



Рулбук

1. Оглавление

1. Оглавление.....	1
2. Введение.....	3
Для игры вам понадобится комплект дайсов:.....	3
3. Игровой Мир.....	3
Технологии.....	3
География.....	4
Болезнь.....	5
4. Создание персонажа.....	5
Классы инвалидности.....	5
Ампутация рук.....	6
Потеря кисти ведущей руки.....	6
Ампутация всей руки до плеча.....	6
Ампутация ног.....	7
Протез одной ноги.....	7
Отсутствие обеих стоп.....	7
Слепота.....	8
Полная слепота с рождения.....	8
Потеря одного глаза.....	8
Нарушение дыхания.....	9
Легочный клапан.....	9
Импантированное внешнее дыхание.....	9
Нарушение моторных функций.....	10
Судорожный моторный отклик.....	10
Дрожь нижних конечностей.....	10
Дермачувствительность.....	11
Локализованная тактильная фобия.....	11
Полная потеря осязания.....	11
Распределение атрибутов.....	12
Физические атрибуты.....	12
Как распределяются очки:.....	12
Ценностные атрибуты.....	13
Атрибуты Разума:.....	13
Атрибуты Сердца:.....	13

Как распределяются очки:.....	13
Энергия и здоровье.....	13
Особенности ухода за имплантам.....	14
Стартовое снаряжение.....	14
Список предметов, из которых игрок может выбрать:.....	14
5. Основные механики.....	16
Шкала Сердце–Разум.....	16
Что такое «положение» на шкале?.....	16
Смыслы.....	17
Токены бывают трёх типов:.....	17
Как выдаются Смыслы:.....	17
Как работает токен?.....	17
Как игрок может сдвинуться по шкале сам?.....	18
Примеры:.....	18
Проверка сердца и разума.....	18
Проверка физических характеристик.....	19
Психотропы.....	19
Сложность бросков.....	20
Пример распределения сложности для разных действий:.....	20
6. Боевая ситуация.....	20
Инициатива.....	20
Попадание.....	21
Атака.....	21
7. Субман.....	21
Фазы болезни.....	22
Фаза №1 — Синяки (длится до 2 недель).....	22
Фаза №2 — Опухоль (1–2 месяца).....	22
Фаза №3 — Живая конечность (от 2 недель до 1 месяца).....	22
Фаза №4 — Смерть конечности (от 5 дней до 2 недель).....	23
Заражение.....	23
Новый орган.....	24
8. Развитие персонажа.....	25
Компоненты, которые будут необходимы для создания дополнений к имплантам.....	26
Дополнительные импланты.....	27

2. Введение

«Augmental» — настольная ролевая игра о людях-инвалидах, выброшенных на обочину прогресса. Они научились собирать себя заново из металла, кожи, проводов и силы духа. Здесь имплант — не модный гаджет, а жизненная необходимость. Инвалидность — не слабость, а новая форма бытия.

Персонажи не гонятся за властью или золотом. Они ищут ответы: почему их тела ломаются, кто решил, что они не достойны помощи, и что скрывается за фасадом роскошных зданий центрального города — Мондера.

Для игры вам понадобится комплект дайсов:

- 3d4 на игрока
- 4d6 на игрока
- 1d8 на игрока
- 1d20 на игрока

3. Игровой Мир

Технологии

Протезные технологии появились здесь около полувека назад и с тех пор стали неотъемлемой частью процесса реабилитации. Однако отношение к ним остаётся неоднозначным. Такие протезы часто делаются из того, что попадёт под руку или найдётся на помойке. Для кого-то они — спасение и символ свободы, для кого-то — уродство и признак опасности.

Со временем в богатых районах начало развиваться новое направление протезов, сделанных из плоти и крови. Протезы, созданные в клиниках корпорации «Гирхед», покрыты кожей и почти неотличимы от настоящих рук и ног. Они дорогие, безупречные и идеально интегрированы в социальную систему. Такой протез — символ статуса. Однако за пределами центра подобные импланты вызывают ненависть и зависть. Но большинство не знает, что биопротезы Гирхеда сделаны частично используя настоящую плоть и кровь, иногда — невинных жертв или ушедших из жизни людей, тела которых не должны были оказаться у Гирхеда.

Есть и третий тип людей — верующие. Они убеждены, что все импланты — от лукавого, и человек должен оставаться таким, каким его создал Бог. По их мнению, импланты оскверняют божьих созданий.

География

Технологическое расслоение горожан привело и к территориальному разделению. Мир игры — это островной мегаполис, разделенный на районы по отдельным островам. Какие-то из них явно богаче, другие — находятся на грани самоуничтожения.

Район Мондер — административное ядро города, представляющее собой обособленный, чистый и безопасный район, где сосредоточены правительственные учреждения и офисы корпорации «Гирхед». Здесь живут только люди из высшего общества.

Район Равентон — это место, где смешаны устаревшие технологии стимпанка с элементами биомеханики. Люди носят старые протезы, пряча их под одеждой, надеясь накопить на более технологичные. Здесь можно встретить всех и каждого. В этих местах остаются жить рабочие из района Блэтч в поисках лучшей жизни, а также священники и те, кому не хватает денег или статуса для жизни в Мондере. Это место, где сталкиваются разные люди, и каждый ищет своё место под солнцем.

Островной район Блэтч — включает в себя четыре острова с одноименными заводскими территориями: Феметаль, Краммер, Гандвелл, Драммонд. Весь остров заполнен заводами, выхлопными трубами и газами, а сами люди живут в глубинах земли, среди рабочих баков и бетонных стен. Здесь обитают те, кто способен выжить в этих кошмарных условиях. Протезы, которые они используют, грубые и шумные, их собирают вручную. Здесь не задают вопросов о личности, ведь главное — выжить.

Пучина — списанный промышленный остров Драммонд, давно отключенный от городской системы. Когда-то здесь кипела жизнь на заводах, но их по загадочным причинам закрыли. Сейчас это зона ограниченного доступа: сюда запрещено заходить без разрешения, а слухи о происходящем за его периметром множатся быстрее официальных опровержений. Периодически с Пучины доносятся непонятные звуки, в прибрежных водах находят обломки протезов и тела. Одни считают это свалкой, другие — испытательным

полигоном, а кто-то — считает, что именно здесь возникла Сумбана, жесточайшая болезнь, который витает в мире.

Болезнь

К несчастью, это не просто мир, где нашли убежище люди с ограниченными возможностями. Здесь есть нечто, известное как Субман — болезнь, которая вызывает у людей тяжелые страдания.

В последнее время в городе всё чаще говорят о странных симптомах, которые появляются в разных районах. Люди жалуются на синяки, боли и появление странных образований на теле. Пока никто не называет это эпидемией, но общее беспокойство ощущается даже в светлых коридорах Мондера.

Что это — мутация, загрязнение или что-то другое — неизвестно. Но тела меняются, и мир вместе с ними. А лекарство до сих пор не найдено.

4. Создание персонажа

Классы инвалидности

Каждый персонаж начинает свой путь с определенной инвалидностью. Однако она не является признаком слабости, а скорее отправной точкой, которая определяет образ жизни, стиль приспособления и способ существования в этом мире. Выбор типа инвалидности — это выбор своей уязвимости, которая становится вашей силой.

Ниже представлены шесть направлений — классов инвалидности. У каждого из них есть особенности, импланты, сильные и слабые стороны. Выбирая класс, игрок сам решает, при каких обстоятельствах его персонаж получил свою травму и как именно выглядит имплант его персонажа. В начале игры допускается только базовый металлический протез, созданный на основе описанных плюсов и минусов выбранного класса и подкласса. Далее игроки могут накопить денег и дополнить свои импланты новыми функциями, либо заменить имплант полностью, либо купить себе высокотехнологичный биопротез. Все дополнительные функции, встроенные модули и предметы, не указанные явно в описании подкласса, обсуждаются с мастером.

Ампутация рук

Потеря руки — это потеря части своей жизни. Это значит, что ты больше не сможешь брать пищу, писать письма и чувствовать прикосновения. Это ограничение ощущается в каждом движении: в равновесии тела, в скорости реакции и даже в способности удерживать предметы.

Потеря кисти ведущей руки

Имплант: Биомеханическая кисть-манипулятор

Плюсы: высокая точность (даёт +1 к проверкам ловкости на действия с руками, вроде стрельбы, взлома и ювелирной работы), встроенные инструменты (например, отмычки и скальпель, которые позволяют выполнять действия без внешнего снаряжения)

Минусы: уязвимость к температуре (в жаре и холоде — проверки с помехой), дорогостоящее обслуживание (мастер требует редкие детали), может выйти из строя в пыли, песке или дожде (при провале проверки на выносливость рука временно отключается)

Мин атрибут: ловкость (0)

Макс атрибут: моторика (3)

Ампутация всей руки до плеча

Имплант: Тяжёлый тактический модуль

Плюсы: может встраивать ближнее оружие (игрок получает дополнительную атаку в бою), не чувствует боли (взаимодействует с горячими/ядовитыми объектами без проверок), пробивает броню (игнорирует 1 уровень защиты врага при рукопашной атаке)

Минусы: фантомные боли (мастер может заставить сделать проверку концентрации в случайный момент), рука издаёт постоянный шум (в стелсе — всегда помеха), другая, органическая рука дрожит и ослаблена (не может поднимать тяжёлое и теряет хватку при провале броска)

Мин атрибут: ловкость (0)

Макс атрибут: атака (3)

Ампутация ног

Потеря опоры — это не только про ноги. Это про невозможность встать первым, побежать, запрыгнуть. Это постоянное напоминание, что любое расстояние требует усилий. Даже по ровной дороге.

Протез одной ноги

Имплант: Пружинный импульсный протез

Плюсы: ускорение (при первой атаке в бою даёт +1 к инициативе), маневр (раз в сцену позволяет мгновенно оказаться в выгодной позиции), стабильность (легко балансирует на неровной поверхности)

Минусы: перегрев (при двух и более активациях подряд — требуется проверка на перегрузку), нестабилен на мокром или скользком полу (в таких случаях — проверки с помехой), быстро расходует энергию (в долгих сценах — требует отдых или перезарядку)

Мин атрибут: атака (0)

Макс атрибут: моторика (3)

Отсутствие обеих стоп

Имплант: Механизированная инвалидная коляска с модульной системой

Плюсы: скрытые отсеки (можно хранить небольшие предметы, оружие или инструменты), если скрытые отсеки пустые, можно перевозить дополнительного человека без усталости, устойчивая мобильность на равнинной поверхности (позволяет быстро перемещаться по коридорам, улицам и площадям без усталости)

Минусы: трудности на сложной местности (лестницы, узкие мостики, завалы — требуют посторонней помощи или инженерных решений), громкость (всегда вызывает помехи при проверках скрытности), уязвимость к сбоям (при сильном ударе возможна поломка — требуется проверка импланта)

Мин атрибут: ловкость (0)

Макс атрибут: выносливость (3)

Слепота

Когда мы не видим мир, он теряет свои очертания. Исчезают лица, знаки, опасности. И тогда мы начинаем ориентироваться по-новому — с помощью слуха, обоняния и осязания. Здесь не просто темно: здесь по-другому.

Полная слепота с рождения

Имплант: Сенсорное эхозрение

Плюсы: невосприимчивость к ослепляющим эффектам (флеш-гранаты, яркий свет), ориентация в темноте (не требует проверки для движения без света), улавливает скрытые звуки и шаги (даёт бонус к обнаружению скрытых целей вблизи)

Минусы: не различает цвета и глубину объектов (например, не может определить высоту уступа), в полной тишине «зрение» отключается (в таких случаях требуется бросок на концентрацию), сложность прицеливания (все дальние атаки совершаются с помехой)

Мин атрибут: атака (0)

Макс атрибут: ловкость (3)

Потеря одного глаза

Имплант: Монофокусный оптический модуль

Плюсы: встроенный прицел (даёт +1 к стрельбе с дальнего расстояния), режим анализа (можно «засечь» цель с укрытием или за препятствием при успешной проверке внимания), устойчивость к визуальному обману (не ведётся на голограммы, иллюзии)

Минусы: слепая зона (все проверки на восприятие с левого/правого фланга — с помехой), фокус на одном объекте (при внезапных атаках — проверка концентрации), отсутствие стереозрения (прыжки, метания и ловля объектов — с помехой)

Мин атрибут: ловкость (0)

Макс атрибут: атака (3)

Респираторные нарушения

Когда ты не можешь вдохнуть полной грудью, всё вокруг словно замедляется. Каждый шаг даётся с трудом, как будто ты идёшь под водой. Подняться по лестнице — это настоящее испытание. Смех, бег, крик — всё это становится роскошью, которую ты можешь позволить себе только изредка. Ты учишься ценить каждый вдох.

Легочный клапан

Имплант: Торакальный фильтр

Плюсы: фильтрация воздуха (персонаж невосприимчив к токсинам, ядам и дыму), компенсация гипоксии (позволяет автоматически стабилизировать дыхание при ранении или панике), ритмическая вентиляция (даёт +1 к проверкам на выносливость при длительных действиях), контроль температуры дыхания (в жаре или холоде дыхание не сбивается и не требует проверки)

Минусы: шумит при работе (в стелсе — всегда помеха), перегревается при перегрузке (после трёх активных сцен подряд требуется отдых), уязвим при повреждении корпуса (при попадании в грудную область — бросок на сохранность фильтра)

Мин атрибут: выносливость (0)

Макс атрибут: ловкость (3)

Имплантированное внешнее дыхание

Имплант: Внешний дыхательный узел с трубкой

Плюсы: автономия дыхания (персонаж может дышать даже в вакууме или под водой), возможность фильтровать жидкость/пыль (без проверок пьёт грязную воду, дышит газами или пылью), подача стимулов (при активации — раз в день +1 к следующей проверке силы)

Минусы: уязвим к механическому урону (трубку можно порвать, перерезать, зажать), зависим от крепления (требуется проверка при драке/схватке на сохранность узла), ограниченная подвижность шеи (все проверки на реакцию и восприятие сзади — с помехой)

Мин атрибут: ловкость (0)

Макс атрибут: выносливость (3)

Нарушение моторных функций

Порой тело подводит. Руки трясутся, ноги не держат, суставы ведут себя как хотят. Обычные задачи становятся трудными. А ошибки — мучительными. Каждое движение требует фокусировки.

Судорожный моторный отклик

Имплант: Импульсный нейростабилизатор

Плюсы: адаптивная обратная связь (даёт +1 к проверкам на равновесие, реакцию и сохранение устойчивости), нейромускульная синхронизация (персонаж раз в сцену успевает перехватывать падающие предметы, даже если не видел их заранее), сенсорный ритм-буфер (персонаж без проверки может понять механизм работы повторяющихся звуков, шагов, циклов, что важно при слежке или навигации)

Минусы: непроизвольные мышечные подёргивания (при стрессовых ситуациях *(обсуждаются с мастером, что конкретно за стрессовая ситуация)* — проверка концентрации, иначе руки/ноги двигаются самостоятельно), трудности с точной работой (любая ювелирная работа, печать или настройка приборов — с помехой), сбой от переутомления (после двух активных сцен подряд — проверка выносливости, иначе временное замедление движений), плохой почерк (все проверки, связанные с письмом и графикой — невозможны без посторонней помощи или инструмента)

Мин атрибут: моторика (0)

Макс атрибут: ловкость (3)

Дрожь нижних конечностей

Имплант: Механостабилизаторы опоры

Плюсы: микро-гашение вибраций (персонаж движется бесшумно, в стелсе передвижение по твёрдым поверхностям не требует проверки), чувствительность к поверхности (персонаж лучше ощущает дрожание земли или шаги приближающихся врагов, может предсказать положение врагов в бою, если их не видно), опорный баланс (персонаж может точно прицеливаться стоя, даёт +1 к броскам дальнего боя, если не двигался в этом ходу)

Минусы: дрожь не уходит (каждое быстрое движение требует проверки, при провале — падение или сбой), задержка при старте (при начале бега или

резкого манёвра требуется бросок реакции, иначе персонаж тратит лишнее действие), застревание в деталях (на пересечённой или неровной местности есть шанс зацепиться ногой, при провале проверки на ловкость — теряется ход)

Мин атрибут: ловкость (0)

Макс атрибут: атака (3)

Дермачувствительность

Когда кожа становится врагом, прикосновения могут быть совсем неосязаемыми или причинять невыносимую боль. Ткань вызывает раздражение, а дуновение воздуха — страх. Это не просто ощущения — это постоянная тревога, вызванная собственным телом.

Локализованная тактильная фобия

Имплант: Нервный ограничитель обратной связи

Плюсы: опасностная чуткость (при попытке засады или скрытого нападения — персонаж чувствует угрозу без проверки), высокий слух (в сценах разведки или перехвата информации получает +1 к проверкам на восприятие звуков)

Минусы: паническая реакция на прикосновение (если персонажа трогают за фобную зону (шея, грудь, запястья), он паникует (игрок кидает проверку воли), дополнительный урон от атак (получает +1 к урону при ударах в тело, так как воспринимает их как сенсорный шок), уязвим в толпе и тесноте (сцены, где требуется физический контакт или взаимодействие в ограниченном пространстве, дают помеху)

Мин атрибут: атака (0)

Макс атрибут: выносливость (3)

Полная потеря осязания

Имплант: Тактильный ретранслятор

Плюсы: невосприимчивость к боли (персонаж не получает штрафов от ожогов, обморожения или яда), сверхпорог боли (даёт +1 к проверкам выдержки и выносливости в стрессовых ситуациях), идеален для хирургии и ядовитых веществ (спокойно контактирует с кислотами, токсинами, иглами, не отвлекаясь на тактильные ощущения)

Минусы: не замечает собственных травм (не чувствует кровотечения, переломов и ожогов без визуального контроля, мастер может скрыть полученный урон), проблемы с мелкой моторикой (без чувства касания сложно выполнять ювелирные и сенсорные действия, проверки на точную ручную работу — с помехой), не чувствует прикосновений (не может ощутить контакт с предметами, тканями, живыми существами, нельзя использовать проверки «почувствовать» или «нащупать» объект)

Мин атрибут: моторика (0)

Макс атрибут: атака (3)

Распределение атрибутов

После выбора инвалидности, игрок должен распределить характеристики персонажа. Система разделена на два блока: Физические атрибуты и Ценностные атрибуты.

Физические атрибуты

Всего существует 4 физических характеристики:

- **Атака** — насколько сильно персонаж наносит урон и как эффективно дерётся. Проверки происходят при ударах в ближнем бою, использовании оружия и действиях, связанных с силой.
- **Моторика** — точность, координация, мелкая моторика. Влияет на проверки взлома, стрельбы, точных жестов, балансировки.
- **Выносливость** — способность переносить физическую нагрузку, боль, воздействие среды. Применяется при длительных действиях, токсичных или жарких/холодных условиях, восстановлении.
- **Ловкость** — крупные движения, скорость, равновесие. Используется при уклонении, беге, преодолении препятствий и прицельном перемещении в бою.

Как распределяются очки:

- Каждый имплант уже даёт **одну характеристику на 3** (максимум) и **одну на 0** (минимум). Эти параметры нельзя менять.
- Каждому игроку дается 3 очка, которые они могут распределить по своему усмотрению среди оставшихся двух характеристик

Ценностные атрибуты

Это характеристики, которые отвечают за поведение, мышление, эмоциональные и логические действия. Они делятся на **атрибуты Сердца** и **атрибуты Разума**.

Атрибуты Разума:

- **Логика** — умение выстраивать причинно-следственные связи, анализировать ситуацию.
- **Эрудиция** — знание мира, технологии, фактов, терминов.
- **Внимание** — наблюдательность, замечание деталей, реакция на сигналы.

Атрибуты Сердца:

- **Харизма** — общение, убеждение, социальные действия.
- **Воля** — устойчивость, выдержка, внутренняя сила, готовность к риску.
- **Интуиция** — предчувствие, чтение обстановки, доверие к собственным ощущениям.

Как распределяются очки:

- У игрока есть **9 очков** на распределение.
- Он может вложить максимум **3 очка в одну характеристику**.
- Однако, если он выбрал **максимум (3)** в характеристику Разума, то **одна характеристика Сердца** обязательно получает **0** — и наоборот.
- Остальные 4 характеристики заполняются свободно.

Пример: игрок выбирает Эрудицию (разум) на 3. Он обязан поставить 0 в одну характеристику Сердца, например, Волю. Остальные очки распределяются по оставшимся параметрам.

Энергия и здоровье

- У каждого персонажа есть **Здоровье (20)** — если оно опускается до 0, персонаж отключается и следующие 3 хода кидает спас-броски, используя куб d10. Игроку нужно как минимум два удачных броска, чтобы персонаж не погиб. Удачным броском считает все значения начиная с 5.

- И есть **Энергия (10)** — она используется на активацию имплантов и способностей. Каждое использование имплантов -1 энергия (в некоторых погодных условиях: экстремальных жары или холода — тратиться -2 энергии). Когда энергия на нуле — имплант временно выходит из строя, и все действия с ним идут с помехой. Энергия восстанавливается при отдыхе или с помощью специальных предметов.

Особенности ухода за имплантам

прописать про влияния погодных условий, поломки импланта и тд

Стартовое снаряжение

В начале игры игрок может выбрать до 4 предметов в свой инвентарь

Список предметов, из которых игрок может выбрать:

- **Модульная фляга с фильтром** — можно пить воду даже из мутных луж.
- **Плащ с термозащитой** — защищает от жары, холода, кислотного дождя.
- **Универсальный мультитул** — открывает, чинит, режет, скручивает.
- **Имплант-смазка (3 доза)** — для ухода за протезами, чтобы не клинили после контакта с водой.
- **Ремкомплект для протезов** — экстренный ремонт импланта или руки.
- **Набор стерильных повязок** — для обработки ран, ожогов, механических повреждений.
- **Питательный концентрат (3 порции)** — еда в тюбике, хватает на день, один тюбик восстанавливает 3 пункта здоровья.
- **Термобатарея (1 заряд)** — питает имплант или устройство 1 сцену (одну сцену не тратиться энергия у импланта).
- **Шокопроводник** — может перезапустить имплант или вызвать судорогу у врага.
- **Графитовый карандаш и блокнот** — писать, чертить, оставлять коды.

- **Карманный компас** — навигация в локациях без сигналов.
- **Лампа с динамо-ручкой** — свет без электричества, заряжается вручную.
- **Керамическое зеркало** — безопасно, не бьётся, можно шпионить.
- **Маска-респиратор** — защита от пыли, ядовитого газа, спор.
- **Защитные очки** — защита от искр, света, попаданий в лицо.
- **Эластичная повязка** — для бинтования, фиксации, жгут.
- **Стабилизатор температуры** — спасает от перегрева или переохлаждения.
- **Идентификационные метки** — жетоны, коды, записи о личности.
- **Ремешок для фиксации** — позволяет соединить между собой какие-то предметы.
- **Охлаждающий гель** — снимает жар, ожоги, тормозит перегрев модулей.
- **Складная ложка-отмычка** — маскировка, можно взламывать замки.
- **Мешочек с мелкими деталями** — винтики, шайбы, адаптеры.
- **Инструмент для считывания частот** — читает коды с устройств, замков.
- **Модуль громкой речи** — усиливает голос, трансформирует тембр.
- **Фильтр к дыхательной системе** — заменяемый элемент респиратора (фильтр меняется раз в сессию).
- **Футляр с иглами** — для лечения, имплантации, яд или стимул.
- **Тюбик синтезированной пищи** — еда для экстренной поддержки.
- **Инъектор-успокоитель** — гасит боль, стресс, галлюцинации.
- **Шприц с меткой** — вводит сигнал или помечает цель.
- **Маяк-передатчик** — подаёт сигнал помощи, ловушка или ориентир.
- **Термостойкая ткань** — для укрытия, изоляции, ремонта.

- **Сигнальный баллон** — дым, свет или звук — для привлечение внимания.
- **Браслет-пульсометр** — следит за состоянием, подает тревогу.
- **Кабель имплант-устройство** — подключение к технике, зарядка, взлом.
- **Зажимы для проводов** — монтаж/ремонт техники и имплантов, позволяет зажимать вещи.
- **Пачка термобумаги** — записывать, копировать данные, наносить метки.
- **Банка мази для синяков** — разогревающая мазь для синяков, создающая комфортные условия для них.
- **Металлический жетон с номером** — личность, фракция, трофей.
- **Вакуумный мешок** — сохраняет припасы сухими и чистыми.
- **Перманентный маркер** — метить стены, одежду, карты.
- **Индикатор радиации** — предупреждает о заражении или вспышке.
- **Складной треугольник** — для фиксации конечностей, стабилизации

5. Основные механики

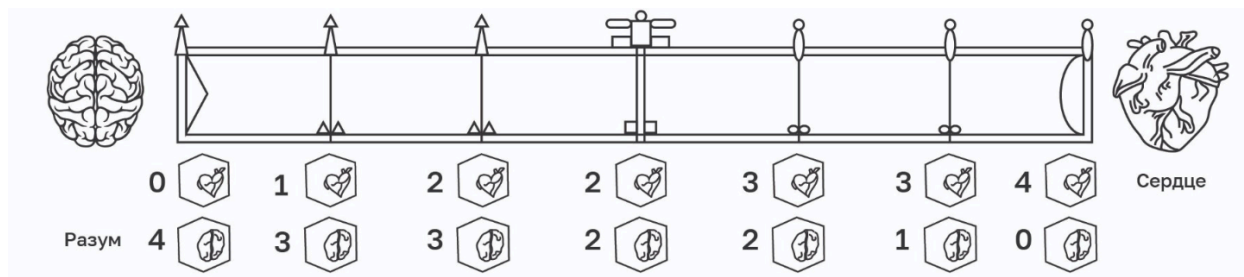
Шкала Сердце–Разум

Каждый персонаж движется по внутренней шкале ценностей: от **интуитивного, эмоционального Сердца** до **логичного, рационального Разума**. Это не про «добро» и «зло», и не про «правильное» и «неправильное». Любая позиция на шкале — это просто отражение того, как персонаж принимает решения, как реагирует и как проживает ситуации.

Что такое «положение» на шкале?

Шкала делится на **7 точек**:

- 3 позиции ближе к Сердцу
- 3 позиции ближе к Разуму
- 1 нейтральная (в центре)



Игрок начинает игру с нейтральной позиции (по умолчанию). В процессе игры он может **сдвигаться по шкале** — влево (к Сердцу) или вправо (к Разуму), в зависимости от решений, поступков и поведения в ключевых моментах сцены.

Смыслы

Смысл — это не предмет и не жетон. Это внутриигровая единица, которая означает, что персонаж **показал себя**: сделал что-то значимое, эмоциональное, логичное, смелое или пронзительное. Это отражение его выбора.

Токены бывают трёх типов:

- **Смысл Сердца** — персонаж действует, руководствуясь чувствами, импульсами, состраданием, риском или смелостью.
- **Смысл Разума** — персонаж действует из расчёта, логики, осторожности, плана или анализа
- **Нейтральный смысл** — если действие было важным, но не однозначно относящимся к Сердцу или Разуму

Как выдаются Смыслы:

- Только в **ключевых сценах**, где поведение персонажа действительно влияет на ход истории или на раскрытие характера
- Мастер оценивает ситуацию и **может выдать 1 Смысл**
- За одну сцену игрок может получить **от 1 до 3 Смыслов** (обычно 1)

Как работает токен?

- Смысл используется **моментально**
- После его получения игрок **двигается по шкале** на одну ячейку в соответствующую сторону

- Передвижение по шкале влияет на механику кубов в проверках (чем ближе ты к краю — тем больше соответствующих кубов ты получаешь)
- Нейтральный токен можно **вложить в любую сторону шкалы** — игрок сам выбирает: ближе к Сердцу или ближе к Разуму.

Как игрок может сдвинуться по шкале сам?

Иногда у игрока появляется потребность продвинуть персонажа в ту или иную сторону шкалы. Для этого:

- Он **описывает сцену**, в которой проявляется эмоциональность или рациональность
- Он **объясняет, что хочет получить Смысл** и какого типа
- Мастер оценивает:
 - Логично ли это в текущей сцене
 - Насколько это вписывается в характер персонажа
 - Подходит ли по тону

Если всё честно и обоснованно — Смысл выдается. Если нет — то нет.

Примеры:

Персонаж читает письмо от матери, в которой рассказывается о трагедии в его семье и рассказывает, как это его задело. Если письмо не взял из ниоткуда — например, его передал персонаж-друг семьи, или игроки находятся рядом с почтой, и оно связано с текущей сценой — это может быть Смысл Сердца.

Персонаж решает не идти в бой, а найти способ перехитрить противника, используя карту и расчёты — можно выдать токен Разума

Проверка сердца и разума

Если персонаж делает социальное, умственное или интуитивное действие — например, убеждает охранника, догадывается о ловушке или замечает странное поведение — ведущий может попросить проверку на один из ценностных атрибутов.

Чтобы пройти такую проверку:

1. Определи, к какой **границы шкалы** (Сердце или Разум) относится нужный атрибут:
 - Харизма, Воля, Интуиция — **Сердце**
 - Логика, Эрудиция, Внимание — **Разум**
2. Посмотри, где ты находишься на **шкале Сердце–Разум**.
 - Если ты ближе к **Сердцу** — ты получишь больше кубиков сердца и мало кубиков разума.
 - Если ты ближе к **Разуму** — ты получишь больше кубиков разума и мало кубиков сердца.
 - Центр шкалы даёт **средний баланс**: одинаковое количество кубов, что для сердца, что для разума
3. В зависимости от своей позиции на шкале, **ты получаешь от 1 до 3 кубов** того типа, который соответствует проверке (на шкале подписано количество кубиков).
4. Кидай кубики и **прибавь значение выбранного атрибута**.
5. Если есть подходящий Психотроп — добавь бонус.
6. Скажи итоговую сумму мастеру и жди результатов.

Проверка физических характеристик

Если нужно **прыгнуть, подкрасться, ударить, выдержать боль или утащить тело** — это физическая проверка.

В таких случаях ты кидаешь **2 обычных кубика d6** и добавляешь модификатор соответствующего физического атрибута.

Психотропы

Для Ценностных проверок в мире разбросаны всякие улучшения, которые будут давать ему временные плюсы к кубам соответствующего типа:

- Шприц с розовой жидкостью — даёт 3 куба 1d4 к броскам по Сердцу
- Синие ромбовидные таблетки — даёт 3 куба 1d4 к броскам по Разуму

У персонажа может возникнуть Передоз, если он принял 2 или более вещества за раз, у него начинают появляться проблемы с имплантами — снимается 2 пункта энергии и на одну сцену не работает одно из преимуществ импланта на усмотрение мастера)

Сложность бросков

Сложность броска:	Значение
Легкая	3-7
Средняя	8-13
Высокая	14 и выше

Пример распределения сложности для разных действий:

Легкая — осмотреть освещенную комнату на предмет интересных вещей. Подняться по лестнице с инвалидностью класса Дермачувствительность , нарушение моторных функций.

Средняя — осмотреть темную комнату, осмотреть комнату на предмет ловушек. Подняться по лестнице с инвалидностью класса ампутация рук, нарушение дыхания.

Высокая — осмотреть темную комнату, увидеть ловушки и понять, как их преодолеть.

Качественно и безопасно провести ампутацию конечности вне больничных условий, подняться по лестнице с инвалидностью класса отсутствия зрения, ампутация ног.

6. Боевая ситуация

Инициатива

В начале боевой ситуации игрокам надо кинуть d10 кубик на определение инициативы. Тот у кого значение больше будет атаковать первым, далее на убывание. При равном значении, ходим по часовой стрелке как игроки сидят за столом. Мастер кидает значение за монстров.

Попадание

Прежде чем атаковать противника, тебе надо кинуть кубы на попадание. Для этого надо кинуть 3d6, и если выпадет 2 или больше удачных результатов, то вы попадаете по противнику.

Успешным считается результат, равный 3 или более.

Бросок с помехой:

Если тебе приходится кидать бросок на попадание с помехой, правила остаются такие же, но теперь успешным результатом являются значения 4 и больше

Бросок с преимуществом:

Если тебе приходится кидать бросок на попадание с преимуществом, то возьми 4d6, и если выпадет 2 или больше удачных результатов, то ты попадешь по противнику.

Успешным считается результат, равный 3 или более.

Атака

То, какие кубы ты будешь кидать при атаке, зависит от твоего положения на шкале.

Если ты находишься ближе к **сердцу**, то ты кидаешь **1d8 + мод. Атаки** — твои атаки чувственные и менее предсказуемые

Если ты находишься ближе к **разуму**, то ты кидаешь **2d4 + мод. Атаки** — твои атаки более точные и часто попадают в золотую середину

Если на шкале ты находишься ровно **по центру** (в 0), то ты кидаешь **1d6 + мод. Атаки**

7. Субман

Субман — это редкое заболевание, при котором у человека вырастают дополнительные конечности. Эти конечности обычно деформированы и

неспособны выполнять свои функции. Они быстро развиваются, но вскоре отмирают, что приводит к гибели пациента.

Фазы болезни

Фаза №1 — Синяки (длится до 2 недель)

Сначала всё кажется безобидным. Просто усталость, пара синяков — будто ударился, задел, потянул мышцу. Но эти пятна не проходят. Наоборот: они темнеют, набухают, становятся болезненными и теплеют, будто под кожей бьётся второй пульс. Кровь густеет, лицо бледнеет, человек всё чаще жалуется на слабость, головную боль, туман в голове. Утром трудно встать, а вечером не хочется есть. Тело словно ждёт чего-то, а ум — как будто застывает в тревожном ожидании. Чем дольше живут синяки, тем сильнее к ним привязываешься. Начинаешь ощущать: что-то растёт на тебе.

Фаза №2 — Опухоль (1–2 месяца)

Синяки исчезают. Но вместо них на коже появляется новое — плотное, упругое, багровое образование. Опухоль. Живое, горячее, пульсирующее. Оно растёт быстро, часто — с зудом и болью. Место опухоли становится центром внимания больного. Он то трогает её, то говорит о ней, то смотрит на неё с тревожной тоской. В теле просыпается странная тревожность, как будто его захватили изнутри. Иногда человеку кажется, что опухоль думает.

Тем временем кожа вокруг натягивается, как тонкая ткань, под которой что-то формируется. Уже можно угадать: там будет глаз. Или нога. Там — нечто неопознанное. Всё тело работает иначе. Кровь становится бордового цвета, меняется пульс. Это не просто болезнь — это вторжение. И оно становится частью тебя.

Фаза №3 — Живая конечность (от 2 недель до 1 месяца)

То, что скрывалось под кожей, выходит наружу. У кого-то — это скрюченная рука с лишними пальцами. У кого-то — глаз, который не моргает. У кого-то — целый рот, но без языка. Эти отростки не слушаются, почти не двигаются, но определённо живут. Они дёргаются во сне, дрожат при звуке, чувствуют боль. У некоторых больных появляется частичный контроль: можно сделать шаг. Или вдох. Или пошевелить пальцем. Но чаще — это просто мёртвая масса,

живая, но чужая.

Организм перестраивается. Дыхание меняет ритм, кровь уходит в отросток. Пищеварение замедляется, мысли путаются. Самое страшное — это осознание того, что эта часть тебя может навсегда остаться и ты станешь другим.

Фаза №4 — Смерть конечности (от 5 дней до 2 недель)

Рано или поздно, тело сдаётся. Новая конечность перестаёт питаться — и умирает. Сначала темнеет, потом чернеет. Издаёт запах. У больного начинается лихорадка, раздражительность, паранойя. Конечность может дёргаться — словно не согласна уходить. Кожа трескается, появляется гной.

Если ничего не предпринять, заражение охватывает весь организм. Появляются галлюцинации. Бред. Потеря памяти. Усталость, доходящая до обездвиживания. Некоторые в этот момент уже не человек. Другие — понимают, что конец близко, и просят об эвтаназии. Половина — кончают с собой, не выдерживая боли.

Но если рискнуть, если ампутировать, возможно... возможно, есть шанс.

Заражение

При столкновении с источниками болезни для проверки на заражение Субманом игроку предстоит кинуть d20.

На территории города игроку нужно выкинуть 11 и больше, чтобы не заразиться Субманом, а на территории Пучины игроку надо выкинуть больше 14.

Заражение происходит с первой фазой и развивается дальше. Развитие заражения (переход с фазы на фазу) происходит в конце игровой сессии.

В конце игровой сессии Больной игрок кидает куб d20 для того, чтобы определить развивается ли у него болезнь. В зависимости от уже имеющейся фазы болезни персонажа меняется сложность броска:

1 фаза — нужно выбросить 15 и больше, тогда болезнь остается на фазе 1, ЕСЛИ игрок находит лекарство или другой способ “успокоить” болезнь — нужно выкинуть при проверке 11 и выше. Если провалить проверку болезнь переходит в фазу 2.

2 фаза — на фазе 2 при проверке нужно выкинуть 14 и больше, чтобы остаться на этой же фазе, ЕСЛИ игрок ампутировал опухоль, — болезнь остается на той же фазе. Иначе — автоматическое развитие болезни до фазы 3.

3 фаза — при проверке нужно выбросить 15 и больше, чтобы остаться на фазе 3. Сложность проверки снижается до 10, если игрок “ухаживает” (орган находится в безопасности, он используется, на теле ему обеспечено комфортное место) и следит за своей новой конечностью. Если конечность прошла 2 проверки и не переходит на следующую фазу (то есть нужно пройти две игровые сессии и выкинуть две положительные проверки), то она адаптируется и перестает считаться больной. 14 и ниже — развитие болезни до фазы 4.

4 фаза — необходимо ампутировать мертвый орган, иначе — смерть. При ампутации повышенная проверка - 17.

Попытаться избавиться от болезни можно на первой и второй фазах болезни. На первой можно попытаться выпить лекарство (Его можно найти только секретных цехах больницы Пучины и городской больницы в Равентоне), а вот на второй можно избавиться только ампутировав конечность. Если игрок ампутрует конечность в больнице, то он лишается конечности (получает новую инвалидность), снимает себе половину здоровья и пропускает три хода (действия других игроков). Если же игрок ампутрует конечность в полевых условиях, то ему нужно купить проверку на волю, что определить выдержит ли персонаж боль и отдельно кинуть проверку на нагноение (d20 по сложности 11), чтобы определить, как пройдет операция. Если игрок провалил проверку и у него есть нагноение, то ему наносится урон 1d4 раз в сцену. Но у игрока есть возможность “ухаживать” за местом заражения, чтобы убрать нагноение и не получать в дальнейшем урон.

Новый орган

Если отросток "адаптируется" — т.е. игрок дважды подряд стабилизирует 3 фазу, орган считается **новым функциональным элементом тела**.

Чтобы понять, в каком месте и какой именно росток будет расти у персонажа, ему необходимо бросить 1d8.

Где

- 1 — голова
- 2 — рука
- 3 — грудь
- 4 — живот
- 5 — нога
- 6 — спина
- 7 — попа
- 8 — паховая зона

После игроку надо еще раз кинуть 1d8, чтобы определить, что у него будет расти

Что

- 1 — женская репродуктивная система
- 2 — мужская репродуктивная система
- 3 — глаз
- 4 — рука
- 5 — нога
- 6 — нос
- 7 — рот
- 8 — ухо

8. Развитие персонажа

Игроки могут находить разные предметы, которые нужны для улучшения протезов. Протезы можно улучшать в специально отведенных для этого местах.

Они стоят денег + предметы. Улучшения выбираются из пула. Они должны относиться к вашему классу и подклассу. Также игроки за большее количество денег могут купить целый отдельный новый имплант, если из-за болезни у них появилась новая инвалидность.

В конце сессии (если миссия завершена) каждый игрок получает по 1 очку, которое он может перманентно добавить в любой модификатор: как и в физический, так и ценностный.

Компоненты, которые будут необходимы для создания дополнений к имплантам

1. Шестерёнки

Где искать: Сломанные механизмы, старые лифты, заводские помещения, отработавшие импланты.

Вероятность находки: Очень часто (60–80%) — базовый компонент, встречается почти в любом техническом мусоре.

2. Проводка

Где искать: Обрывки старых кабелей, остовы дронов, терминалы связи, ремонтные мастерские.

Вероятность находки: Часто (50–70%) — много где используется, легко выдрать вручную.

3. Смазка

Где искать: Гаражи, техстанции, в бытовых хранилищах у техников, в заброшенных колясках/протезах.

Вероятность находки: Средняя (35–50%) — не везде, но всегда ценна и часто забирается первой.

4. Батарея

Где искать: Старые фонари, роботы, импланты, переносные зарядки, панели охраны.

Вероятность находки: Редко (20–35%) — часто уже севшие или опасные, но могут быть целыми.

5. Сенсорный модуль

Где искать: Камеры, охранные системы, импланты глаз/ушей, беспилотные разведчики.

Вероятность находки: Редко (15–25%) — хрупкий и чувствительный, часто ломается при изъятии.

6. Гидравлика / Пружины

Где искать: Подъёмные механизмы, старые лифты, боевые протезы, заводские экзоскелеты.

Вероятность находки: Средняя (30–45%) — требует физического доступа к крупным устройствам.

7. Оптика

Где искать: Бинокли, камеры, очки, проекционные устройства, дрон-наблюдатели.

Вероятность находки: Редко (20–30%) — требует точности при извлечении, часто разбита.

8. Крепёж

Где искать: Ящики с инструментами, ремонтные станции, импланты на разборку, домашние наборы.

Вероятность находки: Очень часто (70–90%) — стандартные мелочи, всегда где-то валяются.

9. Микроплата

Где искать: Терминалы, устройства доступа, бортовые компьютеры, внутренности имплантов.

Вероятность находки: Редко (15–25%) — обычно встроена глубоко, требует разбора и осторожности.

Дополнительные импланты

1. Усилитель захвата

Тип: Для рук (в том числе протезов кисти)

Плюсы: Может держать предметы с силой в 300 кг, +1 к действиям на хватку

Минусы: Может случайно повредить предмет/человека, требует перезарядки каждые 2 сцены

Компоненты: Шестерёнки (3), Проводка (2), Пружины (1)

Стоимость: 70 монет

2. Отвод перегрева

Тип: Универсальный (любые импланты)

Плюсы: Не перегревается, 1 доп. использование за сцену

Минусы: В холоде — требует 1 ход на прогрев

Компоненты: Шестерёнки (2), Смазка (1), Крепёж (1)

Стоимость: 50 монет

3. Модуль жёсткой фиксации

Тип: Для ног/колясок

Плюсы: Устойчивость при ударе, можно заякориться

Минусы: Пока активен — нельзя двигаться

Компоненты: Шестерёнки (4), Крепёж (2), Пружины (1)

Стоимость: 60 монет

4. Сенсор движения

Тип: Универсальный

Плюсы: Сигнал о движении, определение направления врага

Минусы: Сбои в шуме и воде

Компоненты: Проводка (3), Сенсорный модуль (1), Батарея (1)

Стоимость: 75 монет

5. Противоударный модуль

Тип: Для грудной зоны/дыхательных устройств

Плюсы: Снижает урон от падений, защита от поломки

Минусы: Помеха при уклонении

Компоненты: Шестерёнки (3), Проводка (2), Смазка (1)

Стоимость: 65 монет

6. Адаптивная кожа

Тип: Для всех внешних протезов

Плюсы: Визуальная маскировка, не вызывает подозрений

Минусы: Рвётся при нагрузке

Компоненты: Смазка (2), Крепёж (1), Сенсорный модуль (1)

Стоимость: 80 монет

7. Резервный источник энергии

Тип: Универсальный

Плюсы: +1 заряд энергии, восстановление модуля

Минусы: Одноразовый

Компоненты: Батарея (3), Микроплата (1)

Стоимость: 55 монет

8. Скрытый отсек

Тип: Для рук, ног, колясок

Плюсы: Прячется предмет, обыск с помехой

Минусы: Может заклинить

Компоненты: Шестерёнки (2), Проводка (1), Крепёж (1)

Стоимость: 40 монет

9. Усиленный сустав

Тип: Для рук и ног

Плюсы: Сильное действие без проверки

Минусы: После — 1 ход охлаждения

Компоненты: Шестерёнки (5), Смазка (1), Пружины (1)

Стоимость: 90 монет

10. Голосовой трансформатор

Тип: Для рта или груди

Плюсы: Меняет голос, усиливает речь

Минусы: Возможны сбои

Компоненты: Проводка (2), Сенсорный модуль (1), Батарея (1)

Стоимость: 70 монет

11. Пальцевая механика

Тип: Для кисти

Плюсы: Мелкая моторика, +1 к точным жестам

Минусы: Ломается после 3 провалов

Компоненты: Шестерёнки (3), Проводка (2), Смазка (1)

Стоимость: 60 монет

12. Прыжковый бустер

Тип: Для ног

Плюсы: Прыжок без проверки, дальность до 5 м

Минусы: Перегрев при 2 подряд прыжках

Компоненты: Пружины (2), Шестерёнки (3), Батарея (1)

Стоимость: 75 монет

13. Эхо-сканер

Тип: Для головы/зрения

Плюсы: «Видит» сквозь тонкие стены

Минусы: Не работает на открытом воздухе

Компоненты: Сенсорный модуль (1), Оптика (1), Батарея (1)

Стоимость: 85 монет

14. Тактильный шокер

Тип: Для руки

Плюсы: Урон 1d4 и сбивание с ног

Минусы: Перегрев при промахе

Компоненты: Проводка (2), Смазка (1), Батарея (1)

Стоимость: 60 монет

15. Контурный усилитель

Тип: Для спины/ног

Плюсы: +1 к выносливости, +50% переносимый вес

Минусы: Помеха на прыжки

Компоненты: Пружины (3), Шестерёнки (2), Крепёж (1)

Стоимость: 70 монет

16. Ультраточный стабилизатор

Тип: Для глаз/рук

Плюсы: +1 к метанию/стрельбе, снижение отдачи

Минусы: Требуется стабилизации (1 ход)

Компоненты: Сенсорный модуль (1), Пружины (1), Крепёж (1)

Стоимость: 55 монет

17. Защитный каркас

Тип: Для рук, груди, ног

Плюсы: -1 урона от первой атаки, защита от падений

Минусы: Помеха при уклонении

Компоненты: Шестерёнки (2), Крепёж (2), Смазка (1)

Стоимость: 65 монет

18. Автоматическая инъекция

Тип: Универсальный

Плюсы: Автоматически вводит стимул 2 раза за бой

Минусы: Может вколоть всё сразу при поломке

Компоненты: Проводка (2), Микроплата (1), Крепёж (1)

Стоимость: 80 монет

19. Световой маяк

Тип: Для головы/груди

Плюсы: Отвлекает, освещает

Минусы: Делает носителя уязвимым

Компоненты: Проводка (1), Батарея (1), Крепёж (1)

Стоимость: 40 монет

20. Модуль активной маскировки

Тип: Визуальный (глаза, кожа)

Плюсы: Слияние с фоном (1 раз в сцену — без проверки)

Минусы: Перегрев, нельзя использовать 2 сцены подряд

Компоненты: Оптика (1), Микроплата (1), Шестерёнки (2)

Стоимость: 100 монет