

Любыми  
средствами

# Номо Sslarience

Настольная ролевая игра о разоренном биологической катастрофой мире, о таинственных инопланетянах, о пророках трансгуманизма и о том, какую цену надо заплатить за то, чтобы занять место на вершине пищевой цепи.

## *Предвестники падения*

*По иронии судьбы первыми, кто узнал о грядущем вторжении, стали не ученые. Устремленные в космическое пространство сверхсовременные телескопы равнодушно наблюдали за обозримой вселенной, не отмечая никаких значительных перемен, молчали чувствительные детекторы и приемники, работа в обсерваториях шла в штатном режиме, и даже не нашлось того самого счастливого случая - астронома-любителя, который, наблюдая ночное небо в саду у своего дома, единственный обратил бы внимание на странное поведение небесных тел. Нет, заметить флот вторжения привычными методами человечеству было не суждено.*

*Первыми вестниками грядущего стали сны.*

## Вторжение

Удивительные в своей реалистичности кошмары, которые отличались от обычных снов так же, как отличается от них явь. Повторяющиеся раз за разом и охватывающие все большее количество людей, они рассказывали о неведомом ужасе и чудовищных существах, обитающих во мраке равнодушного холодного космоса. Видения о живых дышащих горах, о клубках биомассы, покачивающихся в океанах первичного бульона, о гулком биении гигантских сердец, перекачивающих реки крови и о чужом расчетливом разуме, наблюдающем из-за грани реальности. Эти сны были слишком необычными и слишком массовыми, чтобы не начать готовиться к худшему. Изменялась политика, перестраивалось производство, проводились мобилизации. Весь мир замер в напряженном ожидании...

Флот Сссапов возник на орбите Земли словно из ниоткуда. Ученым так и не удалось понять, на каких принципах основаны космические перелеты пришельцев, но это стало лишь еще одним пунктом в списке неразрешенных загадок. Последние попытки переговоров сотрясали эфир, когда, спустя считанные часы, началось вторжение.

В этот момент стало очевидно, что кошмары стоило трактовать буквально.

Менее чем через месяц война была проиграна и человечество, каким мы его знаем, прекратило свое существование. Закончилась эра Старой Земли и наступила эпоха Изменения.



## “Куколки человечества”

В последние дни своего господства человечеству удалось посеять семена будущего возрождения. В режиме строгой секретности в кратчайшие сроки был разработан и завершен проект «Возвращение». С помощью последних достижений науки и техники некоторое количество прошедших тщательный отбор представителей вида «Человек разумный» были доведены до пика своих психических и физических возможностей, оснащены расширяемой системой имплантатов и наделены способностью к ускоренной эволюции. Посредством жесткой ментальной обработки каждому из них была поставлена задача возрождения человечества, включавшая три основных постулата.

**\*\*Любыми средствами. В любых условиях. В любом виде.\*\***



**\*\*Любыми средствами. В любых условиях. В любом виде.\*\***

Постулат, сформулированный как ответ на кошмарные, нарушающие привычную картину мира видения, стал предметом множества дискуссий, жарких споров и даже прямых боестолкновений, однако был принят, став ярким примером кризисного мышления.

После прохождения всесторонней подготовки подопытные были помещены в криосон и надежно сокрыты под поверхностью земли, чтобы стать последним (и первым) поколением землян в случае глобальной катастрофы. Оснащенные средствами доставки на поверхность, криокапсулы могли быть в нужный момент активированы сигналами автоматических зондов, разбросанных по Земле и Солнечной системе.

Споры о том, какие именно условия стоит считать подходящими для пробуждения «последнего поколения», завершило вторжение ссапов. Характер последовавших военных действий однозначно дал понять: важнейшим условием пробуждения, после наличия подходящей для жизни среды обитания, необходимо считать отсутствие множественных представителей инопланетной цивилизации. Даже усиленные и оснащенные по последнему слову техники земляне не могли конкурировать с чужаками. Наблюдательные зонды получили команду, и отныне те из них, что не были уничтожены захватчиками, напряженно вслушивались вовне, фиксируя присутствие ссапов.

А однажды флот чужаков просто исчез.  
Наступило время пробуждения.



## Создание персонажа

Персонажи игроков (Пробужденные) - биологически и технологически усовершенствованные люди, созданные в эпоху, когда наука творила чудеса. Они - великие герои ушедшего золотого века, рожденные в прошлом, чтобы пробудиться в настоящем и построить новое сверкающее будущее. Каждый из них на голову превосходит среднего обитателя пустошей, однако их настоящая сила кроется в невероятном внутреннем потенциале, заложенном в Пробужденных учеными Старой Земли.

**Пробужденный обладает следующими основными характеристиками:**

<b>Характеристика</b>	<b>Примеры проверок характеристики</b>
Сила	Поднять тяжелый камень, ударить оводораптора топором, удерживать закрытой дверь, в которую ломится разозленный оводораптор.
Ловкость	Пройти по узкому карнизу, выстрелить в яблоко на голове, убежать от толпы по сильно пересеченной местности.
Интеллект	Взломать электронный замок, реанимировать древний компьютер, отключить программу самоуничтожения бункера.
Выносливость	Долгий переход по пустоши, плавание в беспокойной воде, попытка избежать воздействия радиоактивной жидкости.
Сила воли	Попытка выиграть в «гляделки», установка ментального взаимодействия с гибридным хищным цветком, попытка освободиться от ментального контроля гибридного хищного цветка.
Восприятие	Поиск скрытого в руинах убежища, взлом механического замка, попытка услышать шаги этажом выше

По умолчанию значение каждой из этих характеристик равно единице. Игрок может распределить между ними еще 25 очков, однако значение любой характеристики на старте не должно превышать 10.

Помимо этого, пробужденный обладает показателем пунктов здоровья (ПЗ), отображающим количество повреждений, которое он может выдержать. Максимальный запас пунктов здоровья равен показателю выносливости, умноженному на 3.

## О СОЦИАЛЬНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯХ

### «Чужак в стране чужой»

*Отсутствие показателя харизмы или его аналога обусловлено особенностями игрового мира. Для уцелевших искаженных представителей вида *Noto Sapiens* персонажи игроков выглядят как герои великих сказаний, полубоги, чей внешний вид одновременно привлекает и отпугивает, что же до представителей расы *Cсsаnоv* и прочих разумных и полуразумных существ, то их представления о личной привлекательности часто и вовсе лежат за рамками привычных нам категорий. Незнакомые культуры и языки новых сообществ, населяющих изменившийся мир, оставляют пробужденным мало шансов завоевывать благосклонность личным обаянием, поставленной речью или хорошими манерами. Все это ставит успех коммуникации в прямую зависимость прежде всего от понимания обстоятельств ситуации (проверка Интеллекта) или способности подавить оппонентов морально (проверка Силы воли). Это наиболее распространенные варианты социального взаимодействия в новом суровом мире, которые, однако, не описывают всех возможных ситуации и вариантов разрешения коммуникативных проблем. Экспериментируйте!*

# Малая метаморфоза



Поспешность воплощения в жизнь проекта «Возрождение» не могла не сказаться на его результате. Малоизученные эффекты продолжительного криосна привели к частичному отключению системы кибернетических имплантатов и подавлению отвечающих за ускоренную эволюцию систем организма. Результатом стала неспособность вышедших из анабиоза пользоваться своими главными преимуществами: технологическими усовершенствованиями и высокой биологической адаптивностью.

Возвращение контроля над собственными модификациями в среде Пробужденных, по аналогии с процессом превращения личинки в имаго, называется «Малой метаморфозой» или просто «метаморфозой».



Прямой путь к ней лежит через обнаружение образцов древних технологий или близкое знакомство с концентрированным биологическим материалом пришельцев.

\*

Кибернетическая система Пробужденных автоматически реактивируется при подключении к любым высокотехнологичным земным устройствам. Производя при этом общий анализ окружающей среды, она неизбежно определяет ее как зараженную биоматериалом ссапов и окончательно подавляет способность носителя к ускоренной эволюции, чтобы избежать его заражения. Биомодификации отныне становятся недоступными.

\*

В свою очередь, непосредственный контакт с крайне адаптивным генетическим материалом ссапов, например поглощение представителей расы или непосредственное введение биоматериала в кровь, восстанавливает работу системы биоулучшений. Новые гены немедленно начинают использоваться для форсированного улучшения тела Пробужденного и большего его соответствия новой среде. Кибернетические имплантаты при этом перестают определять своего носителя как представителя вида Homo Sapiens и полностью отключаются. Использование технологических улучшений становится невозможным.

## О метаморфозе

*При создании персонажей по согласованию с мастером может быть создан как новопробужденный, так и прошедший метаморфозу персонаж, - в первую очередь это определяется условиями конкретного приключения и выбранным вами стилем игры. Сюжетно, полученное в ходе метаморфозы улучшение считается либо предустановленным в эпоху Старой Земли (в случае имплантата), либо обусловленным биологической предрасположенностью (в случае биомодификации).*

Прошедший метаморфозу Пробужденный получает возможность усиливать себя новыми кибернетическими имплантами или биомодификациями. Вдобавок, он незамедлительно получает одно из следующих улучшений, по выбору игрока:

---

М.А.Н.А (Main artificial hyper agility) – имплантат, в фоновом режиме особым образом стимулирующий нервные цепи носителя и дающий ему возможность быстрее реагировать на изменение обстановки. +1d10 на броски, связанные с характеристикой «Ловкость».

---

Стимулирующие железы - биомодификация, наполняющая тело стимулирующими гормонами во время нагрузок. +1d10 на броски, связанные с характеристикой «Сила».

---

CDS (Cortical data stack) - хранилище информации, подключенное напрямую к мозгу и обеспечивающее свободный доступ к большим объемам данных. +1d10 на броски, связанные с характеристикой «Интеллект», открывает возможность прямого подключения к компьютерным сетям.

---

Нео-нео кортекс - дополнительный слой коры больших полушарий головного мозга, наделяющий владельца пси-потенциалом. +1к10 на броски, связанные с характеристикой «Сила воли», позволяет ментально взаимодействовать с существами, обладающими пси-потенциалом.

---

IP (Improved perception) – система модификаций главных органов восприятия, способная по желанию владельца обострять или уменьшать их воспринимающую способность. +1d10 на броски, связанные с характеристикой «Восприятие».

---

Улучшенные АТФ – увеличение энергоемкости АТФ позволяет организму легче переносить нагрузки и дольше функционировать во враждебных условиях окружающей среды. +1к10 на броски, связанные с характеристикой «Выносливость».

# Игровая система

Успех того или иного действия персонажа определяется проверкой характеристики, связанной с этим действием. В ходе проверки характеристики игрок бросает количество шестигранных костей (d6), равное ее значению. Если результат броска хотя бы одного из кубиков равен 6, проверка считается пройденной, а действие успешным. Использование кибернетических имплантатов и биомодификаций может добавлять к броску десятигранные кости (d10). В таком случае проверка считается пройденной, если результат броска хотя бы одного из кубиков равен 6 или больше (6+).

В случае, когда совершаемое действие требует от персонажа больших усилий или сильно затруднено внешними факторами, сложность броска может быть увеличена. В таком случае проверка будет считаться пройденной только при наличии двух или более значений 6+, по усмотрению мастера.

## Бой

Вступив в бой персонажи действуют поочередно, в порядке определенном показателем инициативы, от большего к меньшему. Для определения своей инициативы перед началом боя каждый его участник совершает бросок 1d6. Показателем инициативы является сумма результата броска и показателя Ловкости персонажа. Персонажи с равными показателями инициативы проходят повторную проверку, устанавливая очередность хода между собой.

Бой в игре разделен на раунды. Раунд начинается действием персонажа с наибольшей инициативой и заканчивается, когда каждый из участников боя совершил свой ход. Раунды следуют один за другим до окончания боя.

### Действия в бою

В течении своего хода персонаж может совершить атаку, перезарядить оружие, переместиться на расстояние равное половине своего показателя ловкости (округлять вниз) в метрах, либо совершить иное действие, требующее схожих временных затрат. Продолжительные действия (например, взлом компьютерного терминала) либо требуют от персонажа нескольких ходов, либо вовсе невозможны, по усмотрению мастера.

*Игровая система использует кости двух видов: шестигранные (d6) и десятигранные (d10). Число перед обозначением вида кости означает количество костей, которые нужно использовать в броске.*

## Атака и урон

Для совершения атаки персонаж должен пройти проверку соответствующей используемому оружию характеристики. При успешной проверке атака считается достигшей цели. Чтобы определить величину нанесенного успешной атакой урона необходимо сделать бросок, указанный в соответствующей характеристике используемого оружия. Пункты урона вычитаются из пунктов здоровья персонажа. В случае, если пункты здоровья персонажа равны нулю, или принимают отрицательное значение, он впадает в кому и более не способен активно действовать.

Впавший в кому персонаж может спустя сутки самостоятельно вернуться к жизни при соблюдении следующих условий: отсутствие противодействия со стороны враждебной среды и совокупное уменьшение характеристик на 4 очка. Возрожденный за счет сжигания внутренних резервов персонаж имеет четверть максимального запаса здоровья (округлять вниз) и готов к действию.

## Оружие ближнего боя (связанная характеристика – Сила)

Тип	Примеры	Урон
Легкое	кусок заостренного камня, дубина, клыки небольшого зверя	1d3
Среднее	копье, алебарда, когти крупного хищника	1d6
Тяжелое	плазменная глефа, покрытое нейротоксином щупальце, кислотный меч	2d6

## Оружие дальнего боя (связанная характеристика – Ловкость)

Тип	Примеры	Урон
Легкое	пистолеты, малокалиберные винтовки, метательные иглы	1d3
Среднее	ПП, винтовки, кислотные разбрызгиватели	1d6
Тяжелое	пулеметы, гранатометы, симбиотическое оружие	2d6

## Броня

Некоторые элементы снаряжения могут позволить сократить полученный персонажем урон.

Бросок брони совершается после определения величины полученного урона: каждая выпавшая б уменьшает полученные повреждения на единицу.

Тип	Примеры	Показатель брони
Легкая	легкий бронежилет, «пласт плоти»	2d6
Средняя	тяжелый бронежилет, «сокращающийся пласт плоти»	4d6
Тяжелая	Высокотехнологичный доспех, «биоброня»	6d6

Кроме того, каждый имплантат или биомодификация повышает устойчивость персонажа к повреждениям и имеет показатель брони равный 2d6. Этот показатель складывается с любой имеющейся у персонажа защитой.

## Лечение

Раненый персонаж раз в сутки может пройти проверку Выносливости и восстановить количество пунктов здоровья, равное числу выпавших успехов (+1d6, если на протяжении суток ему оказывался медицинский уход).

## Неигровые персонажи


Большинство жизненных форм, населяющих Землю на момент пробуждения персонажей не поддается классификации. Ниже приведена крайне обобщенная таблица живых существ, которую можно использовать при создании неигровых персонажей.

Тип существа	Средняя сумма очков характеристик
Животные и растения	от 6 до 50, в зависимости от размера
Homo Sapiens	24
Homo Sssapiens (гибриды)	30, встречаются имплантаты и биомодификации
Sssapiens (гуманоиды)	24, множественные биомодификации
Sssapiens (биоконструкты)	от 50, множественные биомодификации




## Развитие персонажа

Успешно преодолевая препятствия и разрешая задачи в ходе приключений, Пробужденные приобретают новый опыт и знания, а также развиваются физически. Для отражения этого процесса по завершении очередного приключения персонажи игроков получают дополнительные очки, которые могут быть распределены между основными характеристиками. Сумма дополнительных очков варьируется от 1 до 5, в зависимости от масштабности завершённого приключения, и определяется решением мастера.



Параллельным путем развития выступает установка новых кибернетических имплантатов и приобретение биомодификаций. Они позволяют существенно усилить персонажа, но в большинстве своем узкоспециализированы и связаны с конкретными действиями (стрельба из дальнобойного оружия, взлом замков, плавание под водой), а не основной характеристикой в целом. Описанные выше начальные имплантаты/биомодификации в этом отношении являются исключением. Каждое улучшение добавляет к броску на связанное с ним действие 1d10, решение об их вводе в сюжет приключения и модифицируемых бросках остается за мастером.



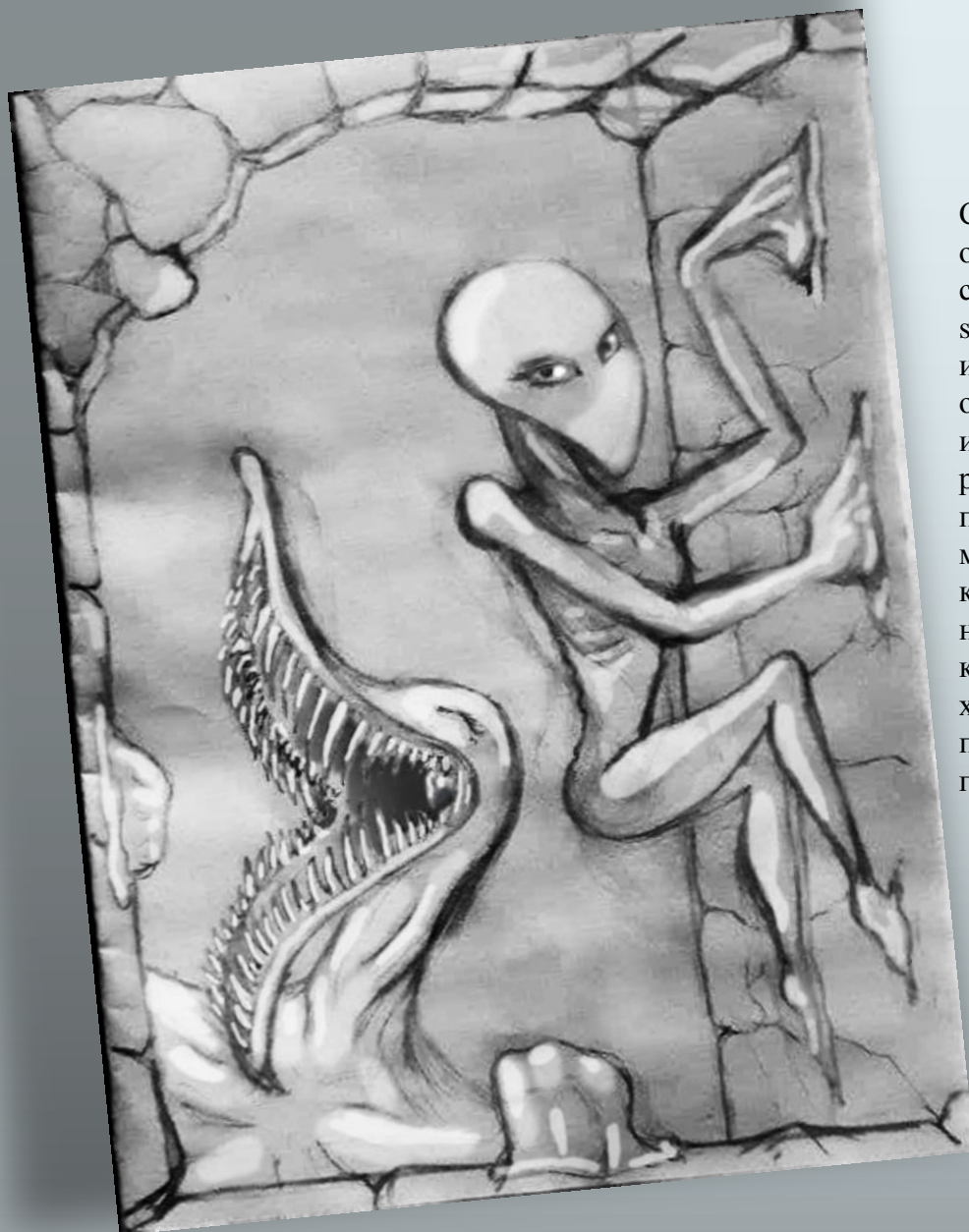


## Мир Эпохи Пробуждения

### Города

Во множестве ключевых точек планеты раскинули свои щупальца спущенные с орбиты гигантские биомодули пришельцев. Большинство форпостов чужаков было основано на месте разрушенных земных мегаполисов, где ранее концентрировались большие объемы изнеженной биомассы. Послужив основой для формирования инопланетной инфраструктуры, биомодули стали опорными пунктами, вокруг которых создавалась привычная для инопланетян среда. Даже после отбытия флота активность ссапов в руинах измененных городов все еще велика: оставленные как гарнизон, забытые или изгнанные, немногочисленные остатки сил вторжения безраздельно властвуют здесь, продолжая их никому непонятную деятельность.

Текущие сообщения об этих регионах отрывочны, но ходят слухи о невероятных исполинских биоконструкциях, застывших на своих тронах из кости и мышц, о реках плоти, об облаках спор, заполняющих воздух и действующих как единые разумные существа. Шепотом говорят о мерцающих плоскостях, дополняющих строения из плоти новыми измерениями, о звуках, которые имеют вкус и цвет и о Голосе Темноты. Эти территории - пространство, созданное расой Ссап для самих себя, полностью измененное в угоду их привычкам и нуждам, уже не совсем Земля, а быть может и не совсем пространство в человеческом понимании.



Сссап (неофициальное название, основанное на звукоподражании свистяще-шипящей речи, такж. от лат. *sapiens* «разумный») - высокоразвитая инопланетная цивилизация, обладающая пси-потенциалом и избравшая основным вектором развития биотехнологии. Характер первого контакта не позволил собрать много сведений о чужаках, биология, культура и язык сссапов практически не изучены. Большая часть знаний о космических захватчиках носит характер в той или иной степени подтвержденных догадок, смелых гипотез и устойчивых мифов.

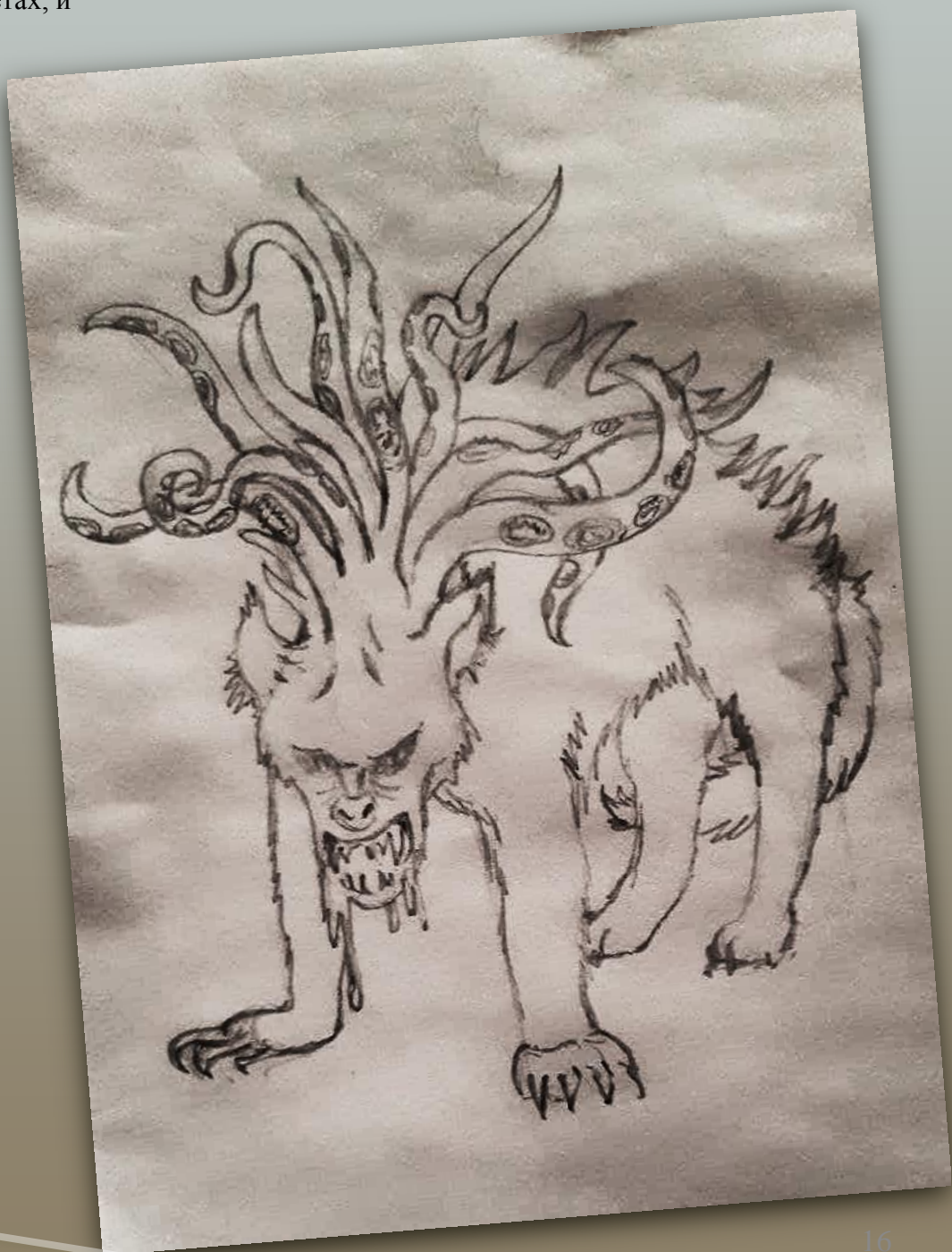
Согласно самому распространенному мнению сссапы - тонкие жилистые гуманоиды с высокими лбами, большими глазами и неожиданно хищными для общего хрупкого вида пальцами, усеянными множеством зубов. Из всех инопланетных существ, появившихся на Земле во время вторжения, именно их поведение более всего напоминает человеческое: они используют инструменты, возводят биопостройки и управляют биоконструкциями. Отдельные особи активно взаимодействуют между собой посредством языка и пси-сигналов, что, впрочем, не делает их уникальными: судя по всему, пси-потенциал и способность к коммуникации наблюдается у большей части живых существ, несущих в себе инопланетные гены.

В связи с этим выдвигались гипотезы, согласно которым те, кого принято считать сссапами, всего лишь обслуживающие инструменты для управляющих ими титанических биоконструктов – истинных инопланетян. Более того, отдельные наблюдения ученых Старой Земли указывают на то, что чужаки – это конгломерат различных видов, объединенных путем смешения генов. В таком случае сссапом может считаться все, в чем есть хотя бы толика инопланетного генома, включая большую часть существующих на данный момент земных видов и немалую часть уцелевшего человечества.

## Пояс жизни


Отдельные земные виды, показавшиеся пришельцам наиболее примечательными, тщательно изучались и тут же включались в сложную систему полевых экспериментов. Территории, граничащие с оплотами чужаков превратились в постоянно бурлящий котел творения: там, в условиях, плавно переходящих от откровенно чуждых к обычным земным, в изобилии бегало, летало, ползало, дышало, охотилось, размножалось, умирало и непрерывно изменялось огромное количество живых организмов, ранее не существовавших ни на Земле, ни на других планетах, и

встречавшихся, должно быть, только в бредовых видениях и ночных кошмарах. Все это окружило руины бывших городов ярким поясом жизни, отделявшим их от все больше истощавшихся пустошей, в которые превращалась остальная планета. Процесс видообразования быстро стал самоподдерживающимся и ко времени отбытия флота вышел из-под контроля, в результате чего были сформированы устойчивые экосистемы, одинаково враждебные как для людей, так и для ссапов.



В любых условиях





## Земля людей

На внешних границах пояса жизни ютятся остатки измененного человечества: сколь бы ни были велики ужасы вечно меняющейся жизни в руинах, она предлагает куда больше возможностей чем обедневшие пустоши. Эпоха Изменения не пощадила людей: несмотря на то, что одержавшие победу ссапы никогда не ставили прямой целью полное уничтожение человечества как вида, они не делали различий между разумной и неразумной биомассой. Большая часть человечества опосредовано затронута биологическими экспериментами пришельцев, несет в себе нечеловеческие гены и в той или иной степени изменена. Постоянный дефицит ресурсов и враждебность среды повлекли за собой культурную и биологическую деградацию, результатом чего стало исчезновение цивилизации в ее привычном виде. Вооруженные примитивным оружием

результатом чего стало исчезновение цивилизации в ее привычном виде. Вооруженные примитивным оружием охотничьи отряды уходят в разрушенные пригороды, чтобы вернуться с добычей или пасть жертвой неведомых новых опасностей, и из уст в уста передаются легенды о чудесах древних технологий, все еще встречающихся в этих землях.

## Пустоши

Огромные пространства истощенной земли, все еще несущей следы применения атомного и биологического оружия времен войны. Большая часть биосферы этих территорий была собрана в Эпоху Изменения и покинула планету вместе с флотом ссапов. Выживание человека в этих регионах почти невозможно.

# Великая метаморфоза

Пробудившиеся обнаружили человечество истощенным, искаженным и деградировавшим, ютящимся на задворках нового, ставшего совершенно чужим мира. Поднять его к прежним высотам – титанический, почти невыполнимый труд, но отказаться от него невозможно. Это долг, свободно принятый на себя каждым из Пробужденных много лет назад, долг, накрепко впечатанный в подсознание жесткими ментальными техниками, долг перед всеми людьми, жившими, живущими и теми, кому еще предстоит родиться.

Новый мир враждебен и опасен, он изменился и больше не подходит для людей, а значит им тоже придется измениться, чтобы вновь стать хозяевами своей планеты. Пробудившиеся помогут им пройти этот путь, станут образцами для подражания, возглавят и направят в нужном направлении. Секреты древних земных технологий, киборгизация, оцифровка разума, инопланетные гены, ускоренная эволюция, объединение в единое гештальт-сознание – неважно, как сильно изменится человечество на пути к возрождению. Это и есть Великая Метаморфоза, к которой стремится большинство Пробужденных. Ведомые своей программой они не знают сомнений, но путь непрост: уже заметили необычную активность таинственные ссапы, уже вспыхивают первые конфликты между сторонниками разных идей улучшения человечества, и все чаще звучит вопрос: «Насколько может измениться человек, оставаясь при этом собою самим?»