая «смерть» —————	16
Округление —————	7	Стабилизация сплава ————	17
Части и характеристики ———	7	Цифровое воскрешение ———	17
Скрап-токены —————	8	Перезарядка —————	17
Дистанция —————	8	Символы прошлого —————	18
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ		Создание противников ————	19
Создание сплава —————	9	Примеры противников ————	20
Архетип —————	9	Использование противников —	20
Особенности архетипов ———	10	ПОСЛЕ ИГРЫ	
ИГРА		Конец игровой сессии ———	21
Навыки —————	11	Гараж —————	21
Проверки —————	11	Продажа частей —————	21
Перебросы —————	11	ПРИЛОЖЕНИЕ	
Действия —————	12	Таблицы частей —————	22
Инвентарь —————	12		
Предметы —————	12		
Тактическая карта ———	13		
Наполнение секторов ———	13		
БОЙ			
Инициатива —————	14		
Атака противников ————	15		

ВВЕДЕНИЕ

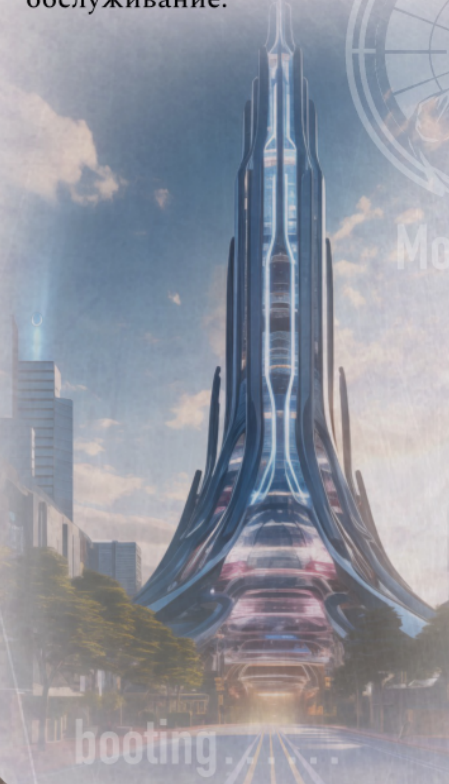
Начало 22 века планета Земля встретила на пике своего развития. Роботы и нейросети, которые еще 50 лет назад вызывали легкое снисхождение, сейчас стали неотъемлемой частью жизни. Во главе рынка стояли компании, так или иначе связанные с роботами: создание, ремонт, комплектующие и т.д. Начали появляться проекты, по оцифровке человеческого сознания и дальнейшего его переноса в роботизированное тело. И если для компаний - это идеальный формат рабочей силы, то для правительства - правовой парадокс и проблема.




Дальше экспериментов и громких слоганов данная идея не проходит. Но компании продолжают собирать слепки личностей всех желающих. При этом, на фоне технологического развития происходила экологическая катастрофа, которая была не в приоритете все эти десятилетия. Глобальное потепление не только подняло уровень моря, но и подкинуло нам для изучения десятки новых бактерий спящих во льдах. Одна из которых и стала последней для нас, поставив человечество на грань вымирания: катастрофическая скорость распространения и абсолютная летальность не оставила шанса на создание вакцины.



На фоне событий, создается «Консорциум» - объединение из магнатов, которые в экстренном режиме ищут вариант спасения для умирающего человечества. Итогом их работы является проект «Восхождение», который позволит перенести все оцифрованные сознания в роботизированные оболочки и хотя бы в таком виде спасти человечество от истребления. Создается Mother OS, искусственный интеллект, который должен управлять проектом в автономном режиме, контролируя работу фабрик по производству оболочек, программу загрузки личностей в дата-диски и дальнейшее их обслуживание.




Проект получался фундаментальным, все фабрики были переоборудованы под возможность автономной работы под управлением матери. Количество серверов, необходимых для реализации проекта росло в геометрической прогрессии и в какой-то момент одна из главных башен Консорциума превратилась в огромный дата центр, позволяющий в онлайн режиме обновлять информацию всех дата-дисков. Официальное цифровое бессмертие для человечества обосновалось в Башне Матери. Все шло идеально, ровно до того момента пока Мать не запустили...



Запуск Матери из события десятилетия превратился в провал века. Вместо надежды на будущее, человечество получило писк системой ошибки и осознание своего конца. Mother OS не запустилась, а биологический вид «люди» вымер за считанные месяцы, оставив планету пустовать. Спустя несколько лет Башня Матери наполнилась звуками, программа пришла в себя, но из глубоко сна прихватила с собой парочку системных ошибок, которые превратили ее в сумасшедшую машину по производству таких же сумасшедших созданий - сплавов.

Сплав представлял собой робота, который был собран из всех кусков, что попадались под руку, с таким же, слепленным из множества чужих, сознанием - архетипом. Со временем именно сплавы стали населять планету, они начали формировать свой извращенный вариант общества, которое даже в таких условиях умудрились делиться на группы по своим, порой странным интересам. Начали появляться Дозеры - любители нарастить тело частями строительной техники, Содзоку, которые перестраивали свои тела под гоночный транспорт и даже фанатики-храмовники, которые поклонялись Матери как божеству и хранили ее башню как храм, не подпуская никого чужого.

Сплавы живут свою жизнь, иногда ловя системные ошибки с видениями, в которых им являются странные сцены из жизни существ из плоти, останки существования которых, сплавы часто находят вокруг. Один из сплавов, назвавший себя Танатос, осознал, что это не просто ошибки, это воспоминания. Собрал по крупицам информацию, он назвал это «символами прошлого». Собирая символы других сплавов, Танатос понял, что реальность - это лишь сублимат той прекрасной жизни, что у них когда-то была. А гештальт-архетипы, которые Мать загружала в них - это лишь детская поделка в сравнении с истинным сознанием, которым они раньше обладали.



Найдя способ загружать себя в другие сплавы, Танатос решает создать персональную армию. Он провозглашает себя главным Гештальтом и принимает решение уничтожить Мать и всю базу из дата дисков, которые она использует для создания новых сплавов. Он решает, что подобное существование бессмысленно и мучительно. Но случается сбой и Mother OS останавливает свою работу, дата диски больше не обновляются и новые гештальт архетипы не генерируются. Отныне сплавы становятся смертными. Танатос в отчаянии, теперь ему нужно уничтожить не просто главный сервер, а каждого сплава на планете. Он начинает свою полномасштабную войну, но где-то в недрах включается резервная башня, которая лишь загружает старое сознание в новое тело. И эта башня - единственный шанс на спасение существующего мира...



Mother

booting


ИГРОК И СПЛАВ

В НРИ «Гештальт» Вам потребуется от 3 до 5 человек, которые далее в игровых правилах будут именоваться игроками. Дополнительно игрокам потребуется лист сплава, карандаши, ластики и несколько десятигранных кубиков.



Каждый из игроков берет под свое управление сплав - неестественное порождение Великой Матери, мощнейшего дата-центра, чья ошибка поставила крест на всем проекте «восхождения человечества».

Сплав - новый житель медленно разваливающегося и умирающего мира Земли. Гротескное подобие человека, нагромождение металла и проводов, хаотично расположенных поршней, трубок, различных устройств и лезвий. Каждый сплав лишь эхо человечества. Их личность, «гештальт-архетип» - цифровая «душа», собранная из обрывков памяти нескольких десятков людей, хаотично скомканных в единую личность Великой Матерью. Сформировав новую, отдельную от людей, личность



они неосознанно пытаются симулировать прошлую жизнь: сбиваются в коммуны, воюют, изучают окружающий пустынный мир. Лишь иногда в потоке мысли и в строчках кода всплывают видения, или как они их зовут, «символы прошлого» - детский смех, поцелуи любимых, фантомные боли, жизни, которые они не проживали и места, в которых они никогда небыли. Незнакомые и такие разные символы, которые, почему-то, оставляют где-то в глубине разума тяжелое и мрачное чувство утраты.

МАСТЕР

Один из игроков берет на себя роль мастера - закадрового голоса, рассказчика истории, которую сплавы будут проживать. Именно мастер создает историю, в которую будут окунаться игроки: он создает нужную атмосферу, подобно режиссеру расставляет врагов и друзей, рисует вокруг игроков декорации и придумывает события, которые встретятся их сплавам на пути, а также как мир будет реагировать

на их действия. Сам процесс игры именуется **игровой сессией** - совокупностью игровых взаимодействий между мастером и игроками. Зачастую эти взаимодействия напоминают беседу, в которой мастер описывает ситуацию, игроки описывают поведение своих сплавов в описанной ситуации, а мастер в свою очередь объясняет как окружающий игроков мир реагирует на их действия.

КУБИКИ

В течении игровой сессии могут возникнуть события, результат которых не может быть заранее определен. Для внесения элементов случайности используется некоторое количество десятигранных кубиков, которые в дальнейшем в правилах будут указываться как **d10**. При броске нескольких кубиков запись будет представлять собой вид $Xd10$ где вместо X указывается количество десятигранных кубиков, которыми нужно совершить бросок.

ОКРУГЛЕНИЕ

Так как НРИ «Гештальт» напрямую использует манипуляции с целыми числами в своей игровой механике, могут возникнуть ситуации когда при определенных обстоятельствах могут появиться дробные числа. При возникновении подобных ситуаций **округление числа всегда происходит в меньшую сторону**.

ЧАСТИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ

В НРИ «Гештальт» каждый сплав состоит из **частей** - основных механических деталей и компонентов, образующих его внешнее и внутренне устройство. В игре все части разделены на пять групп, которые **обязательны** к установке и представляет собой одну из игровых характеристик сплава:

- **Эндоскелет** - навык «**корпус**»;
- **Нейроволокно** - навык «**рефлекс**»;
- **Ядро** - навык «**синапс**»;
- **Оболочка** - пункты «**структуры**»;
- **Т-Двигатель** - пункты «**энергии**»;

Особой группой является **оснащение**. Оно представляет собой перечень из различного вооружения, встраиваемой техники, механических улучшений, устройств расширяющих возможности и дающих сплаву способности на грани волшебства. Ведь любая технология на должном уровне практически неотличима от магии. Оснащение делится на три категории:

- **Боевое** - различное оружие и средства уничтожения, используемые в бою.
- **Активное** - различные хитрые устройства облегчающие жизнь, но требующие использование энергии в обмен на оказание эффекта.
- **Пассивное** - улучшения для тела и оружия которые не требуют энергии и оказывают свой эффект всегда.

Несмотря на то, что все части имеют какое-то название, по большей части они представляют собой наименование фирмы производителя или описание абстрактного свойства, и в рамках нового мира эти названия уже ничего не значат. Большая часть названий не знакомы сплавам, а фабрики компаний производящих детали работают в автоматическом режиме, бесконечно штампуются все новые и новые детали без какой-либо цели. Также, в связи с этим, части не имеют четкого визуального обозначения, поэтому каждый игрок волен представлять и описывать их как угодно. Одна и та же часть у двух разных игроков может выглядеть по-разному: тяжелая броня BRIGADE может описываться одним как несуразное нагромождение тяжелых шипастых пластин, а у другого игрока быть высокотехнологичным облегающим корпусом, который повторяет анатомию человеческого тела.

СКРАП-ТОКЕНЫ

Скрап-токены - абстрактная валюта мира «Гештальта». Это могут быть деньги, патроны, металлические запчасти, черепа, гайки, болты, древние устройства или полезные материалы. Проще говоря скрап-токен - любой мусор (или не очень), который может быть получен сплавом в конце игровой сессии в качестве награды и обменен на части для совершенствования своего тела.

ДИСТАНЦИЯ

В игре используется два типа измерения дальности - абстрактная и тактическая. Обычно абстрактная дальность используется в большей части игровой сессии. Тактическая дальность используется для измерения расстояния в тактическом бою на специальных «картах секторов», о правилах которых будет рассказано далее. Указанная в таблице дистанция является максимально допустимой.

	абстрактная	тактическая
Малая	~10 метров	в одном и том же секторе
Средняя	~25 метров	на расстоянии одного сектора
Дальняя	~50 метров	на расстоянии двух секторов
Сверхдальняя	~90 метров	на расстоянии трех секторов



СОЗДАНИЕ СПЛАВА

Каждый игрок берет лист сплава.

Перед игровой сессией каждому игроку выдается **200 скрап-токенов**. На данное количество игрок должен приобрести и собрать тело собственного сплава из различных частей. В него обязаны входить: **не более одного эндоскелета, нейроволокна, ядра, оболочки и т-двигателя, а также любое количество оснащения**. Сплав не может иметь больше одного оснащения с одним и тем же названием. Список всех частей Вы можете найти в конце этой книги. Занесите данные в лист сплава.

Отметьте максимальное число структуры и энергии, после чего заштрихуйте не используемые ячейки в листе сплава.



Каждая часть имеет свой вес, который нагружает раму сплава. **Рама** - показатель максимально допустимого веса, который сплав может выдержать. **Значение рамы всегда равно 20**. Если суммарный вес всех приобретенных частей равен или превышает показатель рамы, то новые части для сплава установить нельзя.



АРХЕТИП

Внутри каждого сплава находится цифровой мозг, слепленный Великой Матерью из различных оцифрованных человеческих личностей в архетип - своего рода стандарт поведения и восприятия окружения, установленный искаженным восприятием Матери, страдающей от системных ошибок.

Игрок обязан выбрать и записать в лист сплава один из архетипов и увеличить на один пункт приоритетный для архетипа навык:

архетип	приоритетный навык
Агрессор	дополнительно один пункт к навыку «корпус»
Инfiltrатор	дополнительно один пункт к навыку «рефлекс»
Аналитик	дополнительно один пункт к навыку «синапс»

После этого, в зависимости от выбранного ранее архетипа, игроку нужно будет выбрать и записать одну особенность для своего сплава из таблицы ниже:

АРХЕТИП АГРЕССОР

название	эффект
Тяжеловес	Показатель рамы увеличивается на 2.
Бронепластины	Сплав увеличивает максимальное значение структуры на один пункт, но уменьшает максимальное значение энергии на один пункт.
Титановое волокно	Один раз за игровую сессию сплав может перебросить проверку навыка «корпус».
Боевой потенциал	Все боевое оснащение сплава увеличивает количество зарядов на один.
Арсенал	Гараж вмещает 10 частей вместо 5.

АРХЕТИП ИНФИЛЬТРАТОР

название	эффект
Компактное хранение	Инвентарь сплава может вместить до 5 предметов, вместо 3.
Циркуляция данных	В начале каждой игровой сессии выберите одно: сплав увеличивает максимальное значение структуры на один пункт или увеличивает максимальное значение энергии на один пункт, однако максимально возможное число получаемых «системных ошибок» становится 3, вместо 5.
Калибровка рефлектора	Один раз за игровую сессию сплав может перебросить проверку навыка «рефлекс».
Контроль вероятностей	При броске на инициативу уменьшите или увеличьте на 2 результат выпавший на кубике.
Алгоритмы логистики	Сплав может перемещаться на среднюю дальность вместо малой или на два сектора вместо одного.

АРХЕТИП АНАЛИТИК

название	эффект
Расширенный блок памяти	Максимально возможное число получаемых «системных ошибок» становится 6, вместо 5.
Оптимизация энергии	Сплав увеличивает максимальное значение энергии на один пункт, но уменьшает показатель структуры на один пункт.
Увеличение вычислительной мощности	Один раз за игровую сессию сплав может перебросить проверку навыка «синапс».
Анализ экономики	При покупке частей они стоят на 10 скрап-токенов меньше, но не менее чем 10 скрап-токенов.
Док-станция	Перезарядка дополнительно восстанавливает треть от максимального количества пунктов структуры.

НАВЫКИ

Каждый из навыков сплава отвечает за одну из сторон его взаимодействия с окружением:



⬡ **Корпус** - это навык, который определяет физическую силу сплава. Он влияет на способность поднимать и переносить тяжелые предметы, наносить сильные удары в бою, удержание противника, сопротивляться урону и тд.

⬡ **Рефлекс** - это навык, который определяет координацию, реакцию, гибкость и скорость сплава. Он влияет на способность уклоняться от атак, быстро двигаться, красться, метать предметы и тд.

⬡ **Синапс** - это навык, который определяет умственные способности сплава. Он влияет на способность к наблюдению, поиску, харизме, решению головоломок, пониманию сложных концепций, технологий и тд.

Преобладание значений тех или иных навыков ведет к изменению цифровой личности сплава. Так сплавы с большим значением навыка корпус - агрессивны, прямолинейны, задиристы и упрямы.

Рефлекс - хитры, излишне эмоциональны и склонны к авантюрам. Синапс - сдержаны, холодны, иногда надменны и предпочитают одиночество.

ПРОВЕРКИ

Проверки навыков - основной способ решения любых ситуаций в НРИ «Гештальт». Каждый раз, когда вы хотите сделать что-то, что может привести к потенциальному провалу (или по просьбе мастера), выберите подходящий навык и бросьте d10. Если у сплава существуют какие-то особенности или оснащение, изменяющие бросок, то примените их.

Сверьтесь с результатом:

✓ Если результат выпавший на кубике равен или ниже значения навыка - игрок объясняет, что произошло с его сплавом.

✗ Если результат выше - то мастер объясняет, что произошло со сплавом игрока.

ПЕРЕБРОСЫ

Некоторые игровые правила дают возможность перебрасывать результаты ранее брошенных кубиков. Игрок может перебрасывать кубики каждый раз и столько раз, сколько все правила в сумме позволяют ему это сделать.

ДЕЙСТВИЯ

Несмотря на то, что НРИ «Гештальт» - игра повествовательная, для удобства мы разделяем весь игровой процесс на ходы. В течении хода каждый игрок выполняет своим сплавом одно из действий, после чего мастер игры описывает как мир реагирует на действия сплава. Когда все сплавы выполнили свое действие - начинается новый ход.

В течении хода сплав **может совершить лишь одно действие** из списка ниже:

- **взаимодействовать** с окружением: искать предметы, получать информацию, обмениваться данными или разговаривать с другими слепками;
- **переместиться** в пределах малой дистанции или переместиться в соседний сектор;
- **передать предмет** из своего инвентаря другому сплаву на малой дистанции;
- **применить одно активное оснащение**, дополнительно потратив указанное количество пунктов энергии;
- **атаковать** противника;
- **выжидать** (ничего не делать и пропустить ход);
- **выполнить иное действие**, не попадающее под описанное выше.

ИНВЕНТАРЬ

Каждый сплав имеет место с собой в которое он может складывать предметы встреченные ему на пути. Это может быть встроенная в тело система хранения или банальный мешок. Такое место зовется «инвентарь», в который сплав может сложить **не более трех предметов**.

ПРЕДМЕТЫ

Игровая система подразумевает что если игрок хочет выполнить своим сплавом какое-то действие при помощи определенного предмета (например вскрыть замок ключом), то этот предмет должен лежать у него в инвентаре. **Если этого предмета у него нет, то действие не может быть выполнено**. Любой предмет при должном старании и желании может быть найден и перемещен в инвентарь, а его поиск может стать основой для небольшого приключения. Любой предмет из инвентаря может быть выброшен и это не требует действия.

ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА

Для упрощения обозначения расположения сплавов, противников и боя с ними можно использовать так называемый тактический бой на «карте секторов». Она представляет собой квадрат 4 на 4 клетки, внутри которого сплавы могут передвигаться и взаимодействовать с окружением.



Когда возникает ситуация, которая требует боевого столкновения, мастер самостоятельно размещает сплавы игроков, их противников а также различные укрытия и места взаимодействия на карте секторов в выбранных согласно ситуации клетках-секторах.

Также тактические карты по желанию мастера могут быть использованы и вне боевых ситуаций.


Сплавы и их противники **не могут двигаться или измерять дальность** (например при стрельбе из боевого оснащения) **по диагонали и обязаны делать это ортогонально**, т.е. в сектора по горизонтали и вертикали.


В одном секторе могут находиться неограниченное количество сплавов и их противников.

НАПОЛНЕНИЕ СЕКТОРОВ

Перед размещением тактической карты мастер должен наполнить ее определенными ключевыми точками. Это может быть укрытие или зона в которой опасно находиться сплавам игроков. Мастер может полностью сам организовать пространство, придумать наполнение секторов и их обозначения.

Также он может воспользоваться примерами ниже, в которых описаны базовые элементы наполнения:

 **Укрытие** - находясь в секторе с укрытием сплав получает -1 к результату броска кубика при защите от противников. При атаке противника находящегося в секторе с укрытием сплав получает +1 к результату броска кубика.

 **Взрывоопасный элемент** - при атаке данного элемента все сплавы и противники в данном секторе получают 2 урона, а взрывоопасный элемент удаляется с карты сектора.

❓ **Точка интереса** - сектор, в котором находится что-то интересное или важное для сюжета игры: возможно полезный предмет или важная информация.

⊗ **Непроходимый ландшафт** - сектор представляет собой ландшафт, который вызывает трудности в перемещении или в принципе невозможен для исследования. Это могут быть кислотные озера, горы или глубокие провалы. Сплавы и противники не могут входить в такой сектор.

🔒 ❓ **Закрытый сектор** - такой сектор представляет собой зону с ограниченным доступом. Это может быть бункер, закрытая комната или заваленный вход в пещеру. Сплавы и противники не могут входить или выходить из такого сектора, пока они не применят какое-либо взаимодействие в другом секторе, отмеченном мастером: найдут рубильник к дверям, разберут завал или же найдут тайную кнопку, которая разблокирует доступ к заблокированному сектору.

Разрушение - в качестве одного из наполнений мастер может отыграть опасные зоны с повышенной разрушаемостью. Для этого он каждый ход может совершать бросок $d10$. На результат один или два происходит разрушение. Для этого он бросает $2d10$, складывает результат и начинает отсчитывать сектора сверху вниз от самого крайнего левого верхнего до самого последнего правого нижнего в удобной для

себя последовательности. Если число суммы кубиков превышает количество секторов, то мастер начинает отсчитывать оставшееся количество в обратном направлении. Выпавший сектор начинает разрушаться, а мастер вычеркивает его с карты секторов и полностью удаляет из игры. Каждый сплав в таком секторе должен пройти проверку навыка «рефлекс». При успехе он немедленно покидает сектор и перемещается в любой соседний. При провале мастер наносит им по 1 урону и перемещает все сплавы по собственному желанию. Половина противников в таком секторе перемещаются в ближайший сектор, остальные считаются уничтоженными.

ИНИЦИАТИВА

Инициатива определяет очередность ходов сплавов и противников во время боя. **Перед боем игроки совершают проверку инициативы:** они делают бросок $d10$, записывая выпавший результат. Мастер совершает данную проверку за каждого противника участвующего в бою и также записывает результаты.

Теперь в бою первым будет действовать тот, кто при проверке инициативы выбросил наименьший результат. Если несколько сплавов имеют равный результат, то игроки сами определяют очередность. Если сплав имеет равный результат с противником, то приоритет всегда отдается сплаву и он всегда ходит раньше.



АТАКА ПРОТИВНИКОВ

Бой с противниками представляет собой череду проверок имеющихся у сплава навыков в зависимости от того, нападает он или защищается. Когда сплав хочет атаковать противника он должен выполнить два условия:

- сплав должен иметь боевое оснащение;
- боевое оснащение должно иметь нужную дистанцию до противника.

Когда условия выполнены игрок смотрит, по какому навыку проходит проверка у имеющегося боевого оснащения и делает бросок d10.

Сверьтесь с результатом:

✓ Если результат выпавший на кубике равен или ниже значения указанного навыка - сплав попал по противнику и ему наносится повреждение в количестве показателя «урон» боевого оснащения.

✗ Если результат выше - считается, что сплав промахнулся и урон не наносится.

ЗАЩИТА ОТ ПРОТИВНИКОВ

Когда мастер решает атаковать сплав одним из противников игрок должен обратить внимание на параметр «воздействие» у атакующего противника. Он показывает проверку какого навыка должен совершить сплав для защиты от атаки.

Сверьтесь с результатом:

✓ Если результат, выпавший на кубике, равен или ниже значения навыка указанного в «воздействии» - противник попал по сплаву и ему наносится повреждение в количестве показателя «урон» противника.

✗ Если результат выше - считается, что противник промахнулся и урон не наносится.

ЗАРЯДЫ

Каждый раз, когда сплав использует боевое оснащение, вне зависимости от результата броска игрок обязан вычеркнуть один заряд у использованного оснащения. Когда игрок вычеркивает последний заряд, то такое боевое оснащение нельзя использовать.

Боевое оснащение можно перезаряжать. Для этого можно потратить 1 пункт энергии, что бы восполнить все заряды. Это не требует использования действия.

СПЛАВ ПРОТИВ СПЛАВА

Когда сплав одного игрока решает атаковать сплав другого игрока проверка совершается особым образом:

⬡ только защищающийся сплав должен совершить проверку навыка. Атакующий не проходит каких-либо проверок.

⬡ защищающийся совершает проверку своего навыка в зависимости от навыка боевого оснащения атакующего его сплава:

навык боевого оснащения атакующего	проверка навыка защищающегося
Корпус	Рефлекс
Рефлекс	Синапс
Синапс	Корпус

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Каждый раз, когда сплав или противник получает урон, он уменьшает текущее значение структуры на столько пунктов, каково было значение полученного урона. Вычеркните крестиком нужное количество пунктов структуры.

Если урон, который получает сплав превышает его оставшееся количество пунктов структуры, то текущее количество структуры становится равно 0, вне зависимости от количества полученного урона.

Любой противник чей показатель структуры стал равняться 0 считается уничтоженным.

ЦИФРОВАЯ «СМЕРТЬ»

Если случилось так, что текущее количество структуры сплава становится равно 0 то считается, что такой сплав получает особое состояние и находится «на краю». Если сплав «на краю» будет вынужден получить хотя бы одну единицу урона, то он будет считаться «при смерти». Такой сплав считается отключившимся или находящимся в шоке и не может:

- ⬡ совершать какие-либо действия,
- ⬡ восстанавливать структуру,
- ⬡ тратить пункты энергии,
- ⬡ проходить проверки навыков.

Если к моменту наступления следующего хода сплава «при смерти» никто из других сплавов не попытался или не смог стабилизировать его состояние, то сплав «при смерти» считается погибшим. Он перестает принимать участие в текущей игровой сессии.

СТАБИЛИЗАЦИЯ СПЛАВА

Что бы стабилизировать сплав с состоянием «при смерти» любой другой сплав должен находиться рядом (на дальности «малая» или в том же секторе) после чего он должен потратить действие, взять d10 и **пройти особую проверку стабилизации состояния**. Успехом считается результат 5 и ниже. Если результат броска успешен при такой проверке, то сплав «при смерти» стабилизирован. Стабилизированный сплав снова считается «на краю», перестает считаться обладающим состоянием «при смерти» и снова может вести себя как обычно.

ЦИФРОВОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ

В конце игровой сессии погибший сплав может быть восстановлен по решению своего игрока. Что бы сделать это игрок должен:

- сменить архетип своего сплава,
- убрать старый приоритетный навык и заново его распределить,
- сменить особенность и полностью удалить все имеющиеся части из гаража.

Сразу после выполнения этих действий сплав становится абсолютно новой личностью в старом теле. Данная личность ничего не помнит о прошлой жизни, у нее может быть новый характер, привычки и желания.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Один раз за игровую сессию слепок может совершить перезарядку. Для этого он должен найти открытый источник энергии или электричества, после чего он сможет восстановить не более половины пунктов энергии от своего максимального значения.

СИМВОЛЫ ПРОШЛОГО

Каждый раз при провале проверки любого навыка (за исключением провалов от перебросов) сделайте пометку в графе «**системные ошибки**» в листе сплава. Когда таких пометок набирается 5 - уберите их все, сбросьте предыдущий эффект «символов прошлого» и сбросьте кубик по таблице ниже:

результат	эффект
1-3 «Семья»	результат броска при проверке навыка «корпус» увеличивается на 1.
4-6 «Работа»	результат броска при проверке навыка «рефлекс» увеличивается на 1.
7-9 «Быт»	результат броска при проверке навыка «синапс» увеличивается на 1.
10 «Травма»	результат броска при проверке всех навыков увеличивается на 1.

В зависимости от эффекта, игрок должен объяснить, какое воспоминание цифровых личностей сплава прорвалось наружу и что при этом увидел сплав: это может быть счастливое воспоминание о детях, родителях, случай по пути на работу, неприятные скандалы с начальником или даже смерть близких. Эти события происходят словно бы не с персонажем, как отголоски чьих то воспоминаний, но сплав вспоминает это с горечью, с депрессивной ностальгией. С тяжелым чувством в груди так, словно сплав должен плакать хотя машина не способна лить слезы.

Игрок должен описать событие в качестве воспоминания и реакцию сплава на них.

После этого запишите эффект от видения в графу «символы прошлого» на листе сплава. Данный эффект остаётся до тех пор, пока сплав снова не наберет «системные ошибки» в нужном количестве и не получит новое видение.



СОЗДАНИЕ ПРОТИВНИКОВ

Перед проведением игровой сессии мастер должен определить с какими опасностями столкнутся сплавы, в том числе с кем они потенциально могут вступить в открытую конфронтацию. Это могут быть механические пауки, безумные экскаваторы на ИИ или сбившиеся в банды механические рейдеры. Все ограничивается лишь фантазией мастера.

В любом случае он должен самостоятельно заранее подготовить и определить значения нескольких характеристик для будущих противников:

⬡ **Имя и предистория** - что бы игрокам было проще отличать одного противника от другого.

⬡ **Структура** - каким количеством здоровья обладает противник.

⬡ **Воздействие** - показывает по какому навыку сплав должен совершить проверку, что бы попытаться вернуться от урона.

⬡ **Урон** - сколько урона нанесет противник при проваленной проверке защиты слепка.

⬡ **Дальность** - расстояние атаки противника.

⬡ **Заряды** - аналогичны по свойству зарядам сплавов.

⬡ **Особенность** - особое правило, которое усложняет встречу или схватку с противником.

Список примеров особенностей находится ниже, однако мастер волен придумать собственные особенности для противников или не добавлять их вовсе.

название	эффект
Летающий	против такого противника нельзя использовать действие атаки при помощи боевого оснащения с дальностью «малая».
ЭМИ-поле	пока этот противник находится на средней дистанции от сплава, все активное и пассивное оснащение сплава перестает оказывать свои эффекты.
Дезинтегратор	если после получения урона от атаки этого противника сплав должен получить состояние «на краю», вместо этого он получает состояние «при смерти».
Рекомбинация	когда противник уничтожен, мастер должен совершить бросок d10. На результат 1, 2 или 3 противник немедленно восстанавливается с одной единицей в текущем показателе структуры.
Инициатор	при броске на инициативу противник уменьшает выпавшее значение кубика на 2.
Скоростной	может перемещаться на расстояние средней дистанции или двух секторов, вместо малой дистанции.

ПРИМЕРЫ СОЗДАНЫХ ПРОТИВНИКОВ



Паук-фабрикатор

структура	воздействие	дальность	урон	заряды
2	корпус	малая	1	2

Легион - если в секторе находится более одного противника с одним и тем же названием, то каждый такой противник увеличивает показатель «урон» на 1.

Несмотря на то, что со времен отключения Башни сборочные цеха встали, пауки-фабрикаторы по прежнему рьяно охраняют опустевшие сборочные линии.



Храмовник-адепт

структура	воздействие	дальность	урон	заряды
4	рефлекс	средняя	1	2

Фанатик - когда количество структуры этого противника становится равно 0 перед тем, как убрать его из игры данный противник немедленно атакует ближайший на дистанции сплав.

Обезумевшие от собственной веры, храмовники стерегут покои Великой Матери.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОТИВНИКОВ

Мастер может использовать противников таким же образом, как игроки используют сплавы. Он может перемещать их по тактической карте, атаковать сплавы игроков исходя из параметра дальности или выполнять иные действия влияющие на сюжет: организовать засаду, вызвать подкрепление или даже вовсе сдаться и выступить на стороне

сплавов игроков. В связи с этим все противники подчиняются тем же правилам, что и сплавы, например могут выполнить лишь одно действие в течении хода и т.д.

КОНЕЦ ИГРОВОЙ СЕССИИ

По окончании игровой сессии каждый сплав, участвовавший в игре, получает в качестве награды **от 50 до 70 скрап-токенов**, в зависимости от сложности задания. Особо отличившиеся игроки могут быть награждены мастером дополнительными скрап-токенами в количестве 10 или 15 штук.

ГАРАЖ

Сплавы могут организовывать личные мастерские и гаражи. Любые приобретенные части тела в начале или конце игровой сессии вместо того, что бы быть установленными на сплав могут быть отправлены в гараж на длительное хранение. Игрок может разместить таким образом **не более пяти различных частей**. В начале или конце игровой сессии любая установленная часть тела на сплав также может быть отправлена в гараж.

ПРОДАЖА ЧАСТЕЙ

В начале или конце игровой сессии игрок может **продать** части установленные на свое тело или из гаража **по цене половины скрап-токенов** от изначальной цены части тела.



Эндоскелет

название	ранг корпуса	вес	скрап-токены
ArmateX	2	1	10
Bhasad	3	2	20
PROGRESS	4	3	35
MITAR Inc.	5	4	50
FarSight	6	5	65
Agashima	7	6	80

Нейроволокно

название	ранг рефлекса	вес	скрап-токены
Agora	2	1	10
Neuroplex	3	2	20
Saragat Dynamics	4	3	35
Genma Technotronics	5	4	50
Atlas Consortium	6	5	65
Primal	7	6	80

Ядро

название	ранг синапса	вес	скрап-токены
Парацельс	2	1	10
Зенон	3	2	20
Фромм	4	3	35
Хайдеггер	5	4	50
Декарт	6	5	65
Гегель	7	6	80

Оболочка

название	структура	вес	скрап-токены
Squader Optima	3	2	10
Persona Tech	4	3	20
Yotun Industries	5	4	35
Gravano	6	5	50
BRIGADE	7	6	65
Gargant	8	7	80

T-Двигатель

название	энергия	вес	скрап-токены
Neodyne	3	2	10
Paragon Ind.	4	3	20
Garuda LTD	5	4	35
Saiko Garashi	6	5	50
Cadenza	7	6	65
Inner Light	8	7	80

БОЕВОЕ ОСНАЩЕНИЕ

название	навык	дальность	урон	заряды	особенность	вес	скрап-токены
Примитивное оружие	корпус	малая	1	2	-	1	10
Кастет	корпус	малая	1	4	-	2	20
Лезвие	корпус	малая	1	2	рассекание	2	25
Циркулярка	корпус	средняя	2	3	-	2	45
Дробитель	корпус	малая	3	1	перемолка	4	50
Самострел	рефлекс	средняя	1	2	-	1	20
Дробовик	рефлекс	малая	2	2	разброс	2	35
Распылитель	рефлекс	малая	1	3	коррозия	3	45
Пулемет	рефлекс	средняя	1	5	-	3	50
Шокер	синапс	малая	1	3	-	1	35
Магнитрон	синапс	средняя	2	2	-	2	40
Тепловая пушка	синапс	дальняя	-	2	нагревание	5	60
Оптический дальнобой	синапс	сверх-дальняя	3	1	-	4	60

Рассекание - если при проверке навыка выпал результат 1, то нанесите дополнительный урон равный текущему значению урона данного боевого оснащения.

Перемолка - если при нанесении урона противник уничтожается, то заряд у данного оснащения не тратится и его можно применить еще раз без траты действия, но не более трех раз за один ход.

Разброс - если на малой дистанции от цели стоит больше одного противника, то тогда каждый противник получает урон.

Коррозия - сразу после нанесение урона цель начинает медленно разрушаться. Каждый раунд боя она получает 1 дополнительный урон. Также при помощи данного боевого оснащения можно подвергать коррозии и разрушать любой металлический объект.

Нагревание - вместо урона нанесите противнику 1 пункт нагрева. Вы можете потратить дополнительно до двух пунктов энергии чтобы нанести еще до двух пунктов нагрева. Когда противник получает пункты нагрева в количестве половины от оставшегося количества структуры, то он немедленно расплавляется.

АКТИВНОЕ ОСНАЩЕНИЕ

название	воздействие	вес	скрап-токены
Ассистент-альфа	Потратьте 1 пункт энергии и выберите в качестве цели себя или любой другой сплав. Следующая проверка навыка «корпус» выбранного сплава будет иметь -1 к результату выпавшем на кубике.	2	40
Ассистент-бета	Потратьте 1 пункт энергии и выберите в качестве цели себя или любой другой сплав. Следующая проверка навыка «рефлекс» выбранного сплава будет иметь -1 к результату выпавшем на кубике.	2	40
Ассистент-гамма	Потратьте 1 пункт энергии и выберите в качестве цели себя или любой другой сплав. Следующая проверка навыка «синапс» выбранного сплава будет иметь -1 к результату выпавшем на кубике.	2	40
Боевые стимуляторы	При провале проверки навыка «корпус » потратьте 2 пункта энергии и пройдите данную проверку снова.	2	15
Взламыватель	Потратьте 3 пункта энергии что бы автоматически взломать любой сплав и попросить выполнить его любое одно действие	4	40
Грави корректор	При провале проверки навыка «рефлекс » потратьте 2 пункта энергии и пройдите данную проверку снова.	2	15
Дешифратор	Потратьте 2 пункта энергии что бы подобрать код, открыть любой цифровой замок автоматически пройдя проверку навыка «синапс».	2	25
Дымовая завеса	Потратьте 2 пункта энергии что бы создать дымовую завесу, уйти от поля зрения противников и спрятаться за ближайшим укрытием в текущем или соседнем секторе.	2	35
Импульс нагнетатель	Потратьте 2 пункта энергии что бы создать мощнейший энергетический всплеск, который резко отбрасывает объект или противника на среднюю дистанцию или в соседний сектор. Если противник встретит препятствие. Ли в секторе откажутся другие противники, то он получит урон равный половине своего текущего показателя структуры.	4	30
Камеролом	Потратьте любое количество пунктов энергии что бы взломать зрительную систему одного противника на аналогичное количество ходов. Теперь противник не видит то, что происходит рядом с ним а в бою с таким противником проверки навыков для защиты от урона получают -2 к результату кубика	3	30
Крюк-трос	Потратьте 1 пункт энергии и выстрелите крюком в любой объект не дальше дальней дистанции. При помощи крюка сплав может притянуть объект на малую дистанцию, самому притянуться к этому объекту, преодолевать отвесные препятствия и тд	2	30



Мышечный компенсатор	Потратьте 1 пункт энергии что бы нарастить мышечное волокно, поднять тяжелый предмет или разрушить препятствие перед собой автоматически пройдя проверку навыка «корпус».	2	30
Нейро-адреналин	При провале проверки навыка «синапс» потратьте 2 пункта энергии и пройдите данную проверку снова.	2	15
Отгрузчик	Потратьте любое количество пунктов энергии что бы взломать двигательную систему одного противника на аналогичное количество ходов. Теперь противник не может передвигаться, падает на землю или вовсе застывает. Он не может реагировать на действия перед собой и передвигаться каким-либо образом, однако он по прежнему может использовать перед собой боевые гаджеты с дальностью выше средней	3	25
Перезапуск	Потратьте 2 пункта энергии и восстановите погибший слепок в состоянии «на краю».	3	45
Подмена сигнатур	Потратьте 2 пункта энергии что бы на короткое время выдать себя за другой сплав.	3	25
Покров	Потратьте любое количество энергии что бы создать специальный щит для себя или любого сплава. Прочность щита равна количеству потраченных очков энергии на его создание. Когда сплав с таким щитом получает урон вычеркните вместо очков структуру столько прочности у щита, каково было значение урона. Урон считается полностью поглещенным. Когда прочность щита будет равняться нулю или менее - щит разрушается. Одновременно может быть создано не более двух подобных щитов.	4	70
Продвинутый ремкомплект	Потратьте любое число энергии. Восстановите столько очков структуры любому сплаву на средней дистанции, сколько очков энергии было потрачено.	4	45
Реактивное сопло	Потратьте 1 пункт энергии что бы за одно действие переместиться на среднюю дистанцию вместо малой, при этом сократить дистанцию в два раза больше и быстрее чем обычно.	2	25
Успокоительное	Потратьте 4 пункта энергии и сбросьте эффект символов прошлого а также все имеющиеся «системные ошибки» у любого сплава.	4	50
Хамелеон покрытие	Потратьте 1 пункт энергии что бы визуалью сделаться невидимым слившись с любой поверхностью автоматически пройдя проверку навыка «рефлекс». Потратьте 1 пункт энергии что бы визуалью сделаться невидимым слившись с любой поверхностью автоматически пройдя проверку навыка «рефлекс».	2	25
Энергоблок	Потратьте 1 пункт энергии что бы восстановить любому слепку 2 очка энергии на средней дистанции.	2	40



ПАССИВНОЕ ОСНАЩЕНИЕ

название	воздействие	вес	скрап-токены
Автопоиск	За одно действие движения позволяет одновременно переместиться и произвести любое взаимодействие.	2	35
Автоприцел	За одно действие движения позволяет одновременно переместиться и использовать боевое оснащение	3	45
Бронбойный заряд	Один из боевых оснащений сплава увеличивает урон на 1.	1	20
Долговечные материалы	Один из боевых оснащений сплава увеличивает параметр «запас» на 2.	1	45
Изыян (?) эндоскелета	Ранг навыка «корпус» увеличивается на 1, однако при получении «символов прошлого» данное оснащение перестает оказывать свой эффект.	1	10
Изыян (?) волокна	Ранг навыка «рефлекс» увеличивается на 1, однако при получении «символов прошлого» данное оснащение перестает оказывать свой эффект.	1	10
Изыян (?) ядра	Ранг навыка «синапс» увеличивается на 1, однако при получении «символов прошлого» данное оснащение перестает оказывать свой эффект.	1	10
Как сказад бы Зигмунд Фрейд...	Если сплав должен сделать проверку «синапса» в бою что бы избежать урона, то в случае провала он получает лишь половину урона, до минимума в 1.	4	70
Лазерный указатель	Один из боевых оснащений сплава увеличивает свою дальность на один уровень дальше.	2	40
Многозадачность	За одно действие движения позволяет одновременно переместиться и применить активное оснащение.	3	35
Множитель	Выберите одно из активных оснащений которое по условию использования выбирает в качестве цели только одного противника. Теперь данное оснащение может выбрать всех противников, окружающих сплав с этим оснащением.	3	40
Наномашины, сынок!	Если сплав должен сделать проверку «корпус» в бою что бы избежать урона, то в случае провала он получает лишь половину урона, до минимума в 1.	4	70
Подмена памяти	Сплав может немедленно выбрать и получить новую особенность любого архетипа.	3	40
Расширение памяти	Сплав может немедленно выбрать и получить новую особенность своего архетипа.	2	40
Стабилизатор потребелния	Каждый раз, когда вы должны потратить заряд на использование боевого оснащения, бросьте кубик. На результат 1 и 2 заряд не тратится.	2	



Ускоритель восприятия	Сплав может совершать два действия в свой ход вместо одного.	5	75
Чип «воина»	При проверке навыка «корпус» выпавший результат на кубике уменьшается на 1.	2	55
Чип «вора»	При проверке навыка «корпус» выпавший результат на кубике уменьшается на 1.	2	55
Чип «мага»	При проверке навыка «корпус» выпавший результат на кубике уменьшается на 1.	2	55
Чутье	Если сплав должен сделать проверку «рефлекс» в бою что бы избежать урона, то в случае провала он получает лишь половину урона, до минимума в 1	4	70





ИМЯ СПЛАВА

АРХЕТИП

20

РАМА

ОБОЛОЧКА

ЭНДОСКЕЛЕТ

НЕЙРОВОЛОКНО

ЯДРО

Т-ДВИГАТЕЛЬ

СТРУКТУРА

КОРПУС

РЕФЛЕКС

СИНАПС

ЭНЕРГИЯ

ОСОБЕННОСТЬ

БОЕВОЕ ОСНАЩЕНИЕ

название навык дальность урон заряды особенность вес скрап-токены

АКТИВНОЕ И ПАССИВНОЕ ОСНАЩЕНИЕ

название воздействие вес скрап-токены

ИНВЕНТАРЬ И ГАРАЖ

СИМВОЛЫ ПРОШЛОГО

ПЕРЕЗАРЯДКА

СИСТЕМНЫЕ ОШИБКИ

СКРАП-ТОКЕНЫ

hooting failed
data transmission not found



/moth_eros server not responding...