

Golem - Sumus

Мы — голем

Данная игра создана для участия в конкурсе "RPG-Кашевар 2024. Жребий брошен".

Тема игры, как и всего конкурса, - **“Восхождение”**.

Используемые ключевые слова: **символ, вопрос, сплав**.

Авторы: **Корсаков Виктор, Канафин Марат, Ушаков Денис**, автор **[“Тavernы Шаурмы”](#)**.

“Мы - Голем” - это настольно-ролевая игра о приключении. Игрокам предстоит примерить на себя роли фантастических Сущностей, что управляют загадочным и непонятным механизмом - Големом. Однако есть нюанс...

Ни один из Игроков не может взаимодействовать с окружающей действительностью напрямую, как привыкли это делать в большинстве игр. Они лишь Сущности, что заперты внутри Голема. Все всё видят, слышат, ощущают так, будто Голем - их собственное тело. Но ни покинуть его, ни управлять им в одиночку они не могут. Есть пара исключений, но они лишь подтверждают правило - Голем является тюрьмой для каждого из игровых персонажей, но не обычной тюрьмой, а управляемой!

Зачем же Игрокам управлять Големом? Во-первых, сам Голем этого сделать не сможет. Голем - сосуд, оболочка, вместитель сущностей. Всегда ли он таким был? А это уже “во-вторых”. Так вот, во-вторых, цели игры состоят в поисках ответов. Откуда взялся Голем? Почему Сущности заперты в нем? Кем они были? На некоторые из этих вопросов мы ответили и/или дали подсказки, наводки. Истинный же ответ знает только Мастер. А вам, Игрокам, предстоит научиться читать его мысли или же рассказать вместе с ним замечательную уникальную историю, которая будет хранить в себе именно столько тайн и разгадок, сколько вы захотите.

Для вдохновения ниже вы найдете объяснение механик игры, краткое описание каждой Сущности и множество генераторов. Сущности обладают своей предысторией (первая таблица), личным вопросом (вторая т.) и уникальной способностью (третья т.). Вы вольны придумать свои пункты для каждой из этих таблиц, однако помните, что поиск ответов - суть игры, а потому без вопроса игра может получиться не столь глубокой. Поэтому не забудьте озадачить себя и “пятнами” в истории своего персонажа.

Генераторы тоже служат источником вдохновения. Благодаря ним вы можете узнать, какими Деталями может быть оснащен Голем, из чего он создан, где начался его путь и где должен быть окончен, а также понять, что ждет вас конце этого пути, разгадка на какую тайну подстерегает вас там.

Говоря о количестве Игроков, стоит отметить, что их может быть любое удобное вам число. От двух и до сколько Мастер сможет воспринимать. Что же делать, если Игроков больше 4? Они могут дублировать свои роли, брать разные или одинаковые способности и предыстории. Вся ваша группа может состоять из Сущностей одного типа. Такая история будет по-своему необычна и интересна.

Резюмируя, можно сказать, что игра "Мы - Голем" - это игра о пути, восхождении, которое проделают Игроки вместе. В поисках ответа для всех - ответа, что задает само существование Голема - каждый Игрок найдет ответ и для самого себя. Пройдя долгий путь, сложное путешествие вместе Игроки смогут проверить и укрепить свою дружбу, подтвердить, что они - настоящие товарищи.

Читайте, знакомьтесь, вдохновляйтесь, мечтайте, воображайте, обсуждайте, пробуйте, сочетайте и, наконец, играйте!

Механика

У Существей нет как таковых навыков и умений, присущих тем, у кого есть собственное материальное тело. Поэтому имеет значения не то, «что» они пытаются сделать, а «как».

Для этого у каждой сущности есть 6 Подходов.

Агрессивно. Действуй грубо, сметая всё на своём пути.

Умно. Действуй, как по учебнику, полагаясь лишь на знания, логику и эрудицию.

Зрелищно. Действуй впечатляюще и пафосно, чтобы все свидетели твоих деяний ахнули.

Осторожно. Действуй аккуратно, полагаясь лишь на опыт и самые проверенные методы.

Подло. Действуй грязно и низко - какая разница, что о тебе подумают, если ты добился своего?

Доблестно. Действуй решительно и храбро, ибо честь и внутреннее спокойствие способны горы свернуть.

Когда Игрок описывает действие, которое предлагает для решения проблемы, Мастер говорит, какой Подход будет использоваться. Значение каждого Подхода может находиться в промежутке от 1 до 5. Когда Игрок совершает проверку, он бросает кубик. Если выпало число, равное или меньшее значению Подхода, голем получает 1 успех. Если количество успехов равно или больше сложности проверки, тогда Сущности достигают задуманного. В противном случае что-то идёт не так.

Пример

М: Что вы делаете?

1: Обследуем комнату, чтобы найти выход из этого склепа. Единогласно? Вот.

М: Сделайте проверку. Это будет Умно. Это будет со сложностью 2 - вы только очнулись и ещё ничего не понимаете.

(На 3 игрока только 1 успех.)

Так... Провал. Вы находите скелета, который набрасывается на вас!

1: Предлагаю ему просто втащить. (Агрессивно)

2: А может проанализируем его магическое поле? Вдруг он имеет такую же природу, как и мы? (Умно)

3: А я предлагаю свалить. Зачем на него время и силы тратить? (Осторожно)

Однако не все Сущности могут быть согласованы с предложением своего товарища. Тогда в ход нужно пускать дипломатию, чтобы убедить остальных в Вашей точки зрения. Тот вариант, который набрал больше всех голосов, и становится итоговым.

Пример

М: Так что в итоге?

1: Бьём его! Он будет нам мешать спокойно обследовать склеп.

3: Ну, если так подумать, то да. Звучит разумно. Надо обезопасить себя, если мы тут надолго.

2: Но может всё же изучим его?..

1: Это опасно. Пока мы его изучаем, он нас поломаёт.

3: Точно. Надо ударить первыми!

М: Два против одного. Значит, голем атакует скелета. 1 и 3 сделайте проверку Агрессивно.

Все спорные вопросы решаются голосованием. Если голоса разделились поровну и никто не хочет уступать, Мастер вправе расценить это как бездействие голема, что обернется плохими последствиями: пропущенным ударом, закрывшимся проходом, сбежавшей целью погони или потерянным временем, что порой хуже всего остального.

Сражения

Противники тоже считаются испытанием и любая драка работает по тем же принципам, что и иные проверки. Однако сложность их может быть достаточно высока. Например, рыцарь в сияющих доспехах обладает сложностью 5. Для некоторых будет невозможно набрать сразу 5 успехов. Но это и не нужно. Полученные за проверку успехи снижают сложность противника. Однако враги не стоят столбом - после проверки Голе-

ма они будут действовать, меняя ситуацию, окружение, условия и вредя Голему. Если противник не был сражён с 1 броска кубов, тогда он наносит удар, снижая Прочность Голема на значение своей оставшейся сложности. При этом он совершает ещё какое-то действие, которое меняет сложившуюся ситуацию.

Пример

М: Так... Вы победили уже многих скелетов и, двигаясь дальше по склепу, выходите в залу, где рядом с саркофагом стоит огромная горгулья. Завидев нарушителя, она набрасывается на голема!

1, 2, 3: Бьём её на подлёте!
По итогу броска 2 успеха.

М: Хорошо... Но сложность горгульи 4. Теперь - 2. Вы бьете её кулаком, сбивая в прыжке, но она тут же встаёт, берёт голема и швыряет в колонну. Снизьте Прочность голема на 2. И теперь потолок склепа подозрительно скрежещет и сыпется каменной крошкой...

Голем обладает Прочностью 10. Если она упадёт до 0, то он поврежден до такой степени, что уже не может двигаться и функционировать. Тогда все сущности делают бросок 1к6: 1, 2, 3 - сущности удалось покинуть голема; ей не удалось получить ответы и завершить свой путь, но у неё есть надежда на новое начало; 4, 5, 6 - сущность слишком сильно привязалась к голему и не останется в нём навсегда.

Сущности Маг

Какую бы школу магии ты не изучал, в тебе есть искра любопытства и любознательности. Ты всегда задавался множеством вопросов, на которые почти никто и никогда не давал ответов. Возможно, именно эта тяга знаний привела тебя сюда, в Голема. Но может именно теперь ты всё поймёшь, став настоящим воплощением того, что всегда любил, - магии.



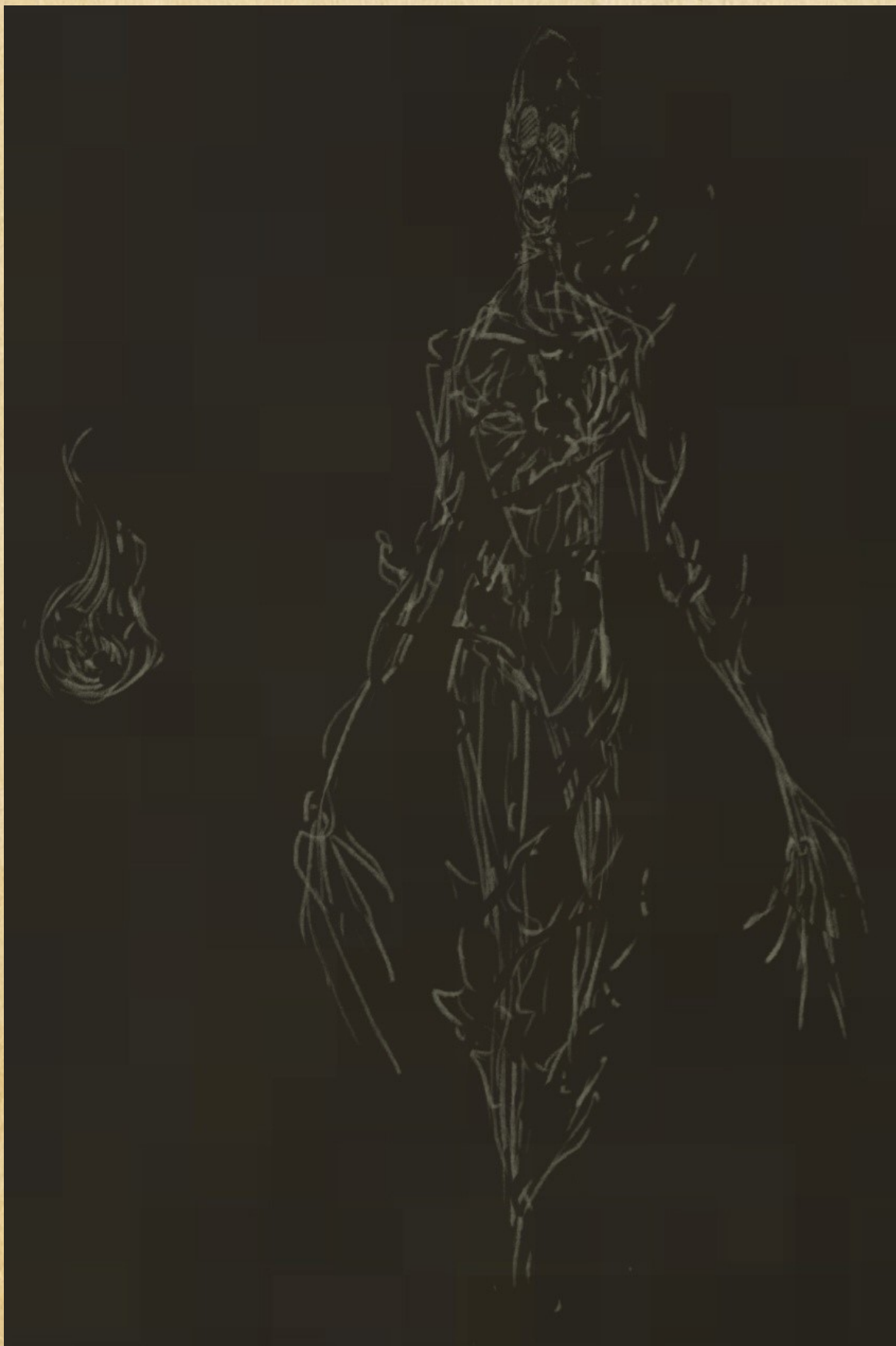
К6	В ком ты ошибся?
1	В себе , собственных мыслях и расчетах. Я должен был попасть в другое тело совершенно на другом континенте. Я был слишком самонадеян. Я
2	В учениках . Они подставили меня, обманули и насмехались надо мной. Я дал им все, и вот так они мне отплатили! Ничего, они ещё не знают,
3	В Богах , что даровали мне талант к магии, но не подумали о моих умениях. Я не в силах контролировать свою силу, не знаю, куда ее направить. Я лишь хотел поднять камень в воздух, а в итоге оказался в этой машине...
4	Я ни в ком и ни в чем никогда не ошибаюсь. Ошибаются лишь другие , когда доверяют мне, моим трюкам и фокусам. Пришло время поплатиться за весь обман своим собственным телом. Зато теперь меня никогда не найдут.
5	В своих решениях . Я заключил контракт с этой тварью. Я хотел стать сильнее, могущественнее. Он обещал, что дарует мне книгу с заклинаниями, сделает меня сильнее архимагов. Как же я был глуп...
6	В учителе . Я верил каждому его слову, верил, что он хотел поделиться своими знаниями и секретами. Но гад просто использовал меня - я очередной подопытный в его бесчеловечных экспериментах.

К6	Вопрос, не дававший тебе спать
1	Однажды учитель спросил “Что есть магия?” Ответь и постигнешь всю магию”. Ни один мой ответ так и не подошел, а мой мастер умер, так и не рассказав мне секрет волшебства. Я должен разобраться в этом сам.
2	Что находится за гранью нашего мира? Если верить тому, что говорят ученые в башнях, миров бесчисленное множество. Так хочется посмотреть на них, совершенно не похожие на наш!
3	Как стать богом?
4	Как спасти мир от гибели? Все делают вид, что все нормально. Кто-то замечает проблему, но говорит, что всё исправят “герои”. Да сколько их ждать?! Пришла пора брать дело в свои руки, пока не поздно.
5	Как мне завести друзей? Я столько сил и времени потратил на свои магические изыскания, но став настоящим и могущественным магом, понял, что я один. Совсем один. И толку в этой силе тогда? Но... Как заговорит с кем-либо? С чего начать диалог? Что вообще говорить? Это так сложно...
6	Как мне не забыть себя и вспомнить утерянное? Болезнь разрушает мой мозг, лишая воспоминаний. Я уже не до конца уверен, кто я... Но благодаря моему нынешнему состоянию процесс остановлен. Значит у меня появилась возможность не только найти лекарство, но и найти себя.

К6	Способность
1	Чувство магии. Всеми органами чувств ты способен ощущать магию, ее потоки и характер.
2	Связь душ. Ты можешь связать тело Голема с каким-либо существом. Когда Голем должен получить урон, это существо тоже будет ранено на такое же количество очков.
3	Ментальная связь. Коснись кого-то, кто способен думать. Через касание ты сможешь слышать его мысли. Он - ваши. В будущем ты сможешь устанавливать вновь связь с этим же существом без касания.
4	Магический конденсатор. Получая магический урон, Голем концентрирует в себе заряд, который может быть использован в качестве энергии для мощного взрыва, что остановит всю магию на небольшое время в его области.
5	Элементалист. Вы сохранили навыки школы элемента, которую освоили в совершенстве. Вы можете управлять веществом одного элемента: перемещать его в пространстве, делать из него простые фигуры, магические заряды и щиты. Также Вы наносите этим веществом на 1 урон больше, а получаете - на 1
6	Зеркало. Отрадите заклинание, примененное на Голема. Оно подействует на колдующего. Для успешного отражения необхо-

Мертвец

Ты мертв. Уже непонятно, сколько часов, дней, лет. Сложно определять время, когда у тебя нет тела. В том числе из-за этого ты так рад наполнять собой новый сосуд, ощущать его движения, управлять им. И неважно, что ты не одни. Так даже лучше. Жаль только, что с мертвыми у тебя до сих пор больше общего, чем с кем-либо еще.



К6	Как ты умер?
1	<p>Зрелищно! Как настоящий герой! От тела моего вряд ли что-то осталось, но тем самым я спас других. Это ли не подвиг? Мне не жаль, что я умер, ведь теперь я могу слушать, что обо мне говорят другие. Я получил славу, умерев. И лишь мертвым могу ею наслаждаться.</p>
2	<p>Глупо. Я плохо помню это. Алкоголь, коза с седлом, вывеска трактира прямо перед лицом... Сам не понимаю, что случилось. Помню лишь смех. Каждый раз, когда кто-то вспоминал мою смерть, он смеялся. Я слышал этот смех при жизни. И даже после смерти он все ещё преследует меня...</p>
3	<p>Достойно. Я отдал себя делу. Всего себя. Да, я умер, пока проводил эксперимент. Но смерть стала результатом, ответом. Моя смерть помогла развитию науки. Я умер, привнеся в мир ответы, а после смерти стал икать иные нерешённые вопросы. Благо на это у меня есть вечность.</p>
4	<p>Тихо. Я не звал на помощь. Я желал смерти. Живого меня ничего не держало. Смерть - переход из одного плана бытия в другой. Не более. И я добился этого перехода, сделав себя наконец счастливым! Я умер, прощаясь с миром, его возможностями. Но после смерти я открыл множество других миров и перспектив.</p>
5	<p>Одиноко. Я жил хорошо, пока не потерял всех близких. Кто-то ушел раньше меня, кто-то вынужден был уйти, кого-то забрали. Я остался один. Тоска замучила меня. Я умер в пустоте, но после смерти я могу наполнить свое окружение новыми товарищами.</p>
6	<p>Трагично. Мне не нужна была слава. Нужны были лишь они. Я спас их, не думая ни о чем. Даже о себе. Мне больно признавать, что я был неправ. Но ещё больнее думать, что на моем месте могли бы быть все они. Я умер, оставив близких. Но лишь теперь я могу быть по-настоящему всегда с ними.</p>

К6	Вопрос, что так и не даровал тебе покой
1	Кто тот, из-за кого я потерял жизнь? Я не уверен, хочу ли я мстить. Но я хочу увидеть его лицо, посмотреть в его глаза, а боль-
2	Как живут теперь те, кого я оставил? Всё ли с ними хорошо? Я совершенно ничего о них не знаю. Я хочу хотя бы увидеть их. А они... пусть я останусь для них незаметен.
3	Почему меня не приняли в загробный мир? Я уже видел их! И богов, и других умерших. Но почему я не с ними? Я заслужил покой среди них! И я добьюсь его.
4	Что теперь с моим имуществом? Всю жизнь я копил его, работал. А теперь его раздают направо и налево?! Не позволю! Я все верну себе, даже если придется обзавестись несколькими мертвыми друзьями.
5	Что будет с моим творением? Я не закончил его. Оно ещё далеко от идеала. И никто не сможет довести его до ума, кроме меня. Я должен понять, как я могу это сделать, или найти ученика.
6	Где же правда? При жизни меня постоянно обманывали, пользовались мной. Но теперь я вижу их всех, вижу их насквозь. Я выясню, что они скрывали от меня, что я на самом деле для них значил. А после решу, что заслужили они...

К6	Способность
1	Разговор по душам. Хотя у тебя теперь и есть тело, ты не забыл язык старых братьев. Ты можешь общаться с любым мертвецом,
2	Свой среди нежити. Смерть так сильно окутывает тебя, что вся нежить вокруг воспринимает тебя за своего. Никто из умерших не будет агрессивен к Голему, пока он не нападет первым или пока нежити не отдадут приказ.
3	Мертвое не умирает. Бессмертие пропитало ваш общий сосуд. Теперь, если Прочность Голема падает до 0, есть 50% шанс, что у него останется одна Прочность.
4	Касание смерти. Нанося урон живому существу, получи +1 успех, если Гolem уже набрал хотя бы один успех.
5	Пьющий жизнь. Убив живое существо, Гolem восполняет одну Прочность.
6	Некромант. Тебе уже не стать живым, но ты хочешь дать шанс другим мертвецам. Ты способен оживить любой труп. Под твоим кон-

Демон

По какой-то причине ты потерял былое могущество. Вместо вселенского хаоса ты способен устроить лишь погром в отдельном домике. И даже не своими руками. И даже не один. Ты позор всего демонического рода. Но твоя ярость неостановима. Придется либо найти новых союзников на века, либо поскорее выбраться из сосуда. Чего бы ты не желал, с новыми соседями придется ужиться.



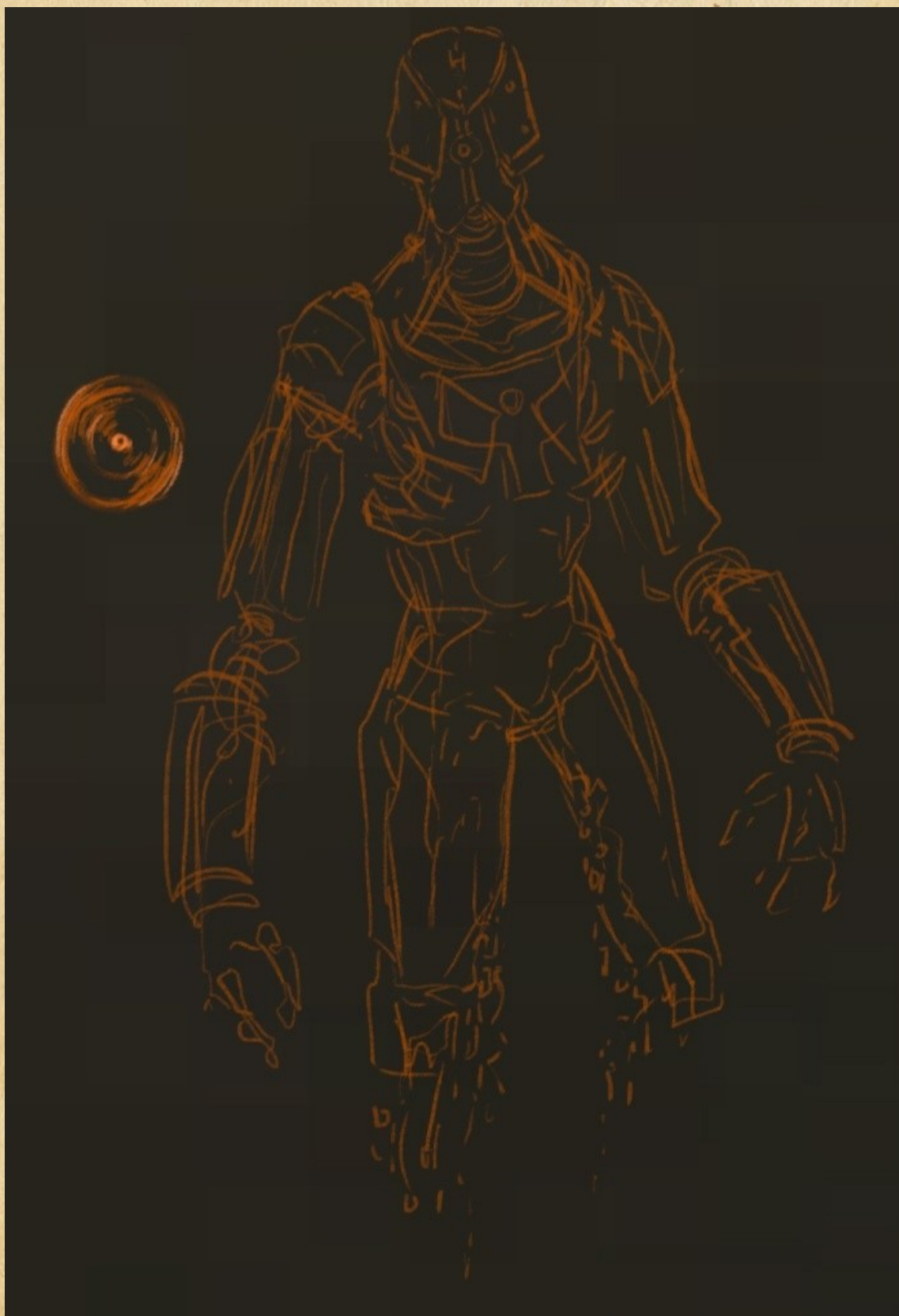
К6	За что тебя отвергли?
1	Я родился во времени и месте столь далёком, что смертные не в состоянии это представить! Я управлял звёздами и первичной материей! Я желал большего, но оказалось, что далеко не я самый могущественный. Меня сослали, словно выскочку, который не знает своё место. Они поплатятся за это!
2	С первых секунд существования я ощущал в себе настоящую дыру, пропасть то ли в душе, то ли в теле. Я пытался заполнить её, но всегда было мало, однако вскоре я нашел то, что утоляет мой голод - братская плоть. Жаль, никто не понимал, что я вынужден был их поглотить.
3	Я пытался вразумить этого смертного, но он не слушал меня! Ему было всё мало. Он хотел больше и больше, за что поплатился своим телом. Что касается меня... Наш договор ещё в силе. Пора получить свою плату.
4	Весь мой род, все его старания не имеют никакого смысла. Исход войны света и тьмы давно уже предрешён. Любой малыш знает, что добро побеждает зло. Так зачем же тратить силы и время на бессмысленное злодейство? Меня не отвергали. Я сбежал от них сам. Подальше от всей этой суеты.
5	Война - это то, чем мы живём! Весь наш род давно растерял свои навыки в сражениях. Они ничтожны. Они постоянно проигрывают. Я не проиграл ни одной битвы, пока мне не достались тюфяки, что забыли о нашей цели. Они не должны и дальше позорить древний наш род. Но я понял, что рыба гниёт с головы, когда меня заточили здесь за чистку моей армии. Начинать надо с верхушки.
6	Братоубийц не любят даже среди порождений тьмы. Но они не понимают! Он не заслужил таких почестей! Всю работу сделал я! Лишь благодаря мне он добился всего, чего хотел! И как он отплатил мне? Я лишь взял то, что по праву моё, после чего они вновь лишили меня награды и оставили здесь. Глупцы!

К6	Вопрос, приводящий тебя в бешенство
1	Где лазейка в этом проклятом контракте? Должно же быть что-то... Всегда, в любом, даже самом продуманном договоре есть деталь, которую никто не продумал. Нужно найти всего одно-два слова и зацепиться за них... Но где они, во имя Темнейшего?!
2	Кто тот ублюдок, что заточил меня здесь? Откуда у него столько силы и знаний? И самое главное - как покарать его?
3	Сила... Мне нужно больше силы! Но... Где её взять?
4	Как бы мне себя развлечь? Скууууукааааа... Где веселье, где полный беспредел, где хаос? Как избавиться от этой вечной скуки, что преследует меня уже не одно столетие?
5	Почему каждый раз, когда я закрываю глаза, я вижу лицо того ангела? Почему голос этого существа вызывает где-то внутри такое странное, щемящее чувство? Почему я так хочу увидеть его вновь, но весь дрожу от одной мысли об этом?
6	Где то место, где меня никто не будет трогать? Я так устал... Я просто хочу покоя...

К6	Способность
1	Договор. Ты способен заключить нерушимый контракт, за невыполнение которого обе стороны получают страшное наказание.
2	Прихвостень. От тебя не отвернулся лишь он. Возможно, потому что у него нет выбора. В любом случае, за тобой всегда следует слабый, но полезный в умелых руках раб.
3	Дьявольская удача. Один раз за проверку ты можешь перебросить свой куб, если на нем выпало 6, чтобы получить дополнитель-
4	Одержимость. Ты способен один раз за сессию перехватить контроль над големом полностью в свои руки. Ты получаешь +2к6 ко всем проверкам. Одержимость действует, пока ты не провалишь проверку.
5	Тьманник. Ты способен управлять тенью, что прячется от света, и тьмой, что таится в сердцах. Ты можешь растягивать тени, менять их форму и даже окутывать других существ (это не нанесёт особого вреда, кроме психологического). К тому же, ты можешь перебросить свой куб, если пытаешься кого-то психологически задавить или совратить.
6	Зверь Тьмы. Убей. Их. Всех. Пока твои действия направлены на убийство, Голем обладает 1 автоматическим успехом, а все выброшенные Сущностями "1" приносят 2 успеха; однако каждое атакующее действие уменьшает Прочность Голема на 1, так как в пылу

Искусственный разум

Хоть ты и не являешься личностью голема, ты все равно чувствуешь с ним некую связь. Будто когда-то ты был частью именно его или чего-то похожего. Воспоминаний нет, но есть навыки, привычки и... Алгоритмы. У тебя есть тактика, и ты её придерживаешься. Остается лишь найти всему рациональное объяснение и понять, почему твоя логика не всегда применима к тем, с кем ты теперь вместе.



К6	Почему ты не уверен, что являешься бездушной машиной?
1	Потому что задаю этот вопрос. Не просто же так он родился в моем сознании. Или это тоже часть моего алгоритма?
2	Потому что есть обрывки воспоминаний. Это прошлая жизнь? Или чья-то память, которую мне передали?
3	Потому что я не хочу быть машиной. У меня есть разум, я могу принимать решения. И моё решение - быть чем-то большим. Но как?
4	Потому что у меня есть душа. Я это знаю, ведь проводя диагностику, я её обнаружил. Но чья она? Кому принадлежала раньше?
5	Потому что я знаю, что я часть чего-то большего, гораздо более сложного. Отколовшаяся часть великого, машинного разума, настолько великого, что он может соперничать с богами. Но как я от него отделился? И как снова
6	Потому что я уже был в подобном сосуде с другими, такими же, как остальные. И по итогу, с течением столетий они стали мной. Откуда я это помню? И что случилось с тем големом? Или это тот же самый? Тогда какие мы узники по счёту? В чём смысл подобной тюрьмы? Неужели в создании

К6	Вопрос, вызывающий остановку всех операций и процессов
1	Я - личность? Или искусственное существо, которое просто должно выполнять свои задачи? Тогда откуда эти вопросы? Почему мне так сильно хочется
2	Кто мой создатель? Он специально сделал меня таким или моя самостоятельность и осознанность - ошибка?
3	Есть ли такие же, как я? Или мне суждено быть одиноким до конца времён? А я могу сделать себе подобного?
4	Этот голем предназначен для меня? Если да, то почему его занимает ещё кто-то. Если нет... То где моё тело?
5	В чём моё предназначение? Для чего я был создан? Служить? Но кому? Или у моего существования есть более высокая цель?
6	Вместе мы действуем эффективнее, КПД действий значительно выше. Так зачем нам разъединяться? Если мы задержимся в этой оболочке, станем

К6	Способность
1	Единение с механизмами. Ты понимаешь принцип работы загадочных механизмов, а также можешь взаимодействовать с ними на расстоянии.
2	Машинный разум. +1кб при сопротивлении ментальному воздействию.
3	Верховный судья. Твой голос считается как 2, когда команда голосует за дальнейшие действия.
4	Трансформер. Одна из частей Голема снабжена дополнительной Деталью, на которую можно переключиться в любой момент.
5	Идеальный расчет. Если все согласны с действием, ты до проверки можешь объявить, что просчитал всё наперёд и оно автоматически успешно, независимо от сложности. Использовать эту способность можно 3 раза за сессию.
6	Перегрев реактора. К любой своей проверке ты можешь добавить 1кб, но за каждый твой куб, на котором нет успеха, Голем теряет 1 Прочность.

Голем

Бездушный и безвольный сосуд рукотворного происхождения. Его создал искуснейший мастер. Все тело голема исписано странными узорами, символами, письменами, рунами. Их суть, а также внешний вид голема и его материал могут задать главный вопрос всей вашей истории.



К6	Что в основе голема?
1	Камень и дерево. Голем очень похож на заросшую скалу. Удачная маскировка. От кого создатель хотел скрыть свое творение?
2	Стекло. Видимо, создатель воспринимал Голема как сосуд. Чем он хотел его наполнить?
3	Металл. Голем выглядит невероятно прочным и опасным. Мало кто к такому сунется. От кого создатель хотел защититься?
4	Глина. Голем - изящная скульптура прекрасного и красивого существа без единого изъяна. Кого создатель хотел изобразить?
5	Все подряд. Будто голема собирали в спешке из того, что попадет под руку. Куда он так торопился?
6	Останки. Когда-то эти материалы были живыми. И, видимо, они готовы снова стать такими. Так кого создатель хотел оживить?

К6	Символы
1	Молитва. +5 единиц прочности. Создатель явно был очень набожным, ведь весь Голем покрыт полным содержанием божественного писания. Это была долгая и сложная работа, явно нацеленная на то, чтобы приблизить неживой конструкт к смертным. Зачем создателю нужно было оживить Голема и почему у него это не получилось?
2	Кровостоки, идущие к сердцу. +1 урон. По всему телу Голема, словно сосуды, идут желобки. Маленькие сливаются в большие и устремляются к груди Голема. Каждый желоб подписан, будто имеет свое имя. В некоторых до сих пор осталась кровь. Что будет если они все наполнятся кровью и почему вы чувствуете от нее мощь и силу?
3	Обереги. Снижение урона на 1. Создателя явно волновала судьба Голема. Он хотел спасти его от множества напастей. И его вера влилась во все письмена и узоры, которыми он покрыл всего Голема. Почему Голем был так дорог для создателя и от какой напасти должны защищать эти обереги?
4	Отпечатки рук. Все Сущности, будучи в Големе, могут говорить с животными, также Голем наделяется способностью управлять растениями. Создатель провел древнейший обряд единения с природой, нанеся на Голема множество отпечатков рук и странные хаотичные узоры. Голем, хоть и не ожил, стал частью живой природы. Сможет ли это стать первым шагом к оживлению Голема и может ли такой Голем обрести самосознание?
5	Подписи и символы мастеров. 1 переброс каждой Сущности на сессию. Над Големом трудилось огромное множество ремесленников. Каждый делал свою часть работы, свою деталь, которую отметил фирменным знаком. Лишь одна деталь осталась без печати мастера. Почему на этой детали ничего нет и чего хотели добиться все те умельцы?
6	Карта звездного неба. Сущности всегда знают, где находится Голем относительно уже знакомых мест и стороны света. На Големе изображена очень точная карта всех созвездий. Удивительно, как ее смогли уместить на нем. Откуда у создателя такие четкие знания о звездах и что означают цифры рядом с некоторыми звездами?

Детали

Тело Голема снабжено различными вспомогательными механизмами - Деталими. На одной части тела может быть лишь одна деталь. Помните, что руки и ноги - парные конечности. Значит, Детали у каждой свои. Использование парных деталей, безусловно, удобнее. Учитывайте это в ходе игры.

Голем находится не в самом идеальном состоянии, да и некоторые его части весьма специфичны, а поэтому ресурс их не вечен. После каждого использования Детали нужно бросить куб - если на нем выпало число равное или меньшее показателя Надёжности Детали, то её можно использовать повторно. В противном случае придется ждать серьезного ремонта.

К6	Голова	Надёжность
1	Магнитная корона. Создает магнитное поле вокруг Голема, притягивая или отталкивая металл.	4
2	Голова-паук. После смерти Голем с вероятностью 50% остаётся "жив" и существует в качестве головы на ножках.	3
3	Камень душ. Душа, заключённая в камне, давно утратила себя, свой разум. Но у неё осталось сила, которой могут воспользоваться другие - если способность Сущности имеет ограниченное количество применений, то её можно использовать на	1
4	Око истины. Специальные окуляры позволяют видеть то, что скрыто магией, различными иллюзиями.	5
5	Пушкоголовый. Голова Голема совмещена с мощной пушкой. Моментажно нанесите врагу 3 урона. Если Голему кто-то помогает и "стреляет из него", урон увеличивается до 6.	2
6	Голосовой модуль из связок сирен. Отдайте словесный приказ существу, которое вас слышит и понимает, и оно его выполнит, если он не навредит ей и важным для существа вещам.	2

К6	Тело	Надёжность
1	Звездный реактор. Батарея, наполненная энергией умирающей звезды. Извлеките из нее всю силу, чтобы на следующую проверку у всех Сущностей был +1кб.	1
2	Активная броня. Нанесенный Голему урон вернется нападающему.	2
3	Живой доспех. Голем может снять с себя каркас брони. Одна из Сущностей занимает его и может временно дей-	4
4	Система починки. Восстанавливает 1к3 Прочности.	2
5	Крылья падшего ангела. При любых проверках, связанных с магией, Голем получает 1 успех.	2
6	Мимик. Тело Голема напоминает какой-то предмет. Голем может втянуть голову и конечности в себя, маскируясь. +1кб к маскировке, если предмет вписывается в окружение.	5

К6	Рука	Надёжность
1	Крюк-кошка. Голем может отстрелить руку, чтобы использовать ее, как крюк.	5
2	Встроенное оружие. Голем может мгновенно нанести 3 урона одному противнику.	3
3	Эфирные перчатки. Кисти Голема оборудованы тонкой сеткой мистического минерала, с помощью которой он может взаимодействовать с духами.	4
4	Щит-веер. Щит, который раскрывается подобно вееру, позволяет мгновенно снизить урон Голему на 3.	3
5	Шива. К плечу Голема пристроена еще одна рука. Её нельзя оснастить Деталями, но зато она может выпол-	3
6	Щупальца. Обвейте ими противника, чтобы опутать и обездвижить его.	4

К6	Нога	Надёжность
1	Драконьи поножи. Голем не получает урона от падений. Также его проходимость значительно увеличена.	3
2	Обезьяна. Стопы могут трансформироваться в кисти.	5
3	Сандалии Зефира. Голем парит в паре сантиметров над землёй, благодаря чему передвигается бесшумно и не	3
4	Липкая подошва. Голем может ходить по стенам и потолку. Также улучшает устойчивость и проходимость при использовании.	4
5	Бастион. Невозможно изменить положение голема без его желания.	3
6	Ноги странника. Сделайте шаг в воду или зеркало, чтобы оказаться в эфирном плане.	3

Путь

Это генератор пути, что должен пройти Голем, чтобы добраться до ответов на главные вопросы игры, что заданы его происхождением и символами на нем. Путь от загадочной машины с кучкой Сущностей внутри до отлаженного механизма с товарищами, что управляют им совместно, и станет восхождением как Сущностей, так и Игроков.

К6	Где пробудился Голем?
1	В глубоком кратере. Прямо в его центре. Неужели падение Голема стало столь разрушительно? Откуда же он упал?
2	На холме, опираясь спиной об указательный камень. Не разобрать только, что написано на нем. Куда же он указывает? О чем сообщает?
3	В разграбленной героями Цитаделе тьмы. Вы смотрите на весь хаос и разруху... Кто же здесь настоящий злодей? И что искали грабители?
4	В рыболовных сетях. Голем дрейфовал долгое время по морю, но в итоге запутался в сетях. Кто же выбросил Голема в море и как долго он уже плывет?
5	В горе трупов. То ли братская могила, то ли все были убиты разом - непонятно. Голем оказался где-то в глубине. Ему пришлось прорываться сквозь тела. Кто все эти мертвецы и кто обладает силой, что способна убить стольких?
6	На столбе. Видимо, Голема пытались казнить или хотели запугать его телом кого-то. Чем голем заслужил такое наказание и кто пытался расправиться с ним?

К6	Где хранятся все ответы?
1	В небесной кузне судьбы. Говорят, именно здесь выковывается путь каждого живого существа. К тому же здесь великие мастера создавали свои реликвии и артефакты. Смотря на прекрасное тело Голема, вы задумываетесь, а не сделан ли он сам в той кузне?
2	На краю света. Кто-то не верит в существование этого места, но иные полагают, что именно здесь Солнце сменяет Луну и наоборот; что именно здесь взяла начало сама Жизнь, принявшая так много форм и обличей. Куда как ни сюда идти с таким огромным количеством вопросов?
3	В брошенной столице. Все жители ушли в один день в самые разные направления, оставив свои пожитки, дома и высочайшие технологии. Их цели и мотивы до сих пор не ясны, но город стоит и по сей день. Он обладает дурной славой, но, быть может, тот народ был гораздо мудрее всех остальных, а потому именно там вы сможете найти желанные ответы?
4	В божественном саду. Здесь верховные сущности, что правят этим миром, взрастили множество целебных и магических растений, но лишь сильнейшие духом и телом могут попасть в сад. Кроме лекарств от всех болезней, здесь произрастают деревья, чьи плоды даруют великую мудрость и знания. Достойны ли вы вкусить их?
5	На всплывшем острове. Многие ученые и пророки предсказывали его появление. Для них это был лишь вопрос времени. Возможно, Голем и остров пробудились вместе? Тогда именно там должны быть все объяснения. А если нет, то стать его первооткрывателями - прекрасное начало ваших новых судеб.
6	На пастбище священных животных. Сюда каждый год приходят, сменяя друг друга, различные легендарные существа, что желают продлить свой род и набраться сил перед новым годом. Говорят, там даже есть хранители, что оберегают каждое существо в этих местах. Возможно, их близость к богам и мудрость смогут помочь в ваших поисках?

К 6	Как вы узнали о конечной цели путешествия?
1	Символы Голема начинают светиться и пульсировать , когда он движется в нужном направлении. Неужели сам создатель заложил это свойство? Или что-то роднит Голема с тем местом, куда вы направляетесь?
2	Недалеко от места пробуждения Голема шел караван . Он движется от краев мира в центр. Говорят, там места гораздо лучше тех, что уже позади. Все караванщики убедили вас, что и вы найдете там ответы на ваши вопросы.
3	Кто-то из вас смог отрыть информацию в самом Големе . Тот механизм, что должен отвечать за память машины, хранит в себе одно единственное воспоминание - место, пункт назначения. Видимо, туда вам и нужно. По крайней мере, альтернатив довольно мало.
4	Схема загадочного места стала первым, что вы все увидели, когда голем очнулся. Будь это чьим-то посланием или совпадением, вы четко представляете, о каком месте идет речь. Возможно, там вас уже кто-то ждет.
5	Пока вы знакомились, вы подметили одну интересную деталь: вас всех связывает одно - всем вам знакомо одно необычное место . Кто-то уже был там, кто-то лишь мечтает попасть. Так или иначе данное совпадение кажется преднамеренным, будто вас кто-то отобрал по этому критерию. Но кто и зачем? Видимо, ответ ждет вас там.
6	Перед очнувшимся големом лежал Он. Он умирал. Последним Его желанием было попасть туда . Вы слышали совсем немного, но Он обращался будто ко всем вам сразу, будто понимал, что и кто вы на самом деле. Он будто знал вас. Возможно, выполнив Его просьбу, найдя ответ на Его вопрос, вы сможете найти ответы и на свои.

Событие

В ходе долгого странствия вам попадется множество необычных мест и существ. Кто-то будет враждебен, кто-то пожелает помочь. Для составления нескольких таких событий создан этот генератор.

К6	Место
1	Разваливающийся подвесной мост между двумя парящими островами.
2	Глубокая пещера , прорытая прямо в древний склеп. Или из него?
3	Концертный зал заброшенного поместья . Эти звуки... это что, музыка?
4	Гнездо на ветке тысячелетнего дуба . Страшно представить, каких размеров его строитель...
5	Оскверненное место силы . Оно полностью прогнило и вселяет ужас в пришедших сюда за просветлением.
6	Воронка прямо посередине ледяной пустоши . Вокруг нее много свежих и старых следов, которые, как бы далеко не уходили, всегда возвращаются обратно в глубь ледяной пещеры.

К6	Участники
1	Представители древнего и забытого народа , что нашел путь обратно в свои земли, которые они непременно хотят вернуть себе.
2	Ехидные и веселые духи , ищущие новую жертву для розыгрышей и шуток со смешным до смерти финалом.
3	Другие големы . Они молчат и выполняют слишком простые действия для разумного существа, но слишком странные и необычные для старых механизмов.
4	Сбежавшие рабы . Они ищут новый дом, попутно замечая следы. Но где-то вдалеке слышится лай собак и грозные возгласы бывших хозяев.
5	Путешественники . Они искали лучшую жизнь, но пока нашли лишь проблемы. У них мало пожитков, еда кончается, а теперь ещё и разлад. Захотите ли и сможете ли вы им помочь?
6	Коллекционеры . Они ищут старые и странные механизмы для своих коллекций, обмена или продажи. Вы их явно заинтересовали. Сможете ли вы разойтись миром?

К6	Конфликт
1	Сражение. Несколько сторон явно что-то не поделили и решили разрешить их конфликт поединком. Стоит ли вмешиваться и чью сторону принять?
2	Погоня. Было ли что-то украдено? Или кто-то сбегает? Сложно разобраться в этой суете. Поэтому вам необходимо быстрее решить, будете ли вы кому-то помогать. Времени на размышление критически мало.
3	Ритуал. Древний обряд жертвоприношения. Кому предназначена жертва, для чего она приносится и кто все эти верующие - хорошие вопросы, но не такие важные и значимые, как что или кто будет жертвой? Ведь вас, быть может, уже давно заметили...
4	Катастрофа. Рушатся здание, местность затопляется, где-то горит пораженный молнией лес - вокруг так много звуков и событий, что вы не понимаете, правда ли все это происходит в одно время и в одном месте.
5	Суд. Цивилизованный народ решил провести все посправедливости, но они зашли в тупик. Самые мудрые судьи не могут разобраться со сложившейся ситуацией. Как удачно, что здесь оказались вы - совершенно незаинтересованное лицо. Правда, им неведомо то, что голем - лишь сосуд, а новых судей теперь несколько. Но так ведь даже объективнее, не правда ли?
6	Похороны. Возможно, все вышеописанное было здесь раньше. Теперь же выжившие желают лишь покоя для своих близких. Они хоронят родных и товарищей по всем правилам, но есть в толпе тот, кто с каким-то нездоровым интересом смотрит на все могилы и особенно на трупы...