

# Psycho Ex90R

«Отчёт по состоянию на сегодняшний день. Сейчас вновь — эпоха Ex90R. Время как явление погисло: мы живём циклами — от блэкаута к блэкауту. Из письменных источников можно утверждать, что раз в определённый промежуток к нам приближается неопознанное космическое тело, которое вызывает электромагнитные вспышки. Парадокс в том, что они не уничтожают электронику полностью, а лишь очищают сеть и любые электронные носители. По рассказам моих предков, поначалу люди пытались что-то сделать с этим, но в итоге смирились. Сейчас мы лишь поддерживаем то, что работает. Примерно двенадцать поколений прошло с момента первого блэкаута. Мы даже утратили счёт времени, и теперь опираемся на циклы этого неопознанного тела, именуемого Каенхам.

За это время технологии застыли на прежней отметке. Биоинженерия стала массовым благом, в моде — повальная экология. Наши мегаполисы превратились в каменные джунгли, прикрытые обильной растительностью, и среди всего этого буйства продолжают виться люди.

Человек в нашу эпоху утратил ход времени, а вместе с ним — будущее. Мы все веруем во что-то большее: кто-то в технологии, кто-то в Каенхам как итерацию Бога. Таких религий существует множество. Кроме того, мы продолжаем поддерживать механизмы предков: сохранились инструкции по работе со многими устройствами, так что мы не совсем обезьяны в этом смысле.

Но, несмотря на всё это, мы живём. Местные формы власти по-прежнему проводят реформы и войны. Безусловно, во многом это лишено смысла, ведь никто через пару поколений не вспомнит о том, что существовали те или иные деятели.

Я пишу это людям будущего. Очень хочу верить, что вы смогли преодолеть цикл самоповторения и самовоспроизведения. Удачи вам, люди будущего — люди эпохи Ex91R или Fu91S. Не знаю, как вы себя называете, но пусть у вас будет светлое завтра!»

«Это вторжение из будущего. Мы нашли эту капсулу времени. Она весьма побитая жизнью, но, в принципе, всё так же, как рассказывал предыдущий автор. Однако нам говорили, что с момента первого блэкаута прошло лишь семь поколений. Видимо, даже в этих подсчётах мы сбились. :)

Оглавление:

Глава 1. Мир Ex90R. Описание устройства мира и людей проживающих в нём.

Глава 2. Технологии. Краткое описание технологического уровня.

Глава 3. Генетика. Работа биохакинга, возможности его устройства.

Глава 4. Психо. Создание персонажа на основе механик Кадат.

Глава 5. Правила. Механика Человечности.

Автор: Кирилл Судаков

Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.



## Глава 1. Мир Ex90R.

Наш мир прекрасен. Мы не скованы философией и попытками осознать суть бытия, ведь эти мысли никчёмны и не несут смысла — оставить после себя хоть что-то. Возможно, до первого блэкаута этот образ жизни восприняли бы как прожигание своего потенциала, но тот мир пал, и наши потомки не смогут нас осудить. Поэтому введём тебя в курс дел.

### Циклы

Наш великий благодетель — космическое тело Каенхам. Его видно из любой части заселённых систем космоса. Никто точно не знает, что это такое, а те, кто пытался узреть данный объект вблизи, не возвращались. Известно одно: раз в определённое время он подлетает и очищает все цифровые носители, полностью обновляя наш мир. Но, кроме этого, подобно спутнику, он излучает сияние, от которого зависит жизнь. Всего у Каенхама пять фаз:

1. **Сеинт.** Период, когда Каенхам испускает чёрное свечение с чётким белым контуром. В небе появляется кольцо, мы называем его Сеинт. В это время случается массовое помешательство. Я знаю миры, где устраивают ритуалы защиты от тёмных сил, или мир, где преступников судят лишь в этот период. Сеинт часто является в наш мир, но раз в определённый момент происходит блэкаут, и цикл запускается снова, а все электронные устройства показывают Ex90R.
2. **Сермонд.** Небесное тело начинает светить наполовину, излучая золотое свечение. В эти моменты людей окутывает страх. Они готовятся к следующей фазе Каенхама. Зачастую к этому периоду все боевые действия прекращаются и начинается «белая пора». Сеть и андроиды начинают выдавать ошибки.
3. **Конго.** Наступает «рассвет»: Каенхам излучает белое свечение. Этот период, как правило, самый короткий. Он проверяет подготовленность людей к новым вызовам. Часто случаются мутации, генетический материал ведёт себя неподвластно законам биологии. Дети, рождённые в эту пору, зачастую не выживают. Одни говорят, что это облучение, другие — что сам Каенхам вызывает подобное.

4. **Мьянр.** Рассвет кончается и приходит время тишины. Мир возобновляет свои конфликты, словно пробуждаясь от спячки. В это время Каенхам начинает дрожать, будто приближаясь, и меняет цвет, перетекая из одного оттенка в другой. Бывает, он чертит в небе символы.
5. **Ерхам.** Космическое тело пропадает — его не видно вовсе. Для кого-то это великое благо, для кого-то — трагедия. По преданиям, тьма, опустившаяся на мир, стирает слой реальности и открывает двери для существ из Сети. Это страшное время, когда отличить реальность от информационного океана практически невозможно.

И как только Ерхам осиял мироздание, наступает вновь пора Сеинта — и так вечность, повторяясь снова и снова. Таков наш мир.

### Место действия

Люди изолированы в небольшом участке космоса. Выбраться из него почти нереально: те, кто изъявлял желание покинуть данный сектор, больше не выходили на связь, и что ждёт за его пределами — неясно. Зачастую эта территория именуется в дневниках как «Сады Троп». Это скопление из 12 систем, связанных между собой сетью пространственных ускорителей, которые увеличивают скорость перемещения в сотни раз, из-за чего перелёты занимают максимум сутки.

Сады Троп делят на 5 равноправных регионов с абсолютно разными системами и устройством жизни. Для простоты восприятия приведём лишь общие черты и «достопримечательности» регионов. Из-за количества планет данные клише неприменимы ко всем.

- **Регион «Куртмейс».** Огромные технократические руины прошлых циклов. Здесь множество технологий и чертежей, но туда лучше не соваться — из-за местных обитателей. Люди не ушли далеко от приматов, они верят в технологии и выживают на развалинах городов. Кроме них, здесь присутствуют андроиды, лишившиеся указаний из Сети. Они действуют по алгоритму, ежечасно отправляя в сеть запросы, что и наполняет информационный океан сектора.

- **Регион «Мерид».** Единственное объединение во всём секторе, которое получает указания извне. Они приходят слишком поздно и не поддаются расшифровке, что, однако, не мешает политикам трактовать их по-своему. Мерид беден: за долгие циклы ресурсы исчерпались, и его стратегическое значение уменьшается. Планеты медленно умирают. Регион известен тем, что старается монетизировать всё подряд. Из-за нехватки мощностей здесь возник рынок дешёвых «меридовских мастерских». Это логово сильнейших фракций сектора.
- **Регион «Саидон».** Центр Садов. Чтобы пересечь все доступные миры, придётся пройти через него. Саидон не славится стабильностью: его стратегическое влияние слишком велико, поэтому сильные мира сего стремятся заполучить хотя бы часть региона. Кроме того, Саидон богат ресурсами и людьми, что порождает политические интриги и нестабильность. Гражданские войны — здесь обыденность.
- **Регион «Хойте».** Планеты этого региона непригодны для жизни. Тетраформировать их невыгодно, поэтому люди обитают на космических станциях. Некоторые группы всё же высаживаются на поверхность ради добычи ресурсов. Здесь расположена основная верфь Садов. Лучшие корабли производятся именно в Хойте — из-за постоянного обитания среди сложной техники. Особенность местных жителей — вытянутое телосложение. Из-за отсутствия гравитации обычный человек здесь выше, что накладывает свои особенности на тело и предрассудки.
- **Регион «Скирт».** Окраины Садов известны как главное технологическое чудо сектора. Здесь сосредоточены самые продвинутые системы, старейшие архивы и древности, позволяющие местным государствам контролировать другие регионы. Но всё это требует ухода, людей и ресурсов, которых не хватает. В итоге регион вынужден балансировать между доминированием и пресмыканием.

## Общество

Раздробленное и расколотое. Нет особого желания сопротивляться, ведь ничего не изменится: человек как индивид в этом мире утратил ценность. Поэтому люди примыкают к сообществам и живут их жизнью, зачастую перенимая лишь атрибутику.

Парадокс людей в том, что они хотят быть «другими», но осуждают тех, кто не является частью чего-то большего. Современный человек прикован к удобствам своего ареала обитания, поэтому не готов рисковать и принимать радикальные взгляды.

## Доминирующие сообщества

Каждый день появляются новые объединения, поэтому название «доминирующие» условно.

- **«Слуги Каенхама».** Они считают Каенхам божеством, решающим судьбы людей. Для них человек уже живёт в идеальном мире, а миссия Каенхама — сохранять его чистоту. Их цель — развитие личности через общественное благо, создание «идеального человека». Церковь разрешает изменять тело, ведь это путь к развитию сущности. Ритуалы, практикуемые верующими, превращаются в праздники. Например, во время Сеинта слуги устраивают танцы вокруг костров или артефактов — как защиту от тёмных сил. Массовость и сакральность — главные столпы этой веры. Противники «слуг» — анти-трансгуманисты и хранители древних ритуалов.
- **«Новый человек».** Ироничное название. Они выступают против сложившегося общества. Вечная борьба — их кредо, но зачастую это лишь фантазии. Они не знают, как построить справедливую систему, и лишь кричат о переменах, ничего не делая. Противник им нужен лишь для того, чтобы придать смысл существованию.
- **«Рейтисты».** Их цель — успех. Карьеризм и жажда триумфа ведут их. Это приверженцы корпораций и государственных структур, которые вечно борются за повышение, не задаваясь вопросами счастья. Их жизнь — вечный цикл работы, заменяющей анализ собственного бытия.

- «Дети Терры». Последователи живут исследованием прошлого: собирают данные и артефакты старого мира до блэкаута. Они копируют жизнь прошлого, но парадокс в том, что придумывают его сами. Они участвуют в обществе, работают, но как отдушину уходят в ностальгию. Во многом они главные противники трансгуманизма: ведь он убивает «естественное» тело.

## Общественное устройство

Контроль — неотъемлемая часть человека. Но с ростом масштабов возникают трудности. Как только система выходит за пределы одной планеты, появляется развилка: либо контролировать всё и тонуть в бюрократии, либо отдавать часть сфер жизни на аутсорс.

Частные корпорации редко набирают власть большую, чем у государств. Сами государства чаще всего берут под контроль одну планету полностью, а затем через корпорации управляют другими секторами.

Есть и экспериментальные системы: они полностью отказываются от централизованного государства, отдавая все услуги через гранты и аутсорс. Конечно, такие проекты обречены быть маленькими общинами, но исключения бывают.

История недоступна для анализа, поэтому политики действуют на интуиции, создавая уникальные прецеденты. Важно отметить: государства не навязывают идеологию. В этом нет смысла — события всё равно станут легендами. Какая может быть цель в мире вечного цикла? Всё вернётся на круги своя. Человек живёт отдельно от государства и соприкасается с ним редко — и всех это устраивает.

## Экономика

Люди понимают: ресурсы ограничены. Поэтому экономическая политика основана на переработке и возобновляемости (иногда наперекор морали).

Развитие генетики позволило победить голод. Лекарства создаются на основе ДНК: больному подсаживают иммунные клетки, которые самовоспроизводятся и побеждают болезнь. Большая часть технологий может воспроизводиться кустарно. Бедные миры вынуждены искать преимущества вне технологии.

3D-принтеры уничтожили экономику перевозок. Теперь доминируют не ресурсные базы, а системы воспроизведения и мастера. Ех90R — время, когда мега-корпорации не способны существовать. Из-за постоянного сброса данных их менеджмент обречён. Зато процветают планетарные и региональные компании, предоставляющие конкретные услуги.

**Деньги.** Единой валюты нет, что создаёт сложности с конвертацией. Деньги опираются на базы данных: сила валюты эквивалентна чертежам и архивам, которыми владеет государство.

## Место ваших персонажей

Ваши персонажи не оставят после себя ничего — это важно понимать. Зачастую ими движут не возвышенные цели, а маленькие амбиции. Спасение мира отсутствует как концепт: он всё равно обновится, и неизвестно, сколько раз уже объявляли его конец.

Герой нашего времени — государственный служащий, корпорат, наёмник, мелкий человек, действующий ради личной выгоды или смысла. Не стоит устраивать трагедию из-за отсутствия возвышенных ценностей — для этого мира это обыденно.

## Код Psycho. Референсы от автора

1. Воспринимайте сеттинг как историю о будущем, местами напоминающем позднее Средневековье. Цикличное восприятие времени, локальные истории, отягчающие обстоятельства.
2. Визуальная составляющая — эстетика 70-х, культура хиппи как утраченное и сакральное.
3. Страны третьего мира после деколонизации. Утрата «большого государства», что ломает экономику и социальные структуры.
4. Катастрофа бронзового века — конец мира глобализма и взаимосвязей.
5. Нидерландская Ост-Индская компания — колонии, контрабанда, прокси-войны XIX века.
6. Малый ледниковый период XVII века.

## Глава 2. Технологии.

Мы находимся в странном положении: технологии не развиваются, а застыли во времени и занимаются самоповторением.

### Стиль жизни

Жизнь в новую эпоху ограничена ресурсами, поэтому общество существует за счёт переработки всего, что изжило себя. Это мир постепенно увядающих предметов, сохраняющихся лишь чудом.

Новые вещи — это лишь переработка старых. Они выполняют те же функции, но ценятся меньше: то ли из-за того, что реально хуже, то ли из-за ностальгии. Это мир мультитулов. Зачастую любой предмет имеет несколько способов применения и совмещает даже смежные сферы — для удобства (и ломкости, конечно).

Человек ведёт оседлый образ жизни. Он старается окружить себя всем необходимым, создать зону комфорта, где можно существовать без забот. Люди всё реже готовы срываться и мчаться на другой конец мироздания ради лучшей жизни, ведь «лучше там, где нас нет». Но время от времени обстоятельства заставляют встрепенуться и бежать: голод, войны или что-то ещё хуже.

### Перемещение

Частные космические корабли — лишь мечта. Корабли принадлежат государствам, а экипаж несёт за них полную ответственность.

Для перемещений по космосу существуют гражданские рейсы, связывающие регионы. Но они непостоянны: между рейсами могут пройти целые фазы Каенхама.

Внутри регионов путешествия проще: используются гипердвигатели, ускоряющие корабли и позволяющие за считанные дни пересекать пространства в световые годы. Но если хочешь вылететь за пределы региона и отправиться в дальнейшее путешествие по «Садам Троп», придётся воспользоваться станциями ускорителей частиц.

Почему гипердвигатель не помогает? Такое количество энергии невозможно выработать — это гарантированный взрыв.

Главное новшество прошлого — система станций ускорителей частиц. Они выполняют роль пограничных служб. Вылет требует огромной энергии, а значит — внушительной платы, сравнимой с годовым доходом человека среднего класса. После прилёта корабль подвергается полному обыску.

Станция — это вытянутый шпиль, направленный в сторону ближайшего региона. Корабль должен подлететь к кончику шпиля, чтобы его «выстрелили» наружу.

Поддерживают станции государства, но работают на них исключительно местные. По слухам, они искусственно выращены для службы. Живут за счёт платы за перелёты, отправляя людей за припасами. Попытки захвата бессмысленны: местные способны дать отпор. Даже если убить всех — непонятно, как станции функционируют.

### Торговля

Большая часть товаров производится локально и продаётся на внутреннем рынке. Внешняя торговля возможна благодаря объединениям, поддерживаемым государствами. Они устроены как курьерские службы, занимаются доставкой и продажей.

Единой валюты нет: у каждого объединения свои зоны влияния и своя валюта, действующая лишь в пределах сектора. Это способствует контрабанде. Законы и пошлины отбирают большую часть дохода, поэтому у объединений существуют собственные сети «независимых» контрабандистов.

### Снаряжение

Самое ценное снаряжение эпохи Ex90R — то, что не подведёт, наделено историей.

Обычно у любого человека можно найти:

- **Очки дополненной реальности** — накладывают симуляции на мир, позволяют пользоваться поверхностной Сетью.
- **Набор документов** — удостоверение личности, лицензии, принадлежность к организации.
- **Портативный декодер** — устройство размером с зажигалку. Улавливает и передаёт сигналы, имитирует пульта.
- **Набор инструментов** для ремонта мелких устройств.
- **Пластиковый пистолет**, созданный на домашнем 3D-принтере.

## Оружие

Оружие создаётся либо на принтерах, либо вручную мастерами. Первое — дешёвое пластиковое, массовое, популярно среди ополчений, полиции и преступников. Второе — штучное, для элитных отрядов и частных лиц.

Новшество — патроны со шрапнелью: при попадании в тело впрыскиваются осколки, разрывающие плоть. Используются в винтовках со скользящим затвором — главным оружии эпохи.

Оружие высшего класса оснащается идентификацией по отпечатку пальцев или ДНК.

На поле боя действуют:

- **ополчение** — слабо вооружённые и обученные силы обороны;
- **спецподразделения** — профессионалы, участвующие в захвате узлов связи, заложников и информации;
- **дроны, андройды и искусственные солдаты.** Последние — генетически изменённые люди, больше похожие на зверей. Их используют в самоубийственных штурмах, ведь потом остаётся лишь собрать генетический материал.

## Мода

Одежда делится на три направления:

- **Прагматизм.** Рабочие комбинезоны, тёмные удобные одежды без излишеств.
- **Экодеко.** Смесь карнавальных одеяний и растений, образ «человека-зверя».
- **Одеяния Троп.** Наряды кочевников и паломников, скрывающие тело. Чаще всего — одежды больше размера человека, с масками.

## Кибернетика

Всё, что нельзя восстановить генетикой, заменяется металлом. Эти органы не приживаются, но продлевают жизнь. Цена имплантов — крайне высока.

## Data Ocean

Интернет в Ex90R — изолированная система, не покрывающая всё пространство Садов Троп. Сеть раздроблена на сектора. Информация между регионами передаётся торговыми судами, доставляющими «слепки» новостей, общения и товаров.

Структура сети везде одинакова:

- **Гражданский уровень** — дополненная реальность, удобная для ориентирования и повседневных запросов.
- **Data Ocean** — профессиональная часть, океан информации.

Из-за перенасыщенности сеть стала похожа на океан, где без оборудования невозможно найти что-то ценное. Поэтому существуют **нетраннеры**.

Уровни:

1. **Data Ocean.** Огромный массив мусора. Для поиска используют программы волнового поиска.
2. **Маяк.** Мир алгоритмов и наложенных образов. Здесь можно извлекать информацию и менять структуру точно.
3. **Свеча.** Архивы и базы данных. Здесь возможна полная цифровая диверсия.

Вход осуществляется через очки дополненной реальности с модификацией. Тело пользователя обездвижено, движения контролируются нейроимпульсами. Физический урон аватару передаётся разрядами электричества, чтобы бегун понимал угрозу и не умер в сети.

Сетевой аватар — 3D-модель, ограниченная лишь воображением.

### Глава 3. Генетика.

Главное достижение человечества — общедоступность генетических преобразований. Человек способен уничтожить все свои недостатки и даже стать сверхчеловеком. В эпоху Ex90R нет ничего невозможного.

Биохакинг давно стал доступной технологией. Единственная проблема — конфликт генов, которые наслаиваются и вызывают мутации и осложнения.

Гены могут вживляться профессиональными врачами в стерильных условиях или дома. Главное — наличие материала. Его можно найти в Сети или извлечь из существ с нужными качествами.

Если ген хранится в базе данных — проблем нет. Если нет — его придётся добывать. Мелкий ген можно взять даже из кусочка кожи. Но сложный материал ищут в мозге. Если он заменён компьютером, остаётся костный мозг — не лучший, но рабочий вариант.

### Игромеханика

Во время операции совершаются два броска:

1. **Со стороны Сценариста.** Проверка качества операции: чистота материала, профессионализм врача. Успех добавляет кубы к следующей проверке. Провал — оставляет их только у игрока.
2. **Со стороны Игрока.** Проверка уживаемости гена. Считается количество сил, которыми владеет персонаж. Успех — ген приживается. Провал — бросок по таблице мутаций (см. стр. VIII).

Каждая модификация записывается как «сила» с особой механикой.

Операция	Особенности	Обладают	Сложности	Игромеханика
<b>Улучшенный обмен веществ</b>	Благодаря нему любые усилия по улучшению своего тела проходят быстрее. Улучшенное усвоение белков, расщепление всевозможных вредных веществ и т.д.	Многие люди получают его в наследство от предусмотрительных родителей.	Является базовой операцией, зачастую даже не требуется сложность.	Добавьте новую силу, при проверках на яды и выживание в принципе добавьте себе новые кубы.
<b>Конечности</b>	Металл дорог в обслуживании и ограничен в энергии из-за чего большая часть инвалидов используют выращенные конечности. А некоторые люди вживляют себя конечности других существ.	Нужный материал можно найти у любого человека и существа. Проблем с поиском нет.	Отсутствуют.	Всё зависит от того чьи конечности вы в себя вживили. Зачастую дополнительных осложнений здесь нет.
<b>Активная маскировка</b>	Сразу уточню, это не невидимость, это именно слияние с окружением для уменьшения шанса обнаружения. Он работает даже в движении.	Некоторые осьминоги и рептилии для защиты от хищников вывели себе возможность быстро менять окрас сливаясь с миром.	Из-за отличий строения это довольно сложный период приживания гена. Также они довольно редкие и цена услуги будет выше стандартных операций.	Маскировка работает в течении сцены и тратит очень много энергии персонажа, после использования будет непреодолимое чувство голода.

Операция	Особенности	Обладают	Сложности	Игромеханика
<b>Восприятие животного</b>	Обостренный нюх, слух и чувства животных. Похоже на обязательную для любого человека эпохи новшество, НО к данному вживлению сложно привыкнуть, чувства улучшены из-за чего эффекты влияющие отрицательно на человека, усугубляются.	Большая часть млекопитающих, распространён среди кошек и прочих животных. Часто встречается в генетическом материале людей.	Долгий период привыкания. Операция лёгкая из-за распространенности. Может вызывать дереализацию и восприятие себя как животное. После установки данного гена игрок	Кроме силы “Восприятие Животного” персонаж также может воспользоваться своим “шестым чувством”, игрок задаёт Сценаристу вопрос на который он может ответить лишь “да”, “нет”, “возможно”. Используя это преимущество игрок тратит одно очко рассудка.
<b>Контроль ферментов</b>	Тело любого млекопитающего вырабатывает ферменты которые считаются другими существами на подсознательном уровне и контроль выработки которых является сильным козырем в любом деле.	Это искусственно выведенная способность является скрещиванием из многих существ.	После установки требуется много времени, чтобы научиться использовать данную способность, иначе все эмоции или ферменты будут просто усиливаться, а это может быть невыгодно носителю.	В любой момент персонаж может сделать проверку силы данного импланта и при успехе назвать эмоцию которую он должен показать окружающим (страх, счастье, гордость, ярость). Сам носитель её не испытывает, а лишь проявляет в массы.
<b>Оголенные нервы</b>	Нервы становятся чувствительнее, а на кончиках пальцев проступают нервные окончания благодаря которым носитель способен подключаться напрямую к нервной системе другого существа.	Берётся генетический материал любого существа с нервной системой, извлекается полностью (носитель умрёт), а затем вживляется в тело нового человека.	Оголенные нервы помогают для извлечения информации и переговоров так как оголяют чувства существа превращая его в паразита, но любой урон по носителю увеличивает ущерб. Плохо сочетается с усилениями мышечных тканей.	При контакте с кожей персонаж способен считывать поверхностные мысли/чувства жертвы. Также Нервы позволяют считать информацию с трупов мертвых до 10 мин. НО любой урон физический урон, также дублируется и на урон по рассудку.
<b>“SC3.1”</b>	Генетический “коктейль” взявший лучшее из животной фауны: иглы, яды и прочие защитные приспособления. Корпорация разработчик неизвестна. “Street Control 3.1”	Это популярная массовая промышленная генетическая смесь, устанавливается во многих клиниках с доступом к торговым линиям.	Сложностей нет если покупать в официальных магазинах. При покупке на рынке, могут просто продать некачественный генетический материал.	Кроме силы добавь себе ресурс “Био-материалы” равный от 1 до 5. При использовании данной силы игрок бросает к6 и при выпадении числа от 1-3 снижает показатель ресурса.
<b>Благословение</b>	Старение остановлено. Регенерация быстрее залечивает травмы. Мышление в симбиозе реальности и сети с получением доступа к базам данным коллективного улья. Если заполучить этот ген то можно стать живым мессией и наконец рассказать людям сколько прошло лет с первого блэкаута.	Данный ген можно достать из заброшенных городов ульев, для того, чтобы его достать нужно собрать экспедицию которая дотронется до синтеза биологии и кибернетики, эта гриб, который по предположениям существует дольше памяти людей, а значит он знает истину начала Ex90R.	Операция и извлечение имеют слишком много переменных. 1) Если ген поврежден то человек впадает во власть улья и спустя неделю станет разносчиком спор. 2) Если не дезинфицировать операционную или не поместить человека в двухнедельный карантин то может случиться заражение и улей распространиться.	Это пример местного Макгаффина который не рекомендуется выдавать персонажам, иначе начнётся аниме “AKIRA”. Это пример для Сценариста того какими могут быть импланты.

## Генетические мутации.

2к6	Мутации	Последствие
2	<b>Рак.</b> Звучит странно, будущее и смерть от рака? Но проблема в том, что учёные не могут создать “прививку от рака” из-за количества клеток и того как они любят выходить из строя, в Ex90R данное заболевание усугубляется его скоротечностью.	Опухоль захватывает организм, она нарушает работу генетических модификаций медленно забирая способности игроков. Персонаж погибнет спустя 1к6 месяцев.
3	<b>Гемофилия.</b> Ваша кровь “испортилась” её свертываемость желает лучшего, любая рана для вас фатальна. Также у крови появляются проблемы в циркуляции по телу из-за чего некоторые органы могут не получать кровь.	С данной мутацией можно жить, но получая травму ты не можешь её излечить, по достижению 7-й раны твой персонаж погибнет. Важная оговорка: травмы по типу переломов и ушибов не учитываются. Также лечение персонажа с гемофилией забирает кубы с проверки лечения за каждую травму имеющуюся у персонажа пациента.
4	<b>Хорея Гентингтона.</b> Срок жизни нервных клеток значительно сокращается, ваше тело принадлежит вам, но лишь отчасти, случается непроизвольные движения, речь ухудшается и начинаются перепады настроения.	Когда персонаж получает стресс Сценарист может вершить пакости за единицу стресса. Таким образом может случиться припадок, тремор или тело просто перестанет слушаться.
5-6	<b>Изменения кожных покровов.</b> Кожа как броня от внешнего мира перестает справляться со своей функцией, солнце становится угрозой и организм начинает чаще болеть.	Постоянная привязка к броне, окружающая среда воспринимается намного острее из-за чего требуются специальные костюмы поддерживающие тело.
7-8	<b>Ухудшение слуха/зрения.</b> Случается резкая просадка качества органов чувств, нервные окончания начинают иначе считывать информацию из-за чего “вода мокрая” в какой то момент может стать не абсолютной истиной.	Любые поисковые действия проходятся со штрафами (-1), но возможно персонаж начал ощущать некоторые вещи иначе и с другой точки зрения.
9-10	<b>Реконструкция личности.</b> Ваши предпочтения меняются, любимая еда вам противна, а отталкивающие запахи становятся любимыми и манящими. Постепенно вас перестают узнавать.	Реконструкция это вопрос времени, за каждый пункт стресса заработанный в ходе истории игрок стирает любую силу или факт биографии из листа персонажа (перед этим снизив число силы до единицы) и заменяет её новой.
11	<b>Тело в труху.</b> Тело не способно усваивать пищу, на первый взгляд ничего страшного, но это накладывает ограничения с точки зрения питания, органы не способны самостоятельно перерабатывать еду.	Жить можно, но теперь твой организм привязан к искусственным внешним органам переработки и усвоения. Голод для организма фатален, тело перестает функционировать накладывая штраф -3 ко всем проверкам.
12	<b>Парадокс.</b> Учёные точно не могут описать, что происходит с телом. Представьте, что тело понимает, что произошло вторжение и пытается подстроится к новым обстоятельствам из-за чего самостоятельно пересобирает себя из того, что есть. Зачастую с летальным исходом.	Срок жизни к6 дней, все генетические изменения начинают работать лучше чем когда либо, но каждая проверка с использованием силы генетической модификации вынуждает делать проверку по таблице мутации, добавляя всё новые и усугубляя старые отклонения.

## Глава 4. Психо.

Начать стоит с того, что мир Ex90R наполнен фрилансерами или наемниками, как вам удобней. Мир живёт из-за контрактов.

Генерация ваших персонажей строится на нескольких вопросах благодаря которым и можно понять, кто вы в этом мире.

### 1) *Определяющая черта вашего персонажа это?*

Его профессиональные навыки, умения и т.д.

Например: он успешный нетраннер, прекрасный водитель или лучший дипломат своего района.

### 2) *В какой фазе Каенхама персонаж родился?*

Зачастую дети унаследуют определённое воспитание из-за того какое влияние Каенхам имеет на людей. Это первое событие в жизни оставившее шрам.

### 3) *Увлечения вашего персонажа?*

Когда дел нет, чем занимает себя персонаж? Он подрабатывает официантом, пишет музыку, проводит лекции по прикладной физике.

### 4) *Где находится ваш персонаж?*

Вопрос кажется странным, но он отражает чувство персонажа к окружающему миру и людям вокруг. В клетке, в огромном заповеднике, среди равных.

### 5) *Зачем существует ваш персонаж?*

Смысл персонажа это не сколько про возвышенную цель к которой он/она идёт, это про потребность которую будет утолять протагонист. Я хочу развиваться, искать, чувствовать.

### 6) *Какую роль персонаж занимает в обществе?*

У каждого человека в социуме есть свой архетип и положение которое он занимает. Прекрасный собутыльник, терпила, мордovorот агитатор.

### 7) *Какими знаниями владеет персонаж?*

Здесь подразумевается о знаниях которыми владели ваши предки, это может быть знания устройства боевых мехов или серверов древних городов, или же просто должок со стороны более влиятельных людей.

### 8) *Почва персонажа?*

Почва, объединение людей которое скованное общей целью/традициями/увлечениями. Семья, рабочий коллектив, субкультурное объединение.

### 9) *Черта персонажа от которой больше вреда?*

Это может быть черта характера мешающая в социализации или зависимость, а может даже и амбиция губящая персонажа.

Данный пункт является не только недостатком, но и силой через которую можно разрешать некоторые конфликты.

### 10) *Какими модификациями владеет персонаж?*

Генетические модификации могут передаваться от родителей детям или же установленные в осознанном возрасте.

## Снаряжение.

Отвечив на все вопросы, вы уже можете приступить к игре, но я подозреваю, что вам нужно снаряжение.

Ваша снаряга это предметы постоянного обихода персонажа, без которых он не может существовать с учетом законодательства или социальной прослойке которой принадлежит персонаж.

Также возьмите 4 карты снаряжения, правила карт снаряжения в главе 5 правила.

## Заключительные уточнения.

Как ваши герои познакомились друг с другом, вы находились в одной фракции или часто заходили в одни и те же места?

Как только вы разобрались как кто познакомился определите вашу цель, чего вы хотите достичь?

**Каенхам не дремлет.** Ошибки которые вы совершили уже не имеют смысла, по ходу истории вы сможете полностью перестроить себя как личность или даже погибнуть, *ваша история начинается.*

## Глава 5. Правила.

Это небольшое расширение к системе “По эту сторону врат” с использованием листа персонажа из выше указанной системы.

### Система сдержек и противовесов.

Изменения генетики никогда не проходят бесследно поэтому, постепенно персонажи могут начать терять ощущение себя как человека.

В конце каждой сессии где игроки использовали генетические модификации заимствованные из животных или иных не человекоподобных существ совершается проверка из 5-ти кб (абстрактный уровень человечности), при выигрыше ничего не происходит, но при фиаско вы записываете в раздел “Трудности и преимущества” параметр “Человечность” равный на старте 3-м. При успехе ничего не происходит, но при фиаско сделайте бросок по таблице “Смерть Человека”.

Как только вы опустите Человечность до 0, вы отвергаете всё человеческое и становитесь зверем.

### “Смерть Человека”

кб	Результат
1	Замкнутые пространства вызывают у тебя панику, ты списал это на клаустрофобию.
2	Окружающие вызывают у тебя всё меньше доверия. Недавно они обвинили тебя, что ты подражаешь животному.
3	Яркий и искусственный свет начинает тебя пугать, он кажется тебе инородным.
4	Ты опираешься не на глаза, а на звуки и запах, на композицию этих двух параметров.
5	Ночами ты просыпаешься от того, что ты был там где должен и ты был тем кем желал быть. Но ты не помнишь кем являлся во снах.
6	Ты чувствуешь, что теряешь связь с технологиями, тебя всё больше тянет эзотерическое восприятие реальности.

Результаты данных бросков уходят в “Душевное состояние”.