

НЕТА БАШНЯ

RPG-КАШЕВАР 2024

Лайтрульная бесклассовая НРИ на принципах PbtA и BitD в стиле Darkest Dungeon. Игра на 3-4 часа для компаний от 3-х до 6 человек (один выступает в роли Мастера).

Текст, вёрстка, арт:

Евгений Жуковец
blukavy.itch.io

ТЕМА

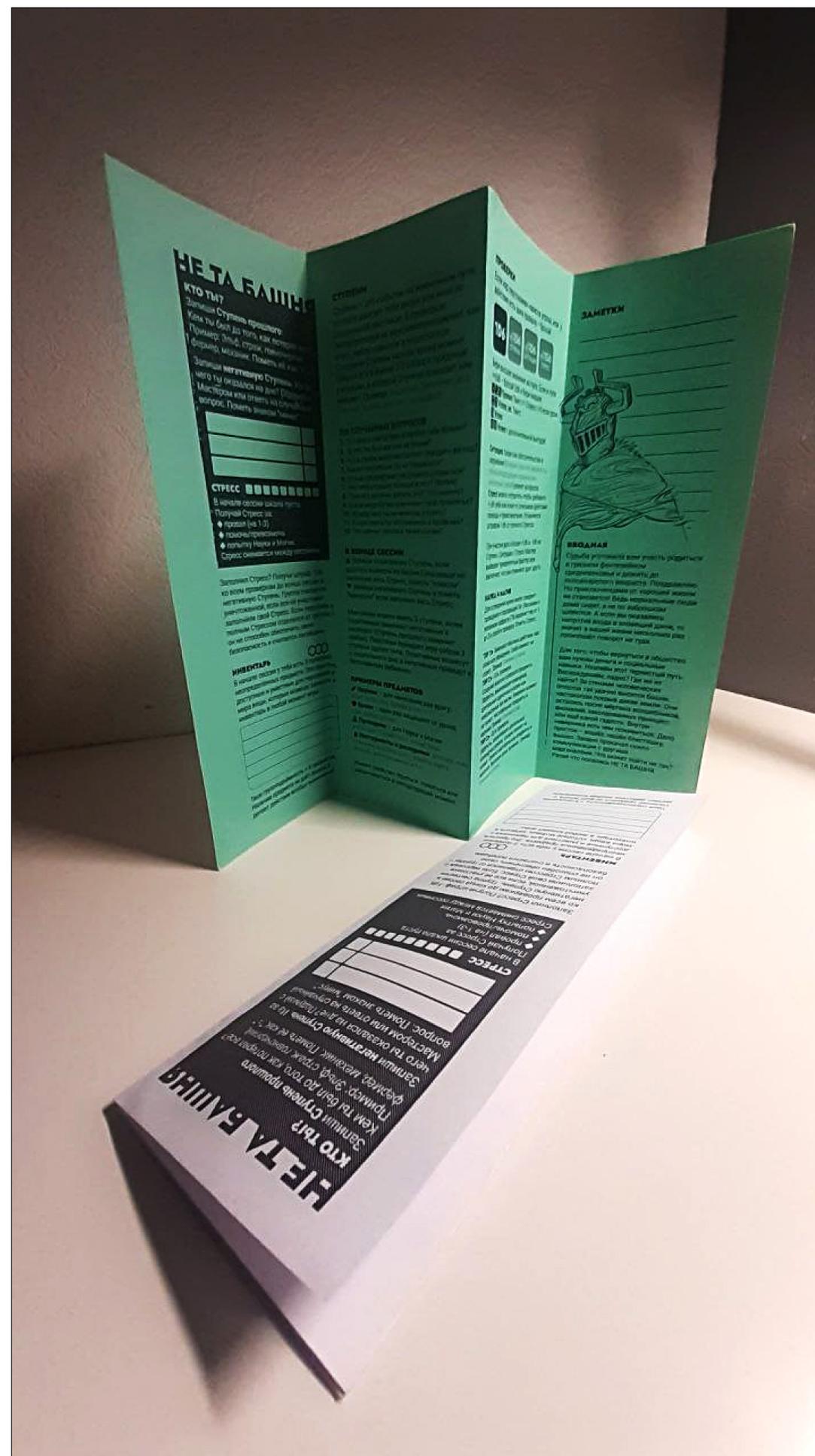
Восхождение. Это игра про маргиналов, которые желают вернуться в цивилизованное общество. Попытка подняться с социального дна выступает в качестве игрового мета-цикла. Персонажи трансформируют свою личность через опасные приключения.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ступени – замена характеристик и элемент основной механики. Это шаги, которые персонажу нужно пройти для внутренней трансформации. Он начинает с низкой Ступени и поднимается или опускается по социальной лестнице собирая новые.

Башня - основной преимущественно линейный тип “подземелья” для игры. Каждая сессия – новая башня, новая загадка, новые опасности.

Вопросы - концепция генерации элементов игры и поддержания истории. Из вопросов создаются персонажи (Ступени), башни, монстры. В сравнении с табличными генераторами даёт отвечающему место для фантазии вместо готовых коротих шаблонов.



НЕ ТА БАШНЯ

КТО ТЫ?

ИМЯ _____

Запиши **Степень прошлого**:

Кем ты был до того, как потерял всё? Пример: *Эльф, страж, говночерпий, фермер, механик*. Пометь её как “=”.

Запиши **негативную Степень**. Из-за чего ты оказался на дне? Подумай с Мастером или ответь на случайный вопрос (справа). Пометь “минусом”:

СТРЕСС

В начале сессии шкала пуста.

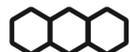
Получай Стресс за:

- ◆ провал (на 1-3)
- ◆ помощь/превозмочь
- ◆ попытку Науки и Магии.

Стресс снимается между сессиями.

Заполнил Стресс? Получи штраф -1d6 ко всем проверкам до конца сессии и негативную Степень. Группа считается уничтоженной, если все её участники заполнили свой Стресс. Если персонаж с полным Стрессом отделился от группы – он не способен обеспечить свою безопасность и считается погибшим.

ИНВЕНТАРЬ



В начале сессии у тебя есть 3 полезных неопределённых предмета. Это простые, доступные и уместные для персонажа и мира вещи, которые можешь записать в инвентарь в любой момент игры:

Твоя грузоподъёмность = 5 предметов. Наличие предмета не даёт бонуса, а делает действие вообще возможным.

СТУПЕНИ

Степень – это событие на жизненном пути, которое двигает тебя вверх или вниз по социальной лестнице. В проверках интерпретируй их максимально широко, как опыт, набор навыков и недостатков. Создавая Степень назови яркий момент, оберни его в ёмкие 1-2 слова и придумай ситуации, в которой Степень помогает или мешает. Пример: *защитник, дипломат, вор, мелкий, боязнь высоты, социофоб*.

2d6 СЛУЧАЙНЫХ ВОПРОСОВ

2. От какого света/звука/запаха тебе больно?
3. За что ты был изгнан из семьи?
4. Что в твоём виде заставляет отводить взгляд?
5. Каким поступком ты не гордишься?
6. От какого пристрастия сложно отказаться?
7. Что тебя страшит больше всего? (Фобия)
8. “Они все должны делать это!” Что именно?
9. Какое неудобство причиняет твоё проклятье?
10. Жажду чего ты не можешь утолить?
11. Какую ересь ты отстаиваешь с кулаками?
12. Что шепчут голоса в твоей голове?

В КОНЦЕ СЕССИИ

- ▲ запиши позитивную Степень, если удалось вынести из башни Сокровище не заполнив весь Стресс, пометь “плюсом”.
- ▼ запиши негативную Степень и пометь “минусом” если заполнил весь Стресс,

Максимум можно иметь 3 ступени, затем позитивные заменяют негативные и наоборот (Степень прошлого заменяет любая). Персонаж покидает игру собрав 3 ступени одного типа. Позитивные вознесут с социального дна, а негативные приведут к бесславному забвению.

ПРИМЕРЫ ПРЕДМЕТОВ

- ✂ **Оружие** – для нанесения ран врагу: *нож, топор, лук, булава и т.п.*
- ♥ **Броня** – один раз защищает от урона: *щит, шлем, доспех.*
- ⚡ **Проводник** – для Науки и Магии: *жезл, крест, отвёртка с запчастями.*
- 🔧 **Инструменты и расходники**: *аптечка, лом, отмычки, верёвка, шест, флейта, карта, фонарь, факелы, мелки и т.п.*

Имеют свойство теряться, ломаться или заканчиваться в неподходящий момент.

ПРОВЕРКИ

Если над персонажем нависла угроза, или у действия есть цена провала – бросай:

1D6	+/-1D6 СТУПЕНЬ	+/-1D6 СИТУАЦИЯ	+/-1D6 СТРЕСС
-----	-------------------	--------------------	------------------

Бери высшее значение из пула. Если в пуле $\leq 0d6$ – бросай 2d6 и бери низшее.

- ☹☹☹ **Провал**. Твист, +1 Стресс /+3 если урон.
- ☹☹☹ **Успех, но**. Твист.
- ☹☹☹ **Успех**.
- ☹☹☹ **Успех с дополнительной выгодой**.

Ситуация, такая как обстоятельства и окружение (*позиция, укрытия, видимость, атака неподходящим оружием или нескольких целей*) влияет на бросок. **Стресс** можно потратить чтобы добавить +1d6 себе или кому-то, описывая действия помощи и невозможности. Отменяется штрафом -1d6 от полного Стресса.

При участии двух и более +1d6 и -1d6 на Степень, Ситуацию или Стресс Мастер выбирает приоритетный фактор или заключает, что они отменяют друг друга.

НАУКА И МАГИЯ

Для сотворения нужно иметь подходящую Степень и предмет-проводник. Расскажи о желаемом эффекте (Мастер назначит тир от 1 до 3) и пройди проверку. Отметь Стресс за попытку.

- ТИР 1** ➤ Заменяют обычные действия, как: атака или убеждение. Слабо влияют на сюжет. Пример: *Огненный снаряд*.
- ТИР 2** ➤ -1d к проверке. Создание аналога полезного предмета. Эффекты, заменяющие командные, длительные одиночные усилия или невозможные без магии. Умеренно влияют на сюжет. Нестабильные предметы и явления. Пример: *Огненный шар*.
- ТИР 3** ➤ -2d к проверке. Эффекты, заменяющие длительные командные усилия. Сильно влияют на сюжет. Сложные, опасно нестабильные предметы и явления. Высокая цена провала. Пример: *Огненный шторм*.

ЗАМЕТКИ



ВВОДНАЯ

Судьба уготовила вам участь родиться в грязном средневековье и дожить до половозрелого возраста. Поздравляю. Но приключениями от хорошей жизни не становятся! Ведь нормальные люди дома сидят, а не по заброшкам шляются. А если вы оказались напротив входа в зловещный данж, то значит в вашей жизни несколько раз произошёл поворот не туда.

Для того, чтобы вернуться в общество вам нужны деньги и социальные навыки. Где же их найти? За стенами человеческих оплотов так удачно высятся башни, частоколом покрыв дикие земли. Они остались после мёртвых волшебников, космических аномалий, заколдованных принцесс или ещё какой гадости. Внутри наверняка есть чем поживиться. Дело простое – вошёл, нашёл блестяшку, вышел. Заодно прокачал скилл коммуникации с другими маргиналами. Что может пойти не так? Разве что попалась НЕ ТА БАШНЯ.

НЕ ТА БАШНЯ

СТРАНИЦА МАСТЕРА

DB ТВИСТОВ

Твист – следующее из повествования осложнение. Мастер делает Твисты на результаты 1-5 игроков и на ход Мастера в конце раунда. Твисты бывают мягкие (отсроченные и обратимые) и жёсткие (немедленные и пугающие). Начинай с мягких и если на них не реагируют или проваливают проверки – отвечай жёсткими. Твист всегда завершается вопросом “Что вы делаете?”.

🔍 ВСТРЕЧА

Существо: *патруль, подкрепление, спящий монстр, торговец, заложник, свидетель.*

🚫 ОПАСНОСТЬ

Используй способности врага. Поставь в опасную ситуацию игрока или союзника: *под атакой, застрял, заблудился, схвачен, перемещён, раскрыт, ловушка.*

📦 ТРАТА РЕСУРСА

Урон: +3 Стресса (только жёсткий Твист).
Время: *возможность упущена.*
Предмет: *укради/сломай сокровище, оружие, факел тухнет, дырка в кармане, боезапас закончился, карта размокла.*

🔪 ЭСКАЛАЦИЯ

Задействуй Ступень персонажа, сделай противоположное намерению, дай сложный выбор, желаемое за цену.

🏠 ИЗМЕНЕНИЕ ОКРУЖЕНИЯ

Введи помеху, лиши преимущества, дай его оппоненту: *свет, огонь, туман, заклинание, таймер, подкрепление, преграда, засов, обрушение зала.*

📖 ИНФОРМАЦИЯ

Покажи пугающие крупницы тайны. Полученная информация туманна, неполна, ошибочна или вредная. Открой неприятную истину: *признаки близкой угрозы, отступить некуда, вас предали, всё не то чем казалось.*

БАШНЯ

Создавая башню ответь на вопросы:

● **какая тема у башни?**

История определяет характер и внешний вид декораций и существ внутри. Какой слух заставил персонажей сюда прийти? Визуализируй тему и усиль её гиперболизированными деталями. Пример: *маяк на спине гигантского краба, полностью покрытая волосами башня с принцессой.*

● **какие опасности таятся внутри?**

Почему башню ещё не обокрали? Почему наверх нельзя взобраться по стене? Почему внутри нельзя отдохнуть и почему выйдя уже не удастся вернуться? Помни, что ловушки должны быть всегда очевидны: *лежащий труп, царапины на камне, лужи слизи.* Обнаружить легко, понять как она действует и обойти – уже испытание.

● **что здесь не то, чем кажется?**

Какую тайну хранят последние этажи? Как неожиданный поворот сделает ситуацию опасной? Как окружение меняется кверху?

СТРУКТУРА БАШНИ

Башня состоит из 5-7 комнат, соединённых коридорами, не всегда линейно. Ближе кверху она обязательно содержит по Сокровищу на каждого приключенца и один Артефакт.

Создавая комнату ответь на вопросы:

● **какая планировка у комнаты?**

Она должна иметь логичное назначение в теме башни. Обеспечь ей интересную топологию: *перепад высот, укрытия, узкое горлышко, баррикады, сложная местность, опасные зоны.*

● **что здесь можно использовать?**

Интерактивные элементы, помогающие / мешающие. Несколько на комнату. *Секреты, конструкции, лут, освещение.*

● **что мешает пройти комнату насквозь?**

Преграда и/или опасность. Проход скрыт, охраняется, труднодоступен или закрыт. Ловушка, таймер, изменение окружения. Если преградой выступает персонаж Мастера, то бой не должен быть единственным путём решения проблемы.

ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА

Создавая ПМ ответь на вопросы:

● **какие спецприёмы он имеет?**

Пример: *лазер из глаз, атака по площади, атака вне очереди, заглывание, захват.*

● **какие особенности его строения?**

Пример: *устойчивости и слабости, в латах, хрупкий, иммунитет к магии, огненный, бесплотный, пугающий, кислотный, невидимый, летающий, парализующий, шипастый, липкий.*

● **какая тактика помогает ему выиграть?**

Пример: *стайный, засадный, хитрый.*

Чем опаснее существо, тем больше качеств он имеет. Они всегда выражены внешне, предупреждая игроков о возможной опасности. Также для понимания отыгрыша ответь:

● **чего хочет?** (цель, инстинкт);

● **что имеет?** (сокровища, предметы);

● **что знает?** (информация).

ПМ имеют Хиты – количество ударов, которые может выдержать. На 0 Хитов становится безобидным или мёртвым.
Крип имеет 1 хит: *гоблин, бес, пёс.*
Миньон – 3: *стражник, орк, живой доспех.*
Босс – 6+: *лич, вампир карга.*

СОКРОВИЩЕ И АРТЕФАКТЫ

Сокровище – это охапка драгоценностей, которая нужна для взятия позитивной Ступени. Не является валютой и тратится впустую на жизнь между сессиями.

Артефакт – это магический предмет с уникальным принципом работы. Примеры:

- ◆ нанесение дополнительного урона;
- ◆ снятие Стресса;
- ◆ защита от урона;
- ◆ +1db к Проверке за Ситуацию;
- ◆ аналог заклинания или технологии.

Применение артефакта может быть рискованным (Проверка), а также тратящим Стресс или ресурсы. Артефакт может быть одноразовый (зелье), работать 1 раз за сессию или в строго определённых условиях. Не бойтесь сделать слишком сильный предмет – его всегда можно потерять, украсть или сломать.

ИГРОВАЯ СТРУКТУРА

Перед игрой заготовь башню и минимум 3 ПМ разных размеров (крип, миньон, босс)

В начале сессии выпиши себе Ступени игроков, опиши башню.

1. Открывая новую комнату опиши её, обозначь угрозу или преграду.
2. **Раунд:** переводы фокус от игрока к игроку задавая вопрос “что ты делаешь?” Игрок заявляет действия. Если есть риск – это проверка. Её исход может влечь за собой Твист. Когда все персонажи заявили действия, а преграда комнаты ещё не исчерпала себя – наступает ход Мастера, на который делает Твист, повторяй пункт 2 до решения преграды. и пункт 1 до верха башни.
3. Добравшись до последней комнаты игроки раскрывают тайну башни и получают сокровище. Им остаётся безопасно покинуть башню.

ПРИМЕР ИГРЫ

Мастер: Минотавр стоит в свете своего факела: 2 метра с рогами. Что ты делаешь? (3 Хита. таран, мощный. Хочет есть, имеет факел, знает где сокровища).

Альф (клоун, боязнь огня): Я хочу подкрасться и ударить ножом (записывает нож).

М. Монстр не знает об угрозе, а ты в темноте – здесь нет риска и проверка не требуется. Ты приближаешься и наносишь удар (Хиты: 2). Конец раунда и это мой ход – монстр машет вокруг факелом пытаюсь зацепить тебя (твист “опасность”). Что ты делаешь?

А: Использую магию театра! Из набора клоуна (предмет-проводник) достаю очки-брызгалки, чтобы затушить факел и скрыться во тьме. Моя точность на пределе – перевозмогаю (отмечает стресс).

М: Звучит как Магия 1 тира. Запиши стресс за попытку. База db + db за стресс. А ступени клоуна и боязнь огня отменяют друг друга, ведь искры и всполохи кругом! Бросай 2db.

А: 1 и 4. У меня получается!

М: Успех, но происходит вот что...