

# ГЕШТАЛЬТ

ПРОЕКТ «ВОЗВЫШЕНИЯ»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ  
ОБРАЗЦЫ

18+

ТАКТИЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА  
В МИРЕ МЕХАНИЧЕСКОГО БЕЗУМИЯ



Приветствую Вас, дорогие друзья! Спасибо, что решили перелистнуть страницу этой книги и отправиться в путешествие по миру, где грань между машиной и человеком стёрлась.

Я как человек увлекающийся фантастикой часто задумываюсь о том, что же ждёт нас в будущем. Поэтому в этой игре я решил пофантазировать, но не могу сказать, что я был бы рад будущему которое описал сам. Даже больше - я страшусь его. В эпоху расчеловечивания, что же делает нас людьми? Сможем ли мы сохранить человечность, если мы будем лишены нашего тела? Какая часть личности победит - та, что тяготеет к созиданию, или та, что тянется к саморазрушению? Я очень надеюсь, что путешествие по странному и невероятному миру этой игры позволит нам задуматься о том, что же такое человечность и как мы можем сохранить её сейчас, в нашем собственном мире. В мире, где технологии становятся умнее с каждым днём, а наплевательское отношение к окружающим, к сожалению - обычное дело.

Я очень надеюсь, что Вы создадите множество живых ситуаций, которые помогут Вам не просто хорошо провести время, но и помогут лучше понять как самих себя, так и мир вокруг.

Спасибо за Ваш выбор!

Первая версия правил ТНРИ «Гештальт» была разработана специально для конкурса «RPG-Кашевар 2024. Жребий брошен.» и победила на нём в номинации «сияние извне».

**Тема конкурса:** *восхождение*

**Ключевые слова:** *башня, символ, сплав.*

**Вдохновение:**

**Фильмы и сериалы:** Love, Death and Robots (серии: Зима Синь, Три робота), Девятый.

**Игры:** Rengoku: Tower of Purgatory, Nier: Automata, Мехаоиды, 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](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:** 2.0

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Мир тогда	1
География мира	4
Внутренний радиус	5
Внешний радиус	7
Пустота	8
MaxiMax RepCo	9
Фракции	11

### ПУТЬ СПЛАВОВ

Введение	21
Эпоха объединения	23
Рождение Танатоса	25
Храм Великой Матери	28
Осквернение	32
Энергетические войны	35
Общество Золотых Глаз	38
Алый легион	47
Собиратели Варантула	53
Арбитры Митара	57
Стальное Сестринство	63
Экономика сплавов	67

### ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Игрок и сплав	74
Мастер	74
Кубики	75
Округление	75
Части и характеристики	75
Скрап-токены	75
Дистанция	76

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Создание сплава	77
Архетип	77

### ИГРА

Навыки	78
Проверки	78
Перебросы	78
Действия	79
Инвентарь	79
Предметы	79
Копаемся в мусорках!	80

### БОЙ

Тактическая карта	81
Порядок хода в бою	81
Атака противников	82
Защита от противников	83
Заряды	83
Сплав против сплава	83
Нанесение урона	83
Цифровая «смерть»	83
Стабилизация сплава	84
Воскрешенные башней	84
Подзарядка	84
Взаимодействия в бою	85

### ПСИХИКА И ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Символы прошлого	86
Отношение фракций	87
Противоборство	87
Уровни отношения	88
Дары фракций	88

Регулирование отношений | 89

Список даров фракций | 90

Принадлежность к культу | 94

Оснащение культов | 94

Особенности культов | 94

Недостатки | 95

Жертвоприношение | 95

### **ПРАВИЛА КУЛЬТОВ**

Алый Легион | 96

Арбитры Митара | 98

Горнило | 100

Собиратели Варантула | 102

Стальное Сестринство | 104

### **ПОСЛЕ ИГРЫ**

Конец игровой сессии | 105

Гараж | 105

Продажа частей | 105

### **РАЗДЕЛ МАСТЕРА**

Создание сценариев | 107

Наполнение секторов | 109

Примеры особых правил | 111

### **ПРОТИВНИКИ**

Создание противников | 112

Особенности противников | 113

Примеры противников | 114

Использование противников | 114

Заряды противников | 115

Схватка противников | 115

Контроль игроками | 115

Действия противников | 115

### **ПРИЛОЖЕНИЕ**

Особенности архетипов | 117

Характеры сплавов | 118

Основные части | 119

Боевое оснащение | 120

Активное оснащение | 122

Пассивное оснащение | 128

### **СЦЕНАРИИ**

Кто завалил начальника? | 131

Легенды оживают | 134

Авалон | 138

Бункер судного дня | 143

Армигадж | 152

### **РАЗНОЕ**

Примеры сплавов | 161

Лист сплава | 165

Жетоны и тактическая карта | 167