НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ПЕРЕСАДОЧНАЯ

КНИГА ИГРОКА

Тайны и интриги
в викторианском загробном мире

ВЕРСИЯ 0.1 / ИЗДАНИЕ ДЛЯ ПЛЕЙТЕСТА

2026



Пересадочная

Поезд останавливается под сводом из стекла и железа. Солнце отражается в мокрой брусчатке и витринах уже открывшихся лавок. Кто-то торгуется с цветочницей. Железнодорожный служащий объясняет дорогу и на мгновение отступает, пропуская носильщика. Вы умерли, а утро идёт своим чередом. Это Пересадочная. Здесь снимают комнаты, учатся ремёслам, влюбляются, таят обиды и заключают сделки, о которых потом жалеют. Некоторые прожили здесь больше лет, чем на Земле. Одни поезда прибывают, другие увозят людей дальше. У вас наверняка уже есть вопросы. А пока куда важнее найти ночлег, поесть и познакомиться с человеком, который только что спросил, как вас зовут.

Содержание

СТР.

01 **Город** 3
Жители, уклад, магия и жизнь после смерти.

02 **Создание персонажа** 7
Прошлая жизнь, прибытие, багаж, навыки и нагрузки.

03 **За игровым столом** 12
Отыгрыш, расследования, броски и Перегрузка.

04 **Насилие, урон и восстановление** 17
Схватки, состояние персонажа и необходимая помощь.

05 **Жизнь в Пересадочной** 19
Глава в разработке.

ГЛАВА I

Город

Здесь можно устроить жизнь. Большинство горожан уже этим заняты.

Пересадочная шумит и пахнет, как город конца XIX века. По мостовой грохочут колёса. Лавочники подметают ступени, за открытыми окнами свистят чайники, а кто-то этажом выше разучивает фортепианный пассаж. Хорошее пальто открывает некоторые двери; знакомое лицо — гораздо больше. У людей есть работа, которую нужно закончить, и друзья, с которыми хочется увидеться.

За плечами у них осталась жизнь на Земле. Пересадочная — загробный мир, хотя новичку это мало что объясняет. Горожане строят дома, открывают своё дело и создают учреждения, так и не договорившись, зачем они здесь. Каково бы ни было предназначение этого места, жизнь не ждёт, пока его удастся выяснить.

Прибытие



В Пересадочную прибывают на поезде. На вокзале привыкли встречать новичков, а в приёмном бюро объяснят, что делать дальше. За перроном идёт обычная жизнь: горожане знают, что пришёл очередной поезд, и продолжают свои дела.

Прибывшие одеты в дорогу; при них багаж, который они взяли бы в путешествие. Это могут быть совсем не те вещи, что были при них в момент смерти. Одни сходят налегке, другие — с чемоданами, полными книг, памятных мелочей и всего, что могло бы пригодиться.

Возраст и физическое состояние определяются тем, каким человек ощущает себя. Умерший в старости может выйти из вагона гораздо моложе. Погубившие его травмы не обязательно останутся с ним.

Общий язык

Все легко понимают друг друга: прибывший уже знает общий язык, хотя на Земле его не учил. Тот, кто умел читать и писать на Земле, умеет это и на общем языке.

Земные языки тоже остаются: за ужином можно услышать французскую, сербскую или арабскую речь. А знакомой песней или шуткой приятно поделиться с тем, кто их поймёт.

Прошлая жизнь и новые соседи

Жители Пересадочной — люди со своими воспоминаниями, привычками, привязанностями и предрассудками. Прежняя профессия помогает освоиться. Старые друзья по-прежнему дороги, а давняя ссора может продолжиться при встрече. Кто-то, впрочем, рад оставить прежнюю жизнь позади.

Время идёт в том же темпе, что и на Земле, но взрослые не стареют. Приехавший сто лет назад может выглядеть на тридцать. Молодое лицо мало говорит об опыте, а историческое событие порой оказывается воспоминанием соседа.

Здесь рождаются и дети. Они растут, а став взрослыми, тоже перестают стареть. Для них Земля — далёкое место из рассказов родителей и соседей; город — единственный знакомый дом.

Вести с Земли прибывают с людьми и вещами. Газета, фотография или свежие воспоминания могут стать сокровищем для того, кто давно ждёт новостей. Новички рассказывают об изобретениях, открытиях и переменах, о знакомых людях и местах. Передать весть обратно куда труднее: для большинства жителей те, кто остался на Земле, недосягаемы.



Свой угол

Приёмные дома помогают новичкам освоиться в городе. Вместе с постояльцами живёт хозяин — местный житель, к которому можно обратиться за советом. Другие селятся в пансионах или снимают отдельное жильё.

Горожане живут в своих домах и съёмных комнатах; роскошное жильё большинству не по карману. Найти работу помогает прежнее ремесло; знакомства значат не меньше.

Работа и досуг

В Пересадочной в ходу собственные доллары. Здесь покупают вещи и зарабатывают на жизнь, делая что-то полезное для других. У портных, поваров и столяров по-прежнему хватает работы.

Значительную часть еды, топлива и сырья город получает благодаря алхимии. Работа требует умения: нужно соблюдать рецепты, следить за оборудованием и отмерять ингредиенты. Мастерские и мануфактуры, сады и оранжереи вместе кормят, одевают и согревают город.

После работы есть куда пойти: в кафе, театр, библиотеку или спортивный клуб. Здесь обсуждают сплетни, слушают музыку и встречают знакомых с мнением и о том и о другом.

Оккультные практики



То, что на Земле называют суевериями, здесь порой работает. Ритуал можно выучить, материалы — подготовить, а действия — повторить. Особый дар не обязателен. Фиксированная магия — часть практических знаний города. Но знать, что ритуал действует, ещё не значит понимать почему.

Есть и люди с куда более странными способностями: один может позаимствовать чужое лицо, другой — оказаться гораздо сильнее, чем кажется. Эти искусства связаны с посвящением и сообществами практиков. Они меняют и возможности человека, и его место в обществе.

У этих сообществ свои обычаи, репутация и представления о том, кого стоит принимать. У их членов есть и профессии, друзья и прочие обязательства. Общий дар не делает людей политическими союзниками и не указывает, чьи интересы ставить на первое место.

Свои люди и чужие интересы

Клуб, профессиональное общество или круг завсегдатаев кафе могут стать вторым домом. Здесь помогают своим, делятся сведениями и знакомят с друзьями. Но общие интересы порождают и соперничество: два общества могут добиваться поддержки одного покровителя, а их участникам при этом выгодно сохранять хорошие отношения.

У городских служб, работодателей и частных объединений тоже есть свои интересы. Знакомства открывают двери, помогают получить рекомендацию или важные сведения. Здесь помнят, кто помог, кто поставил в неловкое положение и чью версию событий услышали первой. Узнавать город — значит узнавать его людей.

За городской чертой

За городом, его садами и мастерскими дороги становятся всё менее знакомыми. Путешественники привозят рассказы о странных местах; говорят, чем дальше уходишь, тем опаснее путь. Некоторые утверждают, что вернулись в город, ни разу не повернув назад. Их истории пересказывают люди, которые сами не заходили так далеко. По рукам ходят карты, но даже их владельцы не сходятся во мнении, насколько им можно верить.

Дальнейший путь

Из Пересадочной можно уехать дальше на поезде. Отбытие — привычная часть городской жизни со своим порядком и обычаями. Перед дорогой прощаются, заботятся о тех, кто остаётся, и оставляют после себя комнаты, вещи и незавершённые дела. Причины уехать могут быть такими же личными, как и причины остаться.

Служба отбытия может организовать путешествие, но не объяснить, что ждёт в его конце. Что находится дальше и как это связано с прожитой здесь жизнью, остаётся неизвестным.

Жизнь в городе тоже может оборваться от насилия или несчастного случая. Люди здесь уязвимы и могут умереть. О том, что происходит с ними потом, известно не больше, чем о судьбе тех, кто отправился в дальнейший путь.

А пока в домах накрывают к ужину. Люди дают обещания, знакомятся с новыми соседями и находят причины остаться.



ГЛАВА II

Создание персонажа

Начните с человека, который сходит на перрон: кем он был, что умеет и что привёз с собой.

Ваш персонаж — человек с Земли, только что прибывший в Пересадочную. Придумайте его прежнюю жизнь, внешность и багаж. Его возможности описывают шесть навыков и четыре нагрузки. Записывайте выбранное в лист персонажа.

Жизнь на Земле



Выберите **Имя** и укажите **Происхождение**: откуда персонаж родом и где жил. В разделе **Прежняя жизнь** коротко расскажите о его занятиях, обстоятельствах и важном опыте. Это поможет понять, кого вы играете. Портниха, которой помогали две ученицы и которая по воскресеньям гостила у сестёр, — уже человек с привычками и обязательствами.

В разделе **Земные привязанности** опишите, что было ему дорого при жизни: человек, место, дело, незавершённое начинание или то, кем он мечтал стать. Конкретика помогает: например, гордость за сохранённое семейное дело или желание добиться признания своего труда.

Укажите **Возраст на момент смерти** и **Причину смерти** — например, «пневмония» или «упал с лестницы».

Перечислите **Земные языки**, которыми персонаж владел при жизни. Общий язык Пересадочной он уже знает: говорит свободно, а если умел читать и писать на Земле — умеет и здесь.

Прибытие

Укажите **Возраст в Пересадочной**. Тело соответствует тому, каким персонаж ощущает себя. Умерший в семьдесят может выглядеть на сорок, а молодой — оказаться старше. Смертельные травмы не обязательно останутся с ним. В поле **Внешность** опишите телосложение, черты лица и одежду.

Багаж и вещи

> **Собираясь в дорогу**
> Представьте персонажа во время его последней поездки на поезде: одежду, багаж и личные вещи. Если он никогда не ездил на поезде, представьте, как он собрался бы в путешествие.

Запишите вещи в разделе **Багаж и вещи**. Можно взять то, что уместно в поездке на поезде и что персонаж сможет унести сам. Подумайте, что он возьмёт для удобства, что сочтёт необходимым и что захочет держать под рукой.

Земные вещи вызывают в Пересадочной большой интерес. Книга, игрушка, фотография, инструмент или новенькая монета порадуют того, кто годами не бывал на Земле. Новости и обычные вещи приносят в город частицу прежнего мира; новая модель швейной машины может стать событием.

Навыки

Навыки описывают, что умеет персонаж. Их значения — **от 0 до 4**. Когда нужен бросок, Режиссёр выбирает навык и нагрузку — то, что затрудняет попытку. Сложите их значения: столько шестигранных кубиков нужно бросить. Чем выше значения, тем больше кубиков.

Насилие

Причинять боль другому живому существу или подавлять его сопротивление. Навык отражает и умение, и готовность навредить: ударить кулаком или оружием, выстрелить из пистолета, удержать того, кто вырывается.

Атлетика

Двигаться и прилагать физические усилия. Бег, прыжки, лазание, плавание и подъём тяжестей — всё это Атлетика. Она помогает и уклониться от удара.

Скрытность

Оставаться незамеченным и скрывать свои действия. Проскользнуть мимо двери, незаметно взять ключ, спрятать предмет или идти за человеком в толпе, не привлекая его внимания.

Лицедейство

Убедительно выступать или держаться роли. Лицедейство помогает играть перед публикой, подражать голосу, изображать другого человека или придерживаться вымышленной биографии при расспросах.

Ремесло

Создавать, чинить и переделывать вещи, работать с веществами. Ремесло пригодится, чтобы заштопать пальто, починить механизм, вскрыть замок или приготовить смесь. Доступные материалы, инструменты и знания определяют, за что персонаж может взяться.

Медицина

Лечить травмы и болезни, ухаживать за больными. Остановить кровь, зашить рану, наложить шину или помочь при отравлении.

> **Разговоры и расследования**
> Здесь нет бросков на восприятие, убеждение или расследование. Описывайте действия персонажа, задавайте вопросы и делайте выводы. Навыки помогают с конкретными задачами по ходу дела; сами разговоры и раскрытие тайн остаются за вами.

Распределение значений навыков

Выберите одно из двух начальных распределений. **Сбалансированное** даёт два сильных навыка и более ровные умения в остальном. **Специализированное** даёт максимальное значение одного навыка, но оставляет больше пробелов. В каждом наборе шесть чисел: по одному для каждого навыка.

Распределение	Значения навыков
Сбалансированное	**3, 3, 2, 2, 1, 0**
Специализированное	**4, 3, 2, 1, 0, 0**

Перенесите выбранный набор в лист персонажа:

1. **Отдайте наибольшее число одному навыку.** Выберите то, что персонаж умеет особенно хорошо.
2. **Распределите остальные числа.** Каждое отдайте другому навыку, пока у всех шести не будет значения.
3. **Закрасьте точки.** При значении 3 закрасьте первые три из четырёх точек навыка. При 0 оставьте все четыре пустыми.



Пример распределения навыков
Для портнихи, увлечённой любительским театром, выберем **сбалансированное распределение**: обе тройки отдадим Ремеслу и Лицедейству. Остальные значения распределим так:

Навык	Значение	Точки в листе
Насилие	0	○○○○
Атлетика	2	●●○○
Скрытность	1	●○○○
Лицедейство	3	●●●○
Ремесло	3	●●●○
Медицина	2	●●○○

Нагрузки

Значения нагрузок — **от 0 до 3**. Каждая описывает определённое давление обстоятельств. Высокое значение означает, что персонаж хорошо с ним справляется.

Режиссёр выбирает нагрузку исходя из обстоятельств. Для одного и того же действия она может быть разной.

Спешка

Работать быстро, когда промедление лишает шанса: проскочить в закрывающуюся дверь, вскрыть замок до возвращения сторожа или выстрелить, пока цель не скрылась из виду.

Сцена

Действовать под чужим вниманием, выдерживать оценку или проверку: держаться вымышленной биографии при расспросах, лечить больного под придирчивым взглядом старшего врача или незаметно передать предмет в комнате, где за всеми следят.

Сложность

Точность и работа с множеством деталей: починить незнакомый механизм, выполнить замысловатую последовательность движений или зашить сложную рану.

Стресс

Действовать вопреки боли, страху или потрясению: карабкаться, боясь высоты, оказывать помощь тяжело раненному другу или продолжать выступление после страшной вести.

Распределение значений нагрузок

Используйте тот же способ, что и для навыков, но с числами **3, 2, 1, 0**. Тройку отдайте нагрузке, с которой персонаж справляется лучше всего, затем распределите 2, 1 и 0 между остальными. Закрасьте соответствующее число точек в столбце **База**.

Допустим, портниха легко работает в спешке, но путается в хитроумных задачах. Ей подойдут **Спешка 3** и **Сложность 0**. Оставшиеся значения распределим так: **Стресс 2** и **Сцена 1**. Теперь у всех четырёх нагрузок есть начальные значения.

> **Складываем значения**
> Портниха вскрывает замок до возвращения сторожа. Режиссёр назначает бросок Ремесло + Спешка. **Ремесло 3** и **Спешка 3** дают **шесть кубиков**. Если главная трудность — сложное устройство замка, Режиссёр может выбрать Ремесло + Сложность. При **Сложности 0** это **три кубика**.

Всё готово к прибытию

Персонаж готов к первой игре. Раздел **Жизнь в Пересадочной** оставьте для стремлений и связей, которые появятся по ходу игры.



ГЛАВА III

За игровым столом

Вопрос за ужином может обернуться приглашением, спором или признанием, которого никто не собирался делать.

Один из участников — **Режиссёр**. Он описывает обстановку, играет людей, которых вы встречаете, и определяет, как мир отвечает на ваши действия. Каждый из остальных играет своего персонажа: решает, что тот говорит, делает и о чём умалчивает.

Большая часть игры проходит от лица персонажей. Вы разговариваете с окружающими, слушаете и отвечаете так, как отвечал бы ваш персонаж. Режиссёр добавляет необходимые описания. Когда исход действия требует кубиков, он назначает бросок. Затем игра продолжается с учётом того, что произошло.



Отыгрыш

Говорите от лица персонажа. Чтобы перекинуться парой слов со смотрителем наедине, можно сказать: «Давайте я возьму с этой стороны. Хотел кое-что спросить — лучше на улице». Режиссёр ответит за смотрителя, а вы — на его реплику. Подозрительное «Почему на улице?» ведёт к другому разговору, чем благодарное «Спасибо. Осторожно, ступенька».

Пусть характер проявляется в разговоре: как легко персонаж доверяет незнакомцу, что его смешит, как он реагирует на пренебрежение. Оставляйте паузы, чтобы другие успели ответить, перебить или сменить тему. Отталкивайтесь от их ответов.

Описывайте действия, которые остальным нужно представить: как вы поднимаете стулья или придерживаете дверь. Если пока неловко говорить от лица персонажа, можно пересказать его слова. Со временем станет проще перейти к прямой речи.

Знакомства

У людей, которых вы встречаете, жизнь идёт своим чередом. У них есть дела, которые нужно закончить, друзья, о которых они беспокоятся, и мнения, которыми они рады поделиться. Дайте себе время познакомиться. Разговор о погоде может свернуть к фотографии на камине, а от неё — к человеку, с которым стоит встретиться.

Мелочи складываются в отношения. Вы возвращаетесь, чтобы дать обещанную книгу, извиниться за ссору или дослушать историю. Шутка, доброта или неосторожное оскорбление могут запомниться обоим надолго.

По мере знакомства интересы могут сближать вас или сталкивать. Симпатичный вам человек может попросить об одолжении, которое вам неприятно. За помощью иногда приходится обратиться к сопернику. Пусть привязанности персонажа, его гордость и верность своим влияют на то, что он готов сказать и пообещать.

Расследование

Тайна начинается с детали, к которой хочется присмотреться: чьего-то отсутствия, неожиданного предмета, рассказа, который не сходится с увиденным. Отправляйтесь на место, изучите обстановку, поговорите с причастными. Режиссёр описывает окружение и то, что вы обнаружили; спрашивайте о деталях, если картина неясна.



Делитесь находками с другими персонажами. «Он говорит, что никогда тут не был. Тогда откуда наверху его пальто?» — уже повод поспорить и что-то предпринять. Сравнивайте версии, оспаривайте догадки друг друга и решайте, как узнать больше. Можно расспросить хозяина пальто или внимательнее осмотреть комнату, где оно нашлось.

Записывайте имена, находки и оставшиеся вопросы: это поможет позже вернуться к нужной нити. Что-то Режиссёр может сообщить вам наедине — шёпотом или запиской. С кем и чем поделиться, решает ваш персонаж; это тоже влияет на его отношения с людьми.

Когда нужен бросок

Режиссёр назначает бросок, когда исход действия неясен и от него что-то зависит. Простые действия достаточно описать. Возможности зависят от обстановки: доступа, инструментов, подготовки и доступного времени.

Перед броском договоритесь, что охватывает попытка. Вскрыть замок впопыхах и провозиться с ним полчаса — разные задачи. Объясните свой способ, чтобы Режиссёр оценил попытку целиком.

Бросок кубиков

В игре используются шестигранные кубики — **d6**. Набор для одного броска называется **пулом кубиков**.

1. Соберите пул

Режиссёр выбирает навык по действию и нагрузку по тому, что его осложняет. Сложите их значения:

Навык + Нагрузка = Пул кубиков

Ремесло 2 и **Сложность 2** дают четыре кубика. Учтите действующие бонусы и штрафы к пулу. Если Режиссёр назначил бросок, бросайте не меньше **одного кубика**, даже когда итоговый пул равен нулю.

2. Бросьте кубики и посчитайте успехи

Бросьте весь пул сразу. На каждом кубике **4, 5 или 6** дают один успех, а **1, 2 или 3** — ни одного.

Критическая пара — две шестёрки. Вместе они дают **четыре успеха**. Отложите их и посчитайте остальные кубики. Один кубик может входить только в одну пару; шестёрка без пары даёт один успех.

Выпало	Успехи
1, 2 или 3	0 с кубика
4, 5 или 6 без пары	1 с кубика
Две шестёрки	4 за пару

Например, **6, 6, 5, 2** — это **пять успехов**: четыре за пару, один за пятёрку, ноль за двойку. Три шестёрки дадут пять успехов, четыре — восемь.

3. Определите результат

Если нет встречного броска, Режиссёр задаёт **сложность**: сколько успехов нужно набрать. Он определяет её до броска по обстоятельствам и **не объявляет число**.

Сообщите Режиссёру число успехов. Если оно **равно сложности или превышает её**, попытка удалась; иначе — нет. Режиссёр опишет результат.

Пример: починка защёлки
Вы чините сломанную оконную защёлку. Режиссёр назначает **Ремесло + Сложность**, заранее выбрав сложность броска **2**. **Ремесло 2** и **Сложность 2** дают четыре кубика. Выпало **6, 6, 5, 2**.
Критическая пара даёт четыре успеха, пятёрка добавляет ещё один — всего **пять**. Вы сообщаете результат. Режиссёр сравнивает его с выбранной сложностью и говорит, что защёлка снова работает.

Встречные броски

Иногда вашему действию сопротивляется другой персонаж. Каждый делает бросок с навыком и нагрузкой, подходящими его действию; они могут различаться у двух сторон.

Сравните число успехов. **Побеждает тот, у кого их больше. При равенстве побеждает тот, кто начал действие.**

Вы пытаетесь выхватить письмо из чужой руки. Если у обоих по два успеха, письмо у вас: вы начали действие. Если у владельца письма больше успехов, он его удержал.

Если у обоих **ноль успехов**, Режиссёр может решить, что **не удалось никому**, и описать, как обе попытки сорвались.

Время и новые попытки

Помните, какой сейчас день и примерно который час. Пока персонаж занят, встречи, поездки и чужие планы продолжаются. Режиссёр описывает ход времени; прогулка через город может занять за столом одну фразу.



Скажите, сколько времени готовы потратить на задачу. Час вдумчивой работы может облегчить то, что трудно сделать за несколько минут. Иногда достаточный запас времени позволяет обойтись без броска.

Бросок определяет исход всей оговорённой попытки. После неудачи для новой нужно что-то изменить: другой способ, инструмент получше, новые сведения или удобный случай. Если вы бросали кубики за полчаса работы с замком, эти полчаса уже учтены. Пригодный инструмент или другой путь в комнату — уже повод для новой попытки.

Перегрузка

В тяжёлых обстоятельствах сильные и слабые стороны могут поменяться местами. **Раз за сессию**, перед броском, можно объявить **Перегрузку**. Режиссёр решает, достаточно ли серьёзна ситуация.

Перегрузка случайно перераспределяет четыре значения нагрузок до конца эпизода. Возьмите четыре карточки или бумажки с числами **0, 1, 2 и 3**.

1. **Перемешайте и раздайте.** По одной карточке каждой нагрузке в порядке листа: Спешка, Сцена, Сложность, Стресс.
2. **Запишите значения.** Внесите числа в столбец **Перегрузка** и отметьте её использование. Точки **Базы** не меняйте.
3. **Используйте новые значения.** Они действуют с этого броска до конца эпизода. Навыки не меняются.
4. **В конце эпизода вернитесь к Базе.** Очистите столбец **Перегрузка** и снова используйте обычные значения нагрузок.

Эпизод — непрерывная встреча или ситуация в игре; его конец обозначает Режиссёр. **Сессия** — одна встреча за игровым столом. В начале следующей сессии снимите отметку об использованной Перегрузке.



ГЛАВА IV

Насилие, урон и восстановление

В бою используются встречные броски. В листе отмечают состояние персонажа и причину его ухудшения.



Действия в бою

Когда начинается драка, опишите, что делаете. Режиссёр задаёт порядок ходов по обстоятельствам. Каждый получает **одно действие**, прежде чем кто-либо действует снова. Можно ударить, укрыться, запереть дверь или помочь упавшему товарищу.

Опишите, как атакуете; защищающийся — как отвечает. Режиссёр выбирает каждому навык и нагрузку. Для атаки обычно нужно Насилие, для уклонения может подойти Атлетика. Исход решает **встречный бросок**.

Если выигрывает атакующий, цель получает урон. Если защищающийся — избегает его. При равенстве побеждает атакующий. Если у обоих ноль успехов, Режиссёр может решить, что не удалось никому. **Защита не расходует ваше действие.** Ваша атака в свой ход — отдельный встречный бросок.

Пример: уклонение от удара
Виктор бьёт кулаком, Ева пригибается. Режиссёр назначает Виктору **Насилие + Спешка**, Еве — **Атлетика + Спешка**. Ева побеждает: удар проходит мимо.
В свой ход Ева может ударить в ответ, захлопнуть между ними дверь или уйти, пока есть шанс.

Урон

Отметьте в листе текущее **состояние** и запишите **причину** — например, порез на руке, истощение или потрясение.

Состояние	Эффект
В порядке	Штрафа за состояние нет.
Не в форме	Вычитайте **один кубик** из бросков. Минимум — один кубик.
Выведен из строя	Вы не можете действовать: потеряли сознание или по иной причине не в состоянии продолжать.
Мёртв	Персонаж умер в Пересадочной.

Обычно успешная атака ухудшает состояние цели **на одну ступень**: **В порядке → Не в форме → Выведен из строя**. Если вы пытаетесь удержать или оттеснить человека, результат определяется этой задачей.

Режиссёр оценивает урон по обстоятельствам. Падение, пожар или нападение на беззащитного могут ухудшить состояние сразу на несколько ступеней. Если атака наверняка убьёт цель, Режиссёр может обойтись без броска.

До состояния **Мёртв** доводит лишь то, что действительно может убить в данных обстоятельствах. Очередная плохая весть сама по себе не убьёт того, кто выведен из строя потрясением.

Истощение и сильное потрясение тоже могут ухудшить состояние. Вы можете договориться с Режиссёром: страшная весть лишила персонажа сна, и утром он **Не в форме** от истощения.

Восстановление

Для восстановления нужны **подходящий уход и время**. Режиссёр определяет, что поможет и сколько это займёт, исходя из причины состояния. Запишите нужный уход рядом с причиной в листе.

Не в форме → В порядке. Рана требует ухода и времени, истощение — полноценного отдыха. Как восстановиться после потрясения, решайте вместе с Режиссёром.

Выведен из строя → Не в форме. Обычно нужна чужая помощь: лечение, а затем восстановление под присмотром. Очнувшись, персонаж может оставаться **Не в форме** и нуждаться в уходе.

Если исход лечения неясен, Режиссёр может назначить бросок **Медицины**. Успех означает, что лечение помогло; само восстановление всё ещё требует времени.

ГЛАВА V

Жизнь в Пересадочной

В разработке

ПЕРЕСАДОЧНАЯ

ВЕРСИЯ 0.1 / ИЗДАНИЕ ДЛЯ ПЛЕЙТЕСТА

После игры

Расскажите, как прошла ваша игра в «Пересадочную»: что понравилось, какие правила требовали пояснений и что мешало играть. Буду рад отзывам и игроков, и Режиссёров.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Telegram: @icanfast

2026

ПЕРЕСАДОЧНАЯ

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

ВОЗРАСТ НА МОМЕНТ СМЕРТИ

ВОЗРАСТ В ПЕРЕСАДОЧНОЙ

ЗЕМНЫЕ ЯЗЫКИ

ПРИЧИНА СМЕРТИ

Навыки

Насилие	○ ○ ○ ○
Атлетика	○ ○ ○ ○
Скрытность	○ ○ ○ ○
Лицедейство	○ ○ ○ ○
Ремесло	○ ○ ○ ○
Медицина	○ ○ ○ ○

Сбалансированное распределение: 3, 3, 2, 2, 1, 0

Специализированное распределение: 4, 3, 2, 1, 0, 0

Нагрузки

	БАЗА	ПЕРЕГРУЗКА
Спешка	○ ○ ○	
Сцена	○ ○ ○	
Сложность	○ ○ ○	
Стресс	○ ○ ○	

☐ Перегрузка использована

Начальное распределение: 3, 2, 1, 0

ПРЕЖНЯЯ ЖИЗНЬ

ЗЕМНЫЕ ПРИВЯЗАННОСТИ

ВНЕШНОСТЬ

БАГАЖ И ВЕЩИ

Жизнь в Пересадочной

СТРЕМЛЕНИЕ

СВЯЗИ И ЗАМЕТКИ

Состояние

- ☐ В порядке
- ☐ Не в форме
- ☐ Выведен из строя
- ☐ Мёртв

Не в форме: −1 кубик.

ПРИЧИНА / УХОД

Бросок: навык + нагрузка (минимум 1d6). 4, 5 или 6 — успех; пара шестёрок — четыре успеха.