

ГЕРОИ КОРОЛЕВСТВА БАШЕН

Влад Бенский

НАПОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

О спасении Королевства Башен от Хтонической
Угрозы для одного ведущего и трех игроков



Автор: Влад Бенский

Художник: Марина Бенская

Работа сделана специально для «RPG-Кашевар. Зима 2024»: «Восхождение»

Тема: Восхождение

Ключевые слова: Башня, Ступень, Вопрос

Над беззаботной жизнью в Королевстве Башен нависла Хтоническая Угроза. Из глубин веков поднимаются исполинские существа, заслоняющие собой солнце. Баронство Роботов и Призрачное Герцогство уже захвачены Хтоническими Существами. Подданные Башенного Королевства собираются дать отпор, ведь каждый здесь знает, что надо делать перед лицом угрозы. Строить башни и прыгать врагам на голову.

Чтобы сыграть в эту игру вам понадобятся:

- письменные принадлежности и канцелярские стикеры или просто какие-нибудь бумажки
- много многогранных кубиков (особенно много понадобится d6)
- три спасителя королевства (можно больше)
- один ведущий (больше не надо)

Ладно, а что в этой игре такого напольного?

В неё вполне можно играть и за столом, но на полу часто можно обнаружить множество полезных для этой игры предметов, таких как детали конструктора, детские кубики или блоки для Дженги. Если у вас дома ничего подобного нет, можете как скучные люди собраться за столом, конечно, а можете пойти к друзьям, у которых есть дети. У детей всего этого обычно навалом. Мы особо не проверяли, можно ли в это играть с детьми, так что на время ваших приключений в Королевстве Башен, можете отправить их побеждать драконов в подземельях.

А для чего все эти напольные дела?

Из них мы будем строить Башни. А ещё в этой игре большое значение имеет высота, а сложенные друг на друга предметы позволяют неплохо её отображать. Впрочем, вместо напольных принадлежностей вы можете строить башенки из кубиков, но опытным путем мы выяснили, что они не очень устойчивые.

Самое время узнать, кто будет защищать Королевство Башен

Летописи и легенды гласят, что в трудные времена на защиту Королевства непременно явится команда из трех героев. Вот они, сверху вниз:

- Мастерница - искусна во многих ремеслах
- Принц - обладает великой силой богатства
- Скакун - владеет ногами, как никто

Приведенный выше состав героев может быть неточен (королевские летописцы славятся талантом к вольной трактовке событий). Их может быть больше трех, они могут быть любого пола (и даже биологического вида).

Выбрав героя, придумайте ему имя и запишите на листке бумаги. Рядом нарисуйте 4 сердечка. Это его **Жизни**.

Навыки

Когда хочешь, чтобы у тебя что-то получалось, полезно иметь навыки. У каждого Героя они есть и записываются например так: “Любитель покушать 2”. Двойка - уровень навыка, чем он выше, тем лучше вам этот навык удастся.

Очень многие ситуации в этой игре не требуют никаких бросков, а вот для тех, которые требуют, как раз и пригодятся навыки.

Раз мы упомянули навыки, давайте тогда поговорим про то,

Как кидать кубики?

Для кидания используются только **шестигранные** (остальные нужны для строительства башен)

Способ кидания кубиков прост и элегантен (и не очень оригинален): бросьте подходящее количество кубиков и посмотрите на выпавшие значения.

Пятерки и Шестерки - это **Успехи**

Как определить подходящее количество кубиков?

Посмотрите, есть ли у вас подходящий навык, если нужно объясните ведущему, как он вам поможет. Будьте смелее и находчивее в своих идеях, общей атмосфере во время игры не помешает немного лихой придури. Возьмите количество кубиков, равное уровню навыка. Существуют способы взять больше кубиков, о них будет ниже.

Мастерица



Она достигла больших успехов в своём ремесле, но это не принесло ей удовлетворения. У неё есть МЕЧТА и она воплотит её в жизнь.

Какое ремесло вы освоили?

Запишите его в качестве навыка. Его уровень равен 4.

Вы достигли таких высот в своём ремесле, что можете создавать достаточно сложные вещи с феноменальной скоростью. Например, плотник может за один ход сделать лестницу, находясь в гуще боя, а шахтер может прокопать тоннель 1-2 хода.

Примеры ремесел: Плотник, Каменщик, Водопроводчик, Садовник.

Навыки

Передвижение (2)

Любой навык, не связанный с ремеслом (1)

Создание инструментов

Во время Восхождения вы можете потратить ход и используя свой навык смастерить инструмент для другого героя. Для этого нужно сделать **бросок**. Количество успехов равно количеству использований этого инструмента, прежде, чем он сломается. Расскажите, что это за инструмент и как он работает. Владелец инструмента может использовать его во время бросков, он будет давать ему дополнительный кубик. Если это не очевидно для всех, придется рассказать, как инструмент ему помогает.

Денежные отношения

Принц может давать вам монетки в долг. Долг можно вернуть, а можно списать, если спасти Принца из передраги.

Заветная мечта Не может быть связана с вашим ремеслом. Во время отдыха ответьте на **вопрос** “Приблизились ли вы к своей мечте?” Если да, получите **Очко опыта**. Вы сможете потратить его в Башне-Академии.

Можете нести 3 дополнительных предмета

Принц



Самый красивый, смелый и талантливый. Деньги тут не играют роли. Очень любит, когда его спасают.

Навыки

Передвижение (2)

Любой навык, связанный с жизнью во дворце (2)

Любой навык, связанный с жизнью, полной приключений (1)

Магия денег

Вы можете потратить монетку и добавить дополнительный кубик к броску (как к своему, так и к чужому).

Волшебный кошелек

В общем-то, это обычный кошелек, но в нем помещается только 5 монеток. Сколько бы вы не доставали монеток из кошелька, после каждого отдыха в нем их снова будет 5. Если перед отдыхом в

кошельке было больше 5 монеток, после отдыха их всё равно станет пять. Это очень плохое место для инвестиций. Потратив очки опыта в Башне-Академии Принц может увеличить свой кошелек. Кроме волшебного кошелька у вас есть обычный, на этот раз он правда обычный и ничем не примечателен.

Денежные отношения

Можете давать монетки в долг. Долг можно вернуть, а можно списать, если вас спасут из передраги.

Желанная цель

По какой-то причине, все монстры стремятся в первую очередь атаковать именно Вас.

Сытое детство

У вас 5 сердечек вместо 4.

Монархия в опасности

Вы почему-то всегда попадаете в передраги и вас нужно спасать. Во время отдыха ответьте на **вопрос** “Спас ли вас сегодня кто-нибудь?” Если да, получите **Очко опыта**. Вы сможете потратить его в Башне-Академии.

Можете ещё задаться вопросом, почему вас так тянет к опасности, но отвечать не обязательно.

Можете нести 2 дополнительных предмета

Скакун



В целом, вы очень доброжелательны, но у вас могут быть проблемы с выражением собственных чувств.

Каждый день - день ног

Нет рук (или они настолько маленькие, что вы ими ничего толком не можете сделать), но зато очень крутые ноги. Это отражено в ваших навыках и умениях.

Навыки

Любой навык, который остальные могут делать руками, вы можете делать ногами (2)

Любой навык, который можно делать ногами (3)

Передвижение (4)

С ветерком

Другой герой может забраться к вам на спину во время своего хода, а вы можете его домчать туда, куда он попросит или куда сами захотите.

Звериная сила

Можете отпихивать или бодать монстров, не получая при этом урона от столкновения с ними. Если враги доберутся до вас в их ход, урон получите как обычно.

Люблю помогать

Если вы находитесь достаточно близко к другому герою, он может попросить вашей помощи, а вы, в общем-то, и не против ему помочь. Дайте ему дополнительный кубик для броска. Кроме того, вы считаете друзьями всех, кому оказали какую-нибудь услугу в обмен на благодарность.

Во время отдыха ответьте на **вопрос** “Завел ли я сегодня нового друга?” Если да, получите **Очко опыта**. Вы сможете потратить его в Башне-Академии.

Круглые блестящие предметы

Вам не нужны монетки. Вы не понимаете, зачем они.

Тележка

У вас есть тележка, в которую помещается 6 ящичков. Очень удобно во время путешествий и неудобно во время восхождений.

Можете нести 4 дополнительных предмета, но не можете пользоваться волшебными предметами

Как будем играть?

В ходе игры Герои будут передвигаться между **землями**, информация о которых записывается на канцелярских стикерах. Одна **земля** - один стикер. Сами эти стикеры выкладываются на полу (или на столе) в форме круга или квадрата. Получается такое “поле”, знакомое игрокам в Монополию, Талисман или другие похожие настольные игры. Отправиться в поход между **землями** герои могут в любой момент, но после такого похода им потребуется **отдых**. Перемещение между землями занимает один **ход**.

Что можно сделать за один **ход** (каждое действие занимает весь **ход** целиком):

- Путешествие между **землями** - перемещаться можно только на соседние земли
- Отдых - восстановите потраченные жизни, можете посетить **обитаемые** башни, поболтайте с местными, ответьте на **Вопрос**
- Восхождение - отправляйтесь в заброшенные башни или другие опасные вертикальные места
- Строительство Башен - постройте новые башни, которые станут **обитаемыми** и будут приносить пользу вам и Королевству.

Пока Герои будут заниматься своими делами, Хтонические Существа (давайте для краткости называть их **Хтонями**) будут заниматься своими.

Каждый раз, когда заканчивается ход Героев, начинается ход **Хтоней**
За ход они могут:

- Переместиться между землями
- Попытаться разломать башни
- Попытаться захватить землю

Путешествия между землями

Вот, что может произойти с вами во время странствий:

1. Путник, который расскажет слухи или жаренные сплетни.
2. Местный житель, который расскажет о том, что за земля дальше
3. Встреча с монстрами. Кажется они отбились от ближайшей Хтони.
4. Кто-то оставил кучу (d6) ящиков
5. Странствующий торговец. Его ассортимент такой же, как в Башне-Магазине (см. ниже)
6. Ничего особенного не произошло, вы неплохо провели время.

Начинаем играть

Возьмите стикер и нарисуйте на нем башню из 8 этажей, увенчанную d20 (если не можете нарисовать, мы вас не виним, тогда запишите или сложите такую башню из кубиков). Это Башня Короля. Если Хтоня её сломает, то всё. Закончится игра. На стикерах справа и слева от неё нарисуйте по одной башне с 3-4 этажами. Это заброшенные башни, они состоят только из шестигранных кубиков. В них могут быть монстры или всякие странные товарищи с интересными заданиями. Остальные стикеры пока оставьте пустыми и разложите их квадратом или кругом, так чтобы Башня Короля находилась на периметре.

Заброшенные башни

Заброшенные башни, это вобщем-то, подземелья, знакомые нам по другим играм, но вертикальные.

Башни состоят из этажей. Каждый этаж это такая комната, состоящая из множества слоев. В этой игре мы называем их **ступенями**.

Чтобы примерно представлять размеры, считайте, что монстры и герои могут пересечь ступень по горизонтали за один ход. То есть стоя на полу комнаты у вас уйдет ход, чтобы пройти от одной стены до противоположной. Высота этажей варьируется от 3 до 6 ступеней.

Ведущему:

Чтобы по вашим вертикальным подземельям было интересно перемещаться, добавьте в них:

- Лестницы
- Пологие спуски или горки
- Свисающие веревки
- Люки
- Окна в полу/потолке
- Телепорты
- Лифты
- Вертикальные реки (текут вверх)
- Водопады

В заброшенных башнях также можно найти ящики и верхушки башен.

Верхушки используются для строительства специальных башен, об этом ниже.

Ведущему: ящики и верхушки не такие уж редкие. В одной заброшенной башне может быть d6 ящиков. Вероятность наличия верхушки следующая (бросайте кубик):

1. d4
2. d8
3. d10
4. d12
5. d20
6. сегодня без верхушки.

Освободив Заброшенную башню или выполнив задание, сидящего в ней незнакомца, вы присоединяете землю, на которой она стоит к Королевству Башен. Теперь это - Главная башня на этой земле.

Как оказалось, вертикальные подземелья прекрасно получаются из обычных подземелий, которых вы, должно быть повидали немало за свою практику. Просто ставьте комнаты одну на другую.

Для наглядности, вы можете построить этаж подземелья с помощью разных кубиков и блоков, а для простоты расчетов считайте, что все кубики имеют одинаковую высоту.

Счетчики и таймеры

Классика подземельного зодчества: поставить гигантскую дверь, которую надо долго лупить, чтобы сломать. Или эту дверь лупит кто-то большой, но с другой стороны.

Придумайте опасность, которая настигнет героев, когда истечет определенное количество раундов.

Или заставьте их совместными усилиями выполнять какую-нибудь долгосрочную задачу, например - строить баррикаду, отделяющую их от нижних этажей.

Движение

Может показаться немного странным, но самое главное в этой игре - это движение. Оно позволяет избегать опасности, запрыгивать выше во время восхождения и наконец, только с помощью движения вы можете

ПРЫГАТЬ ВРАГАМ НА ГОЛОВЫ

Глаза вас не обманывают, прыжки на головы - самый эффективный и надежный способ нанесения урона в этой игре.

Преимущества прыжков на голову:

- При падении на чужую голову вы не получаете урона
- Урон получает монстр, притом этот урон всегда фиксированный

Как посчитать урон: урон от прыжка на голову складывается из двух параметров: вашего **веса** и **высоты**, с которой вы упали

Высота - это количество ступеней от пола минус рост монстра.

Что касается веса, то все герои весят одинаково, примем это за единицу. Ящики тоже весят одинаково и примерно, как один герой. Предлагаем считать базовой единицей веса в этой игре - 1 ящик.

Кстати ящик имеет высоту в одну ступень, так что вы можете поставить их в стопочку и прыгнуть с неё на монстра. Или взять в руки ящики, что добавит вам веса и прыгнуть с ними.

Эффективность прыжков с другими предметами в руках определяет ведущий.

Во время движения вы можете:

- Запрыгнуть повыше
- Пробежать через всю ступень и остановиться там, где хотите
- Перепрыгнуть с уступа на уступ / спрыгнуть врагу на голову

В течение хода вы можете сделать все эти действия в произвольном порядке.

Навык передвижения

Навык движения определяет количество ступеней, на которое может запрыгнуть герой (герой с Передвижением 4 может запрыгнуть на высоту в четыре ступени). Чтобы запрыгнуть на ступень, нужно стоять у её основания, прыжок через всю комнату потребует броска. Если ведущий считает, что расстояние между уступами на одной ступени не очень велико, это можно сделать в рамках обычного движения. Броском навыка Передвижения можно попробовать прыгнуть дальше или выше или найти ему какое-нибудь другое интересное применение, например, попробовать пробежать по стене.

Когда вас бьют

Когда вас бьют, отнимается соответствующее количество жизней. Когда жизни кончаются, Герой падает без сознания. Его можно привести в чувство с помощью подходящего навыка или предмета, но уже после боя. Если все Герои потеряют сознание в бою, игра будет проиграна.

Ходы и раунды

Мы уже знаем, что во время хода вы можете подвигаться, но также вы можете попробовать применить навык или волшебный предмет.

Навыки требуют бросков, а волшебные предметы не требуют.

После того как сходят все герои, а за ними все монстры, заканчивается **раунд**. Иногда важно их считать.

Кстати, определить, чья очередь ходить, очень легко. Сначала ходят Герои (как договорятся между собой), потом их союзники, если есть, а потом все монстры.

Заряд

Существует способ добавить дополнительный кубик к вашему броску.

Вы можете заявить, что собираетесь использовать **Заряд**. Сделав это, убедитесь, что ваш герой сделал очень серьезное лицо, напрягся изо всех сил и больше пока ничего не делаете. Все заготовленные кубики вы будете бросать в начале вашего следующего хода.

За это время ситуация вокруг может сильно измениться.

Ящики

В ваших странствиях вам часто будут попадаться ящики.

Ящики - это не только мера веса и высоты (хотя высоту удобнее измерять ступенями).

В ящиках находятся необходимые материалы для строительства новых башен.

Монетки

Из каждого побежденного монстра выпадает монетка. Кроме того, у Принца есть неограниченное количество монеток (в кошельке с ограниченной вместимостью), но он может давать их только в долг.

Строим башни

На каждой земле можно построить столько башен, сколько этажей у Главной башни на этой земле.

Чтобы построить башню, у вас должна быть подходящая верхушка. Перед строительством, бросьте d6. Столько ящиков вам понадобится для строительства (плюс верхушка).

Кроме строительства новых башен, вы можете сделать выше Главную башню. На один этаж Главной башни уходит 2 ящика.

Башня-Академия (d4)

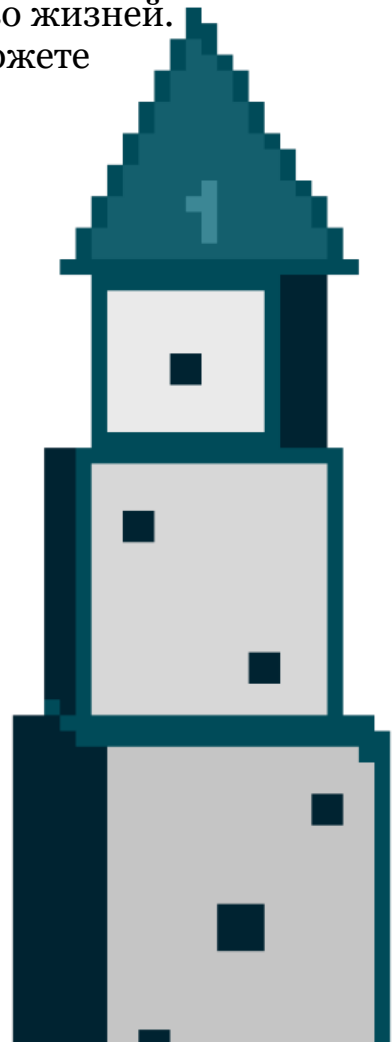
Потратив очки опыта, можете попытаться поднять себе навык или увеличить жизни.

Чтобы сделать это, заявите, сколько тратите очков опыта и бросьте шестигранный кубик. Сумма очков опыта с выпавшим значением должна превышать текущий уровень навыка или количество жизней. Навыки и жизни поднимаются на 1 за раз. И да, здесь вы можете прокачать кошелек Принца.

Башня-Магазин (d4)

Волшебные предметы

- Корона успеха - добавляйте кубик к броскам. Хватает на один этаж.
- стакан с огнем - позволяет поджечь что-нибудь размером с ящик. Снабжен удобной крышечкой. Можно использовать 3 раза
- Ледяной молот - место удара и область вокруг него покрываются очень скользким льдом. Область действия - один ящик. Можно использовать 4 раза.
- Липкая жвачка - прилипает к любой поверхности, к ней тоже все прилипает. Перестает быть липкой через d3 раундов или если сказать ей заветное слово. Заветное слово написано на фантике.
- Тыквенный пирог - восстанавливает 2 жизни



Производственная Башня (d8)

Производит ящики. Получите d8 ящиков. После этого вам и башне требуется отдых.

Исследовательская Башня (d8)

Позволяет узнать полезный факт о какой-нибудь Хтоне или её монстрах.

Ловушка для монстров (d10)

Монстры заползают в неё, после чего ловушка захлопывается. Получите d10 монеток.

Стреляющая башня (d12)

С вероятностью в 50% отгоняет Хтоню и она теряет ход.

Башня ближнего боя (d12)

С вероятностью в 50% связывает Хтоню в ближнем бою на d3 Ходов Хтони.

Дороги

Как только у какой-либо Земли появляется 3 и более башен, включая Главную, она соединяется дорогой со всем остальным Королевством Башен и теперь в неё можно попасть за один ход, минуя другие земли, в которых тоже есть дороги.

Враги

Удар любого врага отнимает одну жизнь и отбрасывает вас в противоположную сторону к стене.

Как придумывать врагов

Придумывайте врагов группами по три-четыре монстра. Начните с самого базового и слабого, у него может быть какая-нибудь способность доставляющая Героям неудобство. Добавьте монстра побольше, он должен быть как-то связан с базовыми, например управлять ими. Добавьте ему способность, позволяющую влиять непосредственно на Героев. Наконец сделайте большого монстра. Его сложно убить и он как-то по особенному опасен. Придумайте монстрам общую тему. Используя эту тему, вы можете придумать Хтоню, в которой они живут. Или наоборот исходить из темы придумывать их в обратном порядке: от большого к маленькому.

Какие свойства можно дать врагам:

Бойтся огня/льда/воды (чего угодно): будет стараться обходить источник страха и всячески его избегать

Уязвим перед огнем/льдом (и так далее): при соприкосновении с уязвимостью теряет в два раза больше жизней

Липкий: к нему прилипают предметы и существа, он увеличивается в размерах, но количество жизней не изменяется

Скользкий: если приземлится к нему на голову, он отлетит в случайную сторону (определяет ведущий) и может быть что-нибудь (или кого-нибудь) ломает

Взрывающийся: после потери всех жизней, ведущий бросает кубик. Через столько ходов произойдет взрыв (силу определите, когда будете придумывать монстра), который заденет всех на этой Ступени.

Примеры врагов:

Оомп

Сердитый шарик на ножах из непонятной субстанции.

Просто прыгайте ему на голову

Количество на этаже: d6

Шипованный оомп

Ни в коем случае не прыгайте ему на голову. Прыжок на голову будет считать ударом против вас.

Уязвимое пузико.

Количество на этаже: d6

Босс оомпов

Жизни: 3

Пухлый (2 ящика в длину и ширину, 1 в высоту)

Создает нового оомпа каждый ход.

Количество в башне: d3

Оомпозавр

Жизни: 4

Большой (2 ящика в длину, ширину, 3 ящика в высоту)

Каждый ход съедает оомпа и восстанавливает 1 жизнь

Количество в башне: 1

Сущность Оомпа (Хтоня)

Захватывает какую-нибудь особенно высокую башню и поселяется в ней, переползая с места на месяц как башенная улитка (башенная

улитка, кстати существует и если бы узнала о таком сравнении, то сильно бы разозлилась).

Башня окутана оомповой слизью. Чтобы попасть внутрь, слизь можно разрезать чем-нибудь очень острым. Обычных оомпов резать нет никакого смысла, потому что на месте одного оомпа таким образом появится два. У башни от 4 до 7 этажей, каждый по 5 ступеней.

Примеры этажей:

- Каждый ход появляется d_3 оомпов. Проход наверх откроется через d_3+1 раунда.
- Этаж заполнен слизью оомпа, в ней можно плавать, но воздух у вас кончится через 4 раунда. Также здесь плавают шипастые оопмпы-отшельники. Они боятся яркого света.

Ходит Хтоня

Как мы помним в свой ход Хтоня может:

- Переместиться между землями
- Попытаться разломать башни
- Попытаться захватить землю

За один ход Хтоня может переместиться на соседнюю землю.

Сила Хтони измеряется в номиналах кубиков и она может расти. Слабые Хтони начинают с силой d_4 .

Сила - это количество этажей башен, которые Хтоня может разрушить за ход (верхушки тоже считаются этажами). Когда Хтоня ломает башни, ведущий бросает её кубик силы. Выпавшее значение равно количеству сломанных этажей.

Уничтожив все башни, кроме Главной, Хтоня может попробовать захватить землю. Для этого на её кубике силы должно выпасть значение, превышающее количество оставшихся этажей Главной башни.

Чтобы увеличить свою силу, Хтоня должна иметь много земель:

d6 - 2

d8 - 4

d10 - 6

d12 - 8

d20 - 10

По Королевству может бродить и больше одной Хтони, но лучше, чтобы количество Хтоней, о которых Герои пока ничего не знают, не превышало 1.

А когда победа?

А вот, например, когда всех Хтоней победите. Или когда наиграетесь.

