
ГЕШТАЛЬТ
ПРОЕКТ «ВОЗВЫШЕНИЯ»
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ
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, 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 Midjorney (standard plan), стоковые текстуры Pixabay.

Версия правил: *2.0*

СТУДИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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
Армитадж — 152

РАЗНОЕ

Примеры сплавов — 161
Лист сплава — 165
Жетоны и тактическая карта — 167

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ
MotherOS
booting.....