



Но давай предположим еще, что все миры, все Вселенные сходятся в некой точке, складываются в некую стержневую основу. В Башню. В лестницу, может быть к самому Богу. Ты бы решился подняться по ней, стрелок?

Стивен Кинг. "Темная Башня I: Стрелок"

Автор: Василиса Стрига

Редактор и корректор: Василиса Стрига

Дизайн и вёрстка: Сергей Горячев

Для создания иллюстраций использована нейросеть Glif (<https://glif.app/glifs>)

Игра представляет собой фанфикшн по мотивам произведений Стивена Кинга и не предназначена для продажи или любого другого коммерческого использования.

Создана специальная для «RPG-Кашевар. Зима 2024»: «Восхождение».

Все права на использованные в игре наименования персонажей, локаций и предметов, созданные С.Кингом принадлежат исключительно С.Кингу

Использованы ключевые слова: башня, ступени, символ

О ЧЕМ ЭТА ИГРА?

Это мысленный эксперимент в мирах, созданных воображением Стивена Кинга. Как могла бы сложиться жизнь внезапно осиротевших и оставшихся без попечения Алого Короля трех сотен Разрушителей (Breakers). Обладающие невероятными психическими силами, собранные злой волей из самых разных «где» и «когда» вдруг остались не у дел. Как бы мы поступили на месте этих бедолаг? Чтобы мы сделали после печальной известной резни персонала в Алгул Съенто устроенной Стрелками Рональда Дискейна? Остаться на месте, на развалинах городка-тюрьмы очень соблазнительно, но сравнимо с попыткой согреться зимой на месте остывающего пепелища. Хочешь жить? Нужно двигаться!

ПРОЛОГ

Алгул Съенто пал... Самая большая тюрьма для самых привилегированных заключенных разрушена. Просторный кампус и милые сердцу домишки лежат в руинах. Только теплый блеск умирающего искусственного солнца напоминает о былом величии. Напоминает об идеальной жизни вне мирских забот. Где всё что от тебя требовалось — ходить в свою смену в Читальню, находить какой-нибудь дерьмовый журналчик, глазеть на пин-ап картинку и нежно-нежно, истекая ядовитой желчью касаться своим разумом Лучей Мироздания. Каждый день всего одна капелька. Одна. Капелька. Яда. Теперь ничего этого нет. Сгорело. Украдено. Истлело в прах. Стража мертва. Разрушители Лучей свободны. Вот только куда идти? В какое где и какое когда?

Присоединившись к компании таких же вынужденных беглецов из уже неохраняемой крепости-тюрьмы, вы станете героем, пожалуй, самого странного «ролевого» дорожного шоу (road movie RPG). Разрушители — полярно разные и похожие как близнецы. Кто они беглецы из уже разрушенных застенков? Белоручки и снобы, интроверты и слезогазые грустняшки, инвалиды и изгои для которых слово «общество» означает лишь гнев, издевки и разбитое от боли сердце. Ну вот как для Кэрри на ее грёбанном балу.

Ну и еще кое-что. То, о чем Разрушители только шептались между собой оказалось правдой. Сейчас они смотрят друг другу в глаза и говорят: «Мы были преступниками. Немножко напоминаем нацистов, безропотно выполняющих самые жуткие приказы, немножко людоедов тумба-юмба, и одновременно врачей-садистов. Не хватает духа принять этот как факт. Ну да, немножко хуже обычного убийцы и немножко лучше серийного маньяка. Дно конечно, по правде говоря... Может быть поэтому каждый шаг отсюда — **Восхождение.**

Путешествие было долгим, цену пришлось заплатить высокую... но ничто великое не дается с легкостью. Длинная история, как и высокая башня, должны строиться из камня.

Стивен Кинг. "Темная Башня VII: Темная Башня"

КА-ТЕТ и ВЕЧНО-ЖИВУЩИЙ

Провести такой эксперимент-приключение может каждый читающий эти строки в компании 4-5 друзей. Присматривать за соблюдением правил и делать жизнь играющих разнообразной и интересной предстоит гейм-мастеру. В рамках игры гейм-мастер приобретает функции могущественного божества, называемому в традициях Темной Башни – **Вечно-Живущим**. А компания друзей, бросающих вызов Судьбе с момента создания игровых персонажей образует **Ка-тет**. Только предательство или смерть могут разбить узы **Ка-тета**, так говорят те, кто жил до нас.

Из этой истории можно прочитать только одну главу – oneshot (или посмотреть только один эпизод как в сериале), а можно составить из игровых встреч-глав целую книгу или сезон сериала.

КАМНИ ДОМИНО (кД)

Мы играем чтобы узнать, как сложится судьба созданных нами героев. Когда мы заходим в тупик или подвергаем созданного нами героя риску, для решения стоит, доверяясь случаю. Можно бросить монетку, можно кубик, но в этой игре, чтобы поймать Судьбу за хвост мы будем использовать два разноцветных (черный и белый) набора из 28 камней Домино. Как мы используем камни в процессе повествования подробно изложено в разделе **ПРОЦЕСС ИГРЫ**

СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА (ИП)

Каждый Разрушитель — игровой персонаж, соткан из двух соседствующих друг с другом сторон. Видимой глазу, выращенной в социуме личности – **Личины** и скрытой в глубинах разума сущности – **Сияния**.

Личину можно очертить шестью основными характеристиками или **Атрибутами**. А **Сияние** раскрывается через проявление удивительных сверхъестественных **Талантов**. **Таланты и Атрибуты** образуют жестко связанные между собой пары. Например, **Сила** связана с **Телекинезом**, а **Восприятие** с **Ясновидением**

АТРИБУТЫ	Действия	ТАЛАНТЫ	Воздействия
Сила	Поднять, перенести, сломать, ударить, вести бой без оружия, бороться, блокировать, запугивать	Телекинез	Перемещение объектов в пространстве, дистанционное воздействие на их структуру, температуру, или плотность. Важно: нужно видеть объект манипуляций!
Ловкость	Бежать, плыть, залезть, спрятаться, метнуть, вести бой холодным оружием, уклониться.	Эктопроекция	Формирование из эктоплазмы психического тела - Дубля , которое может дублировать действия физического тела. Может проникать сквозь стены, видеть физически объект не нужно. Физическое тело в момент раскрытия таланта находится в трансе.
Выносливость	Перенести боль или шок, пережить отравление, ранение, падение. Выживать в дикой местности. Есть что попало и спать где попало.	Метаморфоза	Воздействие на объекты для увеличения или уменьшения их характеристик (размера, веса, формы), воздействия на тело, преобразования тела, а также восстановление предметов или лечение живых существ.

Восприятие	Наблюдать, искать, замечать необычное, идти по следу, охотиться, стрелять из огнестрельного оружия	Ясновидение	Процессы дистанционного восприятия вероятного будущего, реального настоящего и прошлого объектов любым из 5 органов чувств
Сообразительность	Размышлять, вспоминать, делать выводы, читать, считать, сопоставлять факты, спорить и убеждать. Изобретать, чинить и ремонтировать.	Телепатия	Безмолвное восприятие и направленная передача чувств и мыслей живым объектам. Как в виде образов, так и слов.
Обаяние	Очаровывать и соблазнять, командовать, манипулировать, бросать понты, производить впечатление, изменять внешность, выступать на публику, играть чужую роль, притворяться, вдохновлять, приручать животных	Гипноз	Направленное воздействие на восприятие живых объектов. Изменение восприятия событий и дальнейшей памяти о них.

Если ты создаешь игрового персонажа распредели пары по шести уровням возможного развития. В начале повествования предстоит выбрать в какой паре будет максимально развит выбранный **Атрибут**, а в какой паре главное это раскрытие нужного вам **Таланта**. Потенциал развития каждой пары отображен в виде **Точек Роста** на соответствующем камне. Каждая закрасенная, заполненная точка роста дает **+1** к стандартной **Проверке Успеха**

На старте каждый игрок получает 6 **Точек Роста** для распределения среди **Талантов и Атрибутов**. На каждой стороне должна остаться хотя бы одна **Точка Роста**. Нет Разрушителей с нулевым развитием всех **Атрибутов**, и тем более нет с нулевым развитием всех **Талантов**.

АТРИБУТЫ		ТАЛАНТЫ

Нервное потрясение, которое испытали Разрушители во время штурма Алгул Сиенто пробудило дикие уникальные таланты. Если ты создаешь своего персонажа вынь случайный камень, сложи сумму чисел (**Σ**) и узнай свою уникальный талант. Или попроси разрешения у **Вечно-Живущего** разрешение выбрать **Уникальный Талант** за указанную им цену. Оценка **Уникального Таланта** в **Точках Роста** ниже.

Если у тебя есть идеи как разнообразить игру новыми и неописанными в правилах Уникальными Талантами в духе книг Стивена Кинга, не стесняйся предлагай их **Вечно-Живущему** и своему Ка-тету, и если они согласны используй их немедленно. Помни в Ка-тете не может быть двух участников с одинаковыми **Уникальными Талантами**

На старте каждый игрок получает только **3 Точки Роста** для покупки **Уникальных Талантов** и **Ценных Вещей**.

Σ	Талант и ОСП	Описание Уникального Таланта
0	Катализатор ••••	Способность усиливать других существ, обладающих Сиянием (а это могут быть не только люди) Наиболее известный Катализатор это Тед Бротигэн. В случае успешной проверки Таланта Катализатора все члены Ка-тета получают «второй шанс» проверки любого собственного Таланта. При провале проверки действие инвертируется, создается Недостаток вместо Преимущества (механика Преимущества и Недостатков в разделе ПРОЦЕСС ИГРЫ) Вероятность появления способности 1/28
1	Нейрокреация ••••	Способность с помощью создания, изменения или разрушения созданных собственными руками моделей влиять на окружающую реальность. Наиболее известный Нейрокреатор это Патрик Дэнвилл. При провале проверки негативные эффекты на выбор Вечно-живущего . Вероятность появления 1/28
2	Телепортация •••	Способность перемещения объектов в пространстве и если хорошо Масть ляжет, то и во времени. При провале проверки возникает ошибка конечной локации, насколько она велика скажет Потенциал белого камня Вероятность появления 1/14
3	Вампиризм •••	Способность вытягивать из человека жизненные силы, ослабляя или даже убивая его. При провале проверки действие инвертируется. Разрушитель передает жизненные силы противнику. Вероятность появления 1/14
4	Зеркало ••	Способность отражать полностью или частично психическое, или физическое воздействие на источник воздействия. При провале проверки действие инвертируется. Разрушитель притягивает чужое негативное психическое или физическое воздействие. Включая шальные пули... Вероятность появления 1/9
5	Магнетизм ••	Способность почувствовать, притягивать или отталкивать металлические, или магнитные объекты. Образовывать магнитное поле большого напряжения, воздействовать на электрический ток. В случае провала игрок не в состоянии контролировать эту способность в течении часов равных Потенциалу камня. Талант начинает проявляться спонтанно по инициативе Вечно-Живущего Вероятность появления 1/9
6	Биополе •	Наиболее распространённая и, пожалуй, самая востребованная способность Разрушителей. Это исцеление собственным биополем. Обычно носитель Таланта притягивает необходимую ему энергию откуда-то из космоса. А вот в случае Провала энергией реально придется поделиться, это скажется на Здоровье экс-Разрушителя. Вероятность появления 1/7

7	Белый Шум ••	Способность создавать распространяющееся фоновое излучение способное заглушить психическую активность противника, энергетическое и магнитное, свет/лазеры, а также электрические ток. В случае провала игрок не в состоянии контролировать эту способность в течении часов равных Потенциалу камня. Талант начинает проявляться спонтанно по инициативе Вечно-Живущего . Вероятность появления 1/9
8	Купол ••	Способность создавать защитный купол, защищающий от психического энергетического и физического воздействия. В зависимости от того как ляжет Масть . При провале проверки негативные эффекты на выбор Вечно-живущего . Вероятность появления 1/9
9	Левитация •••	Способность поднимать себя или другой объект в воздух преодолевая воздействие гравитации. Мощность или длительность воздействия зависит от Потенциала камня. В случае провала игрок не в состоянии контролировать эту способность в течении часов равных Потенциалу камня. Талант начинает проявляться спонтанно по инициативе Вечно-Живущего . Вероятность появления 1/14
10	Регенерация •••	Способность восстанавливать органы и ткани поврежденных (раненых) живых организмов в том числе свое собственное тело. При успешной проверке результат воздействия описывает игрок, а при провале Вечно-Живущий . Вероятность появления 1/14
11	Невидимость ••••	Способность исказить восприятие других субъектов живых организмов или приборов (видеокамер, например), в результате чего объект или живое существо становятся невидимыми. В случае провала игрок не в состоянии контролировать эту способность в течении часов равных Потенциалу камня. Талант начинает проявляться спонтанно по инициативе Вечно-Живущего . Вероятность появления 1/28
12	Ингибитор ••••	Способность ослаблять воздействия существ, обладающих Сиянием , психическим или энергетическим воздействием на Ка-тет. При успешной проверке результат воздействия описывает игрок, а при провале Вечно-Живущий . Вероятность появления 1/28

ЦЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ ИЗ РУИН

Если ты создаешь своего персонажа вынь случайный камень, сложи сумму чисел и узнай какой **ценный предмет** нашел в развалинах Алгул Съенто твой игровой персонажа, когда готовился отправиться в путь. Или попроси разрешения у **Вечно-Живущего** разрешение выбрать **ценный предмет** за указанную им цену. Оценка ценного предмета в **Точках Роста** ниже. Осторожно! На некоторых из предметов согласно местным преданиям, лежит проклятие. Помни в Ка-тете не может быть двух участников с одинаковыми **ценными предметами**

Σ	ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ	ОПИСАНИЕ СВОЙСТВ
0	Шар из Радуги Мерлина ••••	Странный полированный шар лаймового цвета в небольшом черном ящике железного дерева. Предоставляет Преимущество при раскрытии Талантов Ясновидения и Телепортации . По легендам постепенно распространяет скверну на душу владельца. Показывая намеренно худшие поступки близких владельцу людей.
1	Старинный револьвер неизвестного Стрелка •••	Револьвер с накладками из уже истертой слоновой кости. Когда-то принадлежал неизвестному Ка-тету Стрелков. Предмет создает Преимущество в действиях Восприятия . Иногда кажется, что в револьвере задержалась душа неизвестного Стрелка. Может и на самом деле так.

2	Лучевая винтовка ••	Винтовка из арсеналов Волков Кальи, насколько хватит батарейки неизвестно. Всего одно попадание превращает противника в прах или лужу плазмы. Ставьте на предохранитель.
3	Световой меч ••	Если вас не обучал Оби-ван Кеноби или мастер Йода, то берегите конечности. Предмет создает Преимущество в действиях Ловкости . Батарейка кстати такая же как в Лучевой винтовке. Произведено «Северным Центром Позитроники»
4	Черпашка Кан-Тах ••	Маленькая фигурка черепашки, которую можно носить в качестве амулета. На ощупь немного теплая словно живая. Предмет создает Преимущество в действиях Выносливости . <u>Может однажды спасти жизнь</u> . Но после этого утратить свою силу. Это предмет один из Символов Древней Магии .
5	Набор из летающих гранат снитчей •	Отличные фугасные гранаты. Самонаводящиеся. Если у вас есть ментальная Диадема, то полетом и взрывом гранат можно будет управлять мысленно. Вынь еще один камень чтобы узнать сумму, сколько снитчей еще осталось в упаковке.
6	Целебная Настойка на Грэфе •	Целебные травы Серединного Мира настенные на яблочном самогоне лучшее лекарство от ревматизма, простуды и повышенного артериального давления. Обладают эффектом исцеления при удачной проверке Выносливости . Вынь еще один камень чтобы узнать сумму, сколько порций-шотов еще осталось на дне бутылки.
7	Мешок Риса с Каммала •	Заговоренный шептуньями рис из городков Кальи. Прямо с праздника Каммала. Можно погадать бросив на стол, можно выложить защитный круг, можно бросить в демона. Можно сделать плов. Вынь еще один камень чтобы узнать сумму, сколько полезных действий можно сделать с рисом из этого мешка. Этот предмет служит средством для создания Символов Древней Магии .
8	Блестяшка для Хаукена ••	Медальончик горит огнем в солнечных лучах, да и при свечах блестит о-го-го. Так и притягивает взгляд. Создает Преимущество при раскрытии Таланта Гипноз . Вопрос только как вывести жертву из глубокого транса
9	Таблетки «ЛаМерк Индастриз Церебра Форте» из мозгов близнецов ••	Бедняги-близнецы из городков Кальи. Самая важная часть их мозга пошла на изготовление таблеток, стимулирующих Таланты. Осторожно таблетки Форте вызывают привыкание с первой дозы. Вынь еще один камень чтобы узнать сколько их еще осталось в упаковке. Создает Преимущество при раскрытии любого Таланта . Теперь вынь еще один камень, чтобы узнать через сколько дней желание съесть еще одну «Церебра» станет невыносимым
10	Диадема и летающая сфера-шпион •••	Произведение «Северного Центра Позитроники». Диадема белого металла и к ней маленькая сфера-шпион размером с грецкий орех. Работает только при раскрытии Таланта Телепатии . Странно, что совсем нет батареек, а от чего они тогда подзаряжаются? Или от кого?

11	Маятник Мэнни •••	Старейшины Мэнни создали медные маятники, указывающие при использовании Восприятия на сокрытые Двери между Мирами и Временами. Также Маятник создает Преимущество при раскрытии Таланта Телепортации .
12	Ушастик-Путанник. Спутник на всю твою короткую жизнь. ••••	Живой зверёк содержался в медицинской лаборатории. Убийцы в белых халатах хотели вскрыть ему черепушку, но не успели. Смышленный зверек может общаться телепатически и разговаривать голосом, подражая звукам речи. Взгляд как у Чебурашки, тоже ищет друзей.

ИНВЕНТАРЬ

Алгул Сьенто на момент начала путешествия представляет уникальное место, где можно встретить вещи из множества «где» и «когда». Поэтому что конкретно возьмет с собой бывший Разрушитель с собой зависит исключительно от проверки его **Сообразительности**.

Если проверка проходит успешно, то **вещь в наличии** в рюкзаке путешественника. При частичном успехе есть вещь, которая может заменить собой то что искал, но не во всем. При неудаче, вещь к сожалению, забыта. Не забывайте записывать на **лист Биографии** описывающий созданный вами игровой персонаж всё, что попало к вам в рюкзак. **Вечно-Живущий** контролирует чтобы из рюкзака ничего не вываливалось. Не забывайте, что различные предметы в различных мирах и временах имеют совершенно разный статус легальности. А иногда становятся бесполезны.

Оружия в городе, после бойни, ну просто завались, опишите, что именно вы хотите взять с собой. Но огнестрельное оружие практически бесполезно без наличия патронов, а их много не унесешь. Извлеки еще один камень, сложи сумму и посмотри сколько обойм/магазинов ты смог найти и взять с собой. Запиши в лист **Биографии**, в путешествии так легко ты уже ничего не добудешь. Обрати внимание на **Силу** персонажа, каждая имеющаяся **Точка Роста** даст возможность переносить **одну большую вещь**. Большая вещь — это вещь которую в обычной жизни нужно нести двумя руками. Вот штурмовая винтовка М16, например, это действительно большая вещь, а финку НКВД можно и в карман спрятать.

ВОСПОМИНАНИЯ И ФАКТЫ БИОГРАФИИ

Все-таки у Разрушителей до того, как они оказались в городе-тюрьме, была какая-никакая социальная жизнь. Запиши столько **Фактов Биографии** своего игрового персонажа сколько **Точек Роста** у тебя в **Атрибутах** на начало игры.

Один раз за главу повествования ты можешь озвучить **Факт Биографии**, который даст тебе **Преимущество** при проверке Успеха. **Вечно-Живущий** имеет право не одобрить твой выбор. **Факт Биографии** — это простое, объединенное смыслом, рассказывающие о прежней жизни Разрушителя. Например: «Джо пять лет проработал водителем дальнбойщиком в Канаде» / «Андрей молодой бандит из Солнцевской группировки» / «Анна кандидат биологических наук и преподаватель в университете Минска»/ «Мамба сын вождя племени в Конго» **Факт Биографии** становится частью реальности повествования в момент заявления игрока о преимуществе которое называется **Воспоминание**

Будучи однажды написанным **Факт Биографии** нельзя изменить. Но его можно дополнить, добавить факты на общую нить повествования. Каждая новая **Точка Роста** в **Атрибутах** позволяет игроку добавить новый факт.

Учти **Вечно-Живущий** также один раз за главу повествования может использовать подходящий **Факт Биографии** как **Недостаток**

СОЦИАЛЬНЫЕ СТИГМАТЫ И ТРАВМЫ

Жизнь в обществе потребления — это боль. Быть не таким как все, это боль вдвойне. Окружающие не забывают ее причинять. Насмешками, «играми в собачку» вещами которые ты любишь, издевательствами над твоей детской влюбленностью, дурацким бойкотом, когда тебя как будто не существует, желанием увидеть твою слабость и слезы в качестве доказательства собственного превосходства. Можешь выбрать из списка выше или добавить что-то свое.

Запиши свой социальный стигмат или травму из прежней жизни одним простым предложением как **Факт Биографии**. **Добавь себе два дополнительных Точки Роста для создания персонажа**. Если тебе удалось проскочить между струйками социального «золотого дождя» и не намочить костюмчик ничего не добавляй, оставь как есть. **Если ты сможешь изящно отыграть свою слабость, то жди награду в виде Ступени Восхождения от Вечно-Живущего**.

Один раз за всё повествование в целом ты можешь озвучить **как ты преодолеваешь свою травму или социальный стигмат**, и получить автоматический Успех при любой проверке.

«СКЕЛЕТ В ШКАФУ»

Есть факты, в которых стыдно признаться даже себе. Предательство друзей. Убийство ради наживы или насилие над невинными. Если тебе есть в чем искренне раскаиваться и есть что прятать от своего Ка-тета, **опиши свой «скелет в шкафу» как Факт Биографии и получи одну дополнительную Точки Роста для создания персонажа**. Если совесть чиста, то оставь все как есть. Покажи свой «скелет» Вечно-Живущему, может это и не «скелет» вовсе, а так ошибки юности.








Один раз за всё повествование в целом ты можешь вытащить свой «скелет из шкафа» и показать его Ка-тету и другим людям, а затем получить автоматический Успех при любой проверке связанной с искуплением своего Греха.

ВОЗРАСТ РАЗРУШИТЕЛЯ

Возраст экс-Разрушителей игрок определяет самостоятельно. Описание данное в источниках предполагает, что это может как первоклассник, так и седовласый пенсионер. **Сиянию** все возрасты покорны. В любом случае возраст нужно занести в лист **Биографии**. Разделив кривой чертой время, проведенное вне стен города-тюрьмы и время работы Разрушителем.

ЗДОРОВЬЕ ПЕРСОНАЖА

Ранения, болезни и несчастные случаи неизбежны на долгом пути. Главное вовремя приступить к лечению. Всего уровней здоровья 7. Если вы вошли в последние три, то готовьте лопату или черный пластиковый пакет. Ничем хорошим ваше путешествие может не закончиться. Пока еще не поздно, позовите хорошего врача (хотя большинство местных «Менгеле» убили Стрелки), можно залить горе грэфом изнутри или раны снаружи. Ну или попробовать что ни будь экстрасенсорное, например, раскрыть **Талант Биополе**, а еще лучше **Регенерацию**.

	ЗДОРОВЬЕ		Описание уровня Здоровья
	ЗДОРОВ		Стартовое состояние здоровья персонажа.
	ЦАРАПИНА или СИНЯК		Вынь камень и посмотри сумму. Это количество часов до полного выздоровления.
	ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ		Вынь камень и посмотри сумму. Это количество дней до полного выздоровления.
	СЕРЬЕЗНОЕ РАНЕНИЕ	-1	Вынь камень и посмотри сумму. Это количество дней до перехода в состояние Легкого ранения. Штраф ко всем проверкам -1
ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ НЕВОЗМОЖНО БЕЗ МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩИ			
	ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	-2	При получении Тяжелого ранения вынь еще один камень и посмотри сколько еще осталось дней до перехода в Критического ранение / или для выздоровления с переходом в состояние Серьезного ранения. Штраф ко всем проверкам -2
	КРИТИЧЕСКОЕ РАНЕНИЕ	-3	При получении Критического ранения вынь еще один камень и посмотри сколько еще осталось часов до перехода в Смертельное ранение /или для отчаянной борьбы за жизнь с переходом в Тяжелое ранение. Штраф ко всем проверкам -3
	СМЕРТЕЛЬНОЕ РАНЕНИЕ	-4	При получении Смертельного ранения вынь еще один камень и посмотри сколько еще осталось минут для того чтобы отомстить врагам, попрощаться с товарищами по Ка-тету /или если повезет перевести Смертельное ранение в Критическое. Штраф ко всем проверкам -4

ПРОЦЕСС ИГРЫ

КАМЕНЬ = СУММА двух 6-гранных костей (2D6)

Каждый камень представляет собой условный жребий или «фиксированный вариант броска» двух шестигранных костей (2D6), сумма чисел обеих сторон камня используется для проверки Успеха конкретного предпринятого действия или комплексного разрешения конфликта из нескольких действий согласно заявке тянущего жребий.

Сумма меньше либо равна 3 – действие полностью неуспешно, Случай оказался сильнее и последствия неминуемо и негативно скажутся на повествовании.

Сумма равна от 4 до 6 - частичная неудача, всё идет хуже некуда, но соломинка шанса еще есть

Сумма равна от 7 до 9 - частичный успех или успех ниже ожиданий, что-то пошло не так, чаще всего исправить на месте ошибку нельзя и нужно готовится к последствиям ошибки.

Сумма равна от 10 до 12 – полный успех, успех совпадает с ожиданиями или с заявкой Ка-тета

Сумма равна 13 и больше – чрезвычайный успех или успех выше ожиданий, помимо заявленного результата Ка-тет ждет приятный бонус. Подарок Судьбы.

СТАНДАРТНАЯ ПРОВЕРКА УСПЕХА

Все проверки производятся только и исключительно игровыми персонажами. Противники или Вечно-Живущий соревновательных и контекстных проверок не производят.

Стандартная проверка успеха = Сумма на камне + Точки Роста в Атрибуте/Таланте

При получении **Преимущества** к жребию дополнительно извлекается еще один черный камень с суммой и для подсчета Успеха используется один из них с лучшим результатом.

При получении **Недостатка** для подсчета Успеха используется худший результат из двух имеющихся.

Факты Биографии создают различные **Преимущества и Недостатки**

ЧЕРНЫЕ КАМНИ: ПУТИ СЛУЧАЙНОСТИ



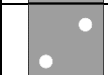
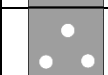


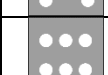
Черный набор камней представляет собой противоборствующие Ка-тету силы Случайности. Для проверки участник Ка-тета тянет жребий из закрытого мешка, или шляпы/чаши с набором вслепую. В большинстве случаев **черный Камень используется как Сумма для проверки Успеха**. Если черный камень использован он уходит на Кладбище черных камней. Когда все черные камни переместились на Кладбище каждый в Ка-тете получает дополнительный (второй, третий и так далее) белый камень, который остается на столе это **Ступень Восхождения (белый камень опыта и Предопределения смотри соответствующий пункт ниже)**

КАМЕНЬ = МАСТЬ + ПОТЕНЦИАЛ

Каждый камень также может обладать не только количественной, но и качественной стороной. При этом одна из половин камня Домино (любая, по выбору игрока) может быть по аналогии с игральными картами рассмотрена как **Масть**. Когда мы принимаем одну сторону камня Домино за **Масть** оставшаяся часть будет показывать силу или **Потенциал** возможного события.

Масть показывает наилучшие возможные направления куда с наименьшим сопротивлением в данный момент можно приложить свою психическую энергию. Когда Талант раскрывается с учетом Масти экс-Разрушитель образно говоря «плывет по течению». Небольшими усилиями достигается максимально возможный результат. Чем выше **Ступень Восхождения**, чем больше у вас белых камней на столе, тем больше вероятность найти нужное «течение» энергии для своих действий.

МАСТИ КАМНЕЙ

	Пространство, Небо, Хаос, Пустота-Между-Мирами, «Тодеш»
	Дух и Духи, Призрачное, Невидимое но Реальное, Тени, Темная Башня В Различных Мирах, Ось Миров, Мужское начало
	Человек, Люди, Разум, Сны, Иллюзии, Женское начало
	Энергия, Свет, Электричество, «Сияние», Артефакты Древних Людей, изделия «Северного Центра Позитроники»
	4 Природных Стихии, Материя, Вещи, Вещество, Неживые Объекты, Механизмы
	Плоть, Жизнь, Живые Объекты, Растения, Животные, Природа,
	Время, Измерения и Отражения, Дороги, Множество Миров
	

Действия «против течения», без учета выложенных Мастей всегда имеют Потенциал 0 . Т.е всегда максимальная сфера влияния такого воздействия — это только сам оператор.

ПОТЕНЦИАЛ КАМНЕЙ ПРИ РАСКРЫТИИ ТАЛАНТОВ

ТАЛАНТ	ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ЗНАЧЕНИЯ ПОТЕНЦИАЛА
Телекинез	<p><u>Число объектов</u>, которые были подвержены одновременному воздействию Таланта. 1 точка – 1 существо одинакового размера с оператором</p> <p><u>Вес и размер</u> перемещаемого Телекинезом объекта. 0- маленький объект, 1 – это половина собственного веса/размера, Значение «2» это собственный вес оператора, «3» это собственный вес X 2, «4» свой вес X 4, «5» свой вес X 8 и наконец «6» это способность поднять свой вес X 16.</p> <p><u>Длительность воздействия в Ходах</u> во время боя или в минутах в небоевом режиме. 0- это мгновенное действие, например, притягивание или отбрасывание, 1 – одна минута или один Ход, Значение «2» две минуты или два Хода.</p>
Эктопроекция	<p><u>Расстояние до объекта</u>. 0 - Касание рукой физического тела, 1 - комната или небольшое помещение, 2 большое здание 3- улица/микрорайон/поселок 4 – небольшой город до 1 млн или район (дистрикт) , 5 – город более 1 млн, область, штат, 6 – большая страна или макрорегион.</p> <p><u>Сила воздействия</u> 0 – легкий полтергейст, шум, падение предметов. 1 – сила и навыки маленького ребенка до ходьбы, 2 – сила ребенка до 4 лет, 3 – сила первоклассника, 4 – младшего школьника 5- сила подростка 6 – сила и навыки взрослого человека.</p>
Метаморфоза	<p><u>Длительность воздействия в Ходах</u> во время боя или в минутах в небоевом режиме. 0- это мгновенное действие, 1 – одна минута или один Ход, Значение «2» две минуты или два Хода.</p>
Ясновидение	<p><u>Расстояние до объекта</u>. 0 - Касание рукой физического тела, 1 - комната или небольшое помещение, 2 большое здание 3- улица/микрорайон/поселок 4 – небольшой город до 1 млн или район (дистрикт) , 5 – город более 1 млн, область, штат, 6 – большая страна или макрорегион.</p> <p><u>Протяженность взгляда во времени в прошлое или будущее</u> 0 – прямо сейчас и до 15 минут; 1 – до 6 часов 2 – до 24 часов 3 – до недели 4 – до месяца 5 – до года и более 6 – десятки и сотни лет.</p>
Телепатия	<p><u>Число объектов</u>, которые были подвержены одновременному воздействию Таланта.</p> <p><u>Количество простых предложений</u>, передаваемых или считываемых с разума противника телепатически. Каждая точка это 1 предложение без учета предлогов и частиц. <u>Внимание: внутри Ка-тета телепатическая передача и прием происходят даже при «нулевом» Потенциале.</u></p>
Гипноз	<p><u>Число объектов</u>, которые были подвержены одновременному воздействию Таланта. <u>Количество слов в команде внушенной Гипнозом</u> (Спи, Спи глубоко, Спи крепко до утра и т.д.) Каждая точка это 1 слово без учета предлогов и частиц. <u>Количество простых предложений</u>, описывающих воспоминание под Гипнозом. Каждая точка это 1 предложение</p>

УНИКАЛЬНЫЕ и ДИКИЕ ТАЛАНТЫ

ТАЛАНТ	ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ЗНАЧЕНИЯ ПОТЕНЦИАЛА
Катализатор	Количество объектов и время воздействия как в Телекинезе
Нейрокреация	Сила перенесения воздействия на объект. Каждая точка от 0 это 20%, до макс. 120%; При этом 100% это точное перенесение в реальность вашего творчества.
Телепортация	Число объектов, масса объектов и длительность открытия портала аналогично Телекинезу .
Вампиризм	Число объектов 1 точка – 1 существо одинакового размера с оператором Сила воздействия 1 точка – 1 уровень здоровья/ход или минуту вне боя
Зеркало	Количество объектов и время воздействия как в Телекинезе
Магнетизм	Вес объектов и время воздействия аналогично Телекинезу Расстояние до объекта 0 точка = рост оператора X2 / X4/ X8/ X16/ X32/ X64/ X128 при 6
Биополе	Число объектов 1 точка – 1 существо одинакового размера с оператором Сила воздействия 1 точка – 1 уровень здоровья/ход или минуту вне боя
Белый Шум	Расстояние поля 0 точка = рост оператора X2 / X4/ X8/ X16/ X32/ X64/ и до X128
Купол	Радиус от стоп. Каждая точка = 2 метра Время воздействия как в Телекинезе
Левитация	Высота полета – 0 точка = рост оператора X2 / X4/ X8/ X16/ X32/ X64/ X128 при 6 Вес груза аналогично Телекинезу . Длительность полета 1 пункт = 10 минут
Регенерация	Если вы хотите, чтобы рука снова отросла, а не превратилась под воздействием Биополя в пышущую здоровьем культу. Примените Регенерацию . Сила воздействия 1 точка – 1 уровень здоровья/час и только вне боя.
Невидимость	Количество объектов и время воздействия аналогично Телекинезу
Ингибитор	Аналогично Катализатору и Телекинезу

БЕЛЫЕ КАМНИ: СИЯНИЕ ТАЛАНТА

Белый набор камней представляет собой помогающие Ка-тету силы Предопределения. Каждый в катете на момент начала игры получает 1 белый камень Домино. Он символизирует накопленный опыт или **Степень Восхождения**. В большинстве случаев белый камень используется как выражение **Масти** и **Потенциала**, каждый, когда участник Ка-Тета раскрывает один из своих **Талантов**. Если белый камень **использован** он уходит на Кладбище белых камней. **Взамен него** на стол извлекается новый белый камень. Когда в мешке/чаше/шляпе не остается больше ни одного белого камня, т.е все белые камни либо уже на Кладбище, либо на игровом столе все участники Ка-тета получают дополнительный белый камень, который остается на столе это **Степень Восхождения**.

СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Если участники Ка-тета действуют совместно, то совершается проверка одним общим черным камнем, но все **Точки Роста** при этом суммируются. При совместном раскрытии **Таланта**, белый камень с **Мастью** и **Потенциалом** дает игрок с максимальным развитием **Таланта**.
Преимущества от Биографии во всех случаях не возникают!

БОЕВЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Если ты ведешь бой без оружия, борешься или боксируешь.	Проверь Успех извлеки черный камень и добавь Силу .
Если ты ведешь бой холодным оружием	Проверь Успех извлеки черный камень и добавь Ловкость
Если ты стреляешь или меташь	Проверь Успех извлеки черный камень и добавь Восприятие

Если в **Биографии** есть **факт** очевидно дающий **Преимущество** заяви о нем. И получи два камня для выбора лучшего исхода сражения.

Сумма меньше либо равна 3 – прими ответный удар, Броню не помогла, уменьши Здоровье персонажа как минимум на 1 Уровень, в соответствии с Уроном оружия.

Сумма равна от 4 до 6 – противник попал по тебе, вычти из урона свою Броню, и если урон все еще слишком велик проверка **Выносливости** может спасти ситуацию. При результате ≥ 7 полный урон снижен на 1 Уровень

Сумма равна от 7 до 9 – ты попал по противнику, но не так и не туда, куда хотел. Ущерб очевиден, но бой продолжается. Уменьши Здоровье врага за вычетом его Брони или толстой шкуры.

Сумма равна от 10 до 12 – ты попал по адресу, прописал как Роланд завещал. Игнорируй Броню. Уменьши Здоровье врага как минимум на 1 Уровень

Сумма равна 13 и больше – успех выше ожиданий, удвой ущерб врагу или расскажи сам как ты с ним справился.

ИНИЦИАТИВА







Сделай стандартную **проверку Успеха** и **если сумма ≥ 7 то ты ходишь первым**, если 6 и меньше тогда первыми ходят враги.

ОРУЖИЕ и БРОНЯ

Каждое оружие имеет свои особенности и **Вечно-Живущий** не стесняется в хэштэгах чтобы описать эти фишки и приколы. Например, револьверы *#без_осечек* / копья *#застревают_в_теле* / кулацкий обрез 12 калибра с картечью *#останавливает_быка* и так далее. Добавляй красок в серые пустоши Тандерклепа.

С Броней абсолютно тоже самое. Особенностей много. *#Молоты_бьют_кольчуги* или *#В_экзоскелете_батарейки*. Запиши важное, чтобы не забыть прямо в **Биографию**. **Вес брони обычно равен ее классу защиты**. Если **Сила твоего персонажа = весу Брони**, то можно бодро идти вперед. Если сила меньше, то далеко ты так не уйдешь.

КЛАСС	РАЗЛИЧНЫЕ ВАРИАНТЫ БРОНИ
- 1/2	Плотная одежда, ватники, ушанки, зипуны и другая зимняя одежда.
- 1	Кожаная броня, разные садо-мазо комплекты панков из «Безумного Макса»
- 2	Кольчуги, пластинчатые доспехи, бронежилеты ГОСТ №2-№1
- 3	Рыцарская броня Возрождения, кирасы 19 век, бронежилеты ГОСТ №3-№4
- 4	Броня класса ГОСТ №5-№6, бронешлемы «Сфера»
- 5	Экзоскелетоны «Позитроники», экспериментальные образцы брони

	ЗДОРОВЬЕ	УРОН	Описание уровня Здоровья
	ОРУЖИЕ ЦАРАПИН	½	Не летальное оружие наносящее поверхностное ударное либо шоковое повреждение. Но эффект накопления есть, и резиновыми дубинками вполне себе можно убить.
	ОРУЖИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ	1	Кастеты, «розочки», кухонные ножи, травматические пистолеты, обух топора, молоток и другой хоз.инструмент, камни пращи, телескопические дубинки, дартс
	ОРУЖИЕ СЕРЬЕЗНЫХ РАНЕНИЙ	2	Охотничьи ножи, кухонные тесаки, короткие мечи и шпаги, кинжалы, стрелы лука, пистолеты 9 мм /.38 с одиночными, томагавки, метательные ножи, осколки гранат и мин, выстрел из ружья или обреза дробью
	ОРУЖИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ	3	Длинные мечи, сабли, топоры, копыя, арбалетный болт, пистолет 9 мм /7,62 мм очередь, пистолеты-пулеметы 5,45 мм очередь, пистолет магнум, револьверы Стрелков, штурмовые винтовки США / СССР / КНР одиночными
	ОРУЖИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ	4	Двуручные секиры, лабрисы и мечи, кавалерийская пика, световой меч, штурмовые винтовки очередью, снитчи
	ОРУЖИЕ СМЕРТЕЛЬНЫХ РАНЕНИЙ	5	Снайперские винтовки, крупнокалиберные пулеметы, гранатометы, лучеметы

СТУПЕНИ ВОСХОЖДЕНИЯ, ОПЫТ и РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА





Ступени Восхождения выражены дополнительными к первому камню белыми камнями, лежащими на игровом столе. Любой камень из Ступеней Восхождения может быть использован при раскрытии **Таланта точно также** как первый белый камень, который выдается в начале игры и всегда находится на игровом столе рядом с игроком. Большое количество камней «в руке» игрока создают множество комбинаций раскрытия Таланта. Белые камни после извлечения из мешка хранятся открыто на игровом столе.

Ступени выдаются каждый раз по одной штуке в руку, когда ВСЕ черные камни ушли на кладбище, или, когда ВСЕ белые камни на руках у Ка-тета или также ушли на кладбище.

По завершении каждой очередной главы истории о Восхождении (игровой сессии) **Вечно-Живущий также** выдает каждому в Ка-тете очки опыта в виде Ступеней Восхождения (белых камней).

- Один камень можно получить за победу над серьезным противником или спасение участника Ка-тета с риском для жизни.
- Второй камень выдается только одному из Ка-тета по выбору самих игроков за изящный и впечатляющий ролеплей игрового персонажа, его достоинств, недостатков и **Воспоминаний о Фактах**

По завершении прошедшей главы или перед началом следующей главы игрок может обменять Ступени Восхождения на точки роста в листе Биографии игрового персонажа.

	Чтобы получить первую Точку Роста в Атрибуте/Таланте необходимо потратить всего 1 Ступень Восхождения .
	Чтобы поднять развитие с первой до второй точки, нужны 2 Ступени . Общий вклад = 1+2 = 3
	Для перехода на третью точку, соответственно еще 3 Ступени . Всего 1+2+3 = 6
	Для достижения четвертой точки нужно еще 4 Ступени . Итого 1+2+2+4 = 10

ДУБЛЬ

При выпадении одинаковых чисел на двух половинах черного камня (черный дубль) Игрок может в этом, и только в этом ходу совершить действие **Атрибута** + воздействие **Эктопроекции** одновременно одним ходом, используя для проверки успеха белый камень + **Талант Эктопроекция**. Визуально это выглядит как появление оператора в двух точках пространства одновременно. Обычного для Эктопроекции трансового состояния при этом не возникает.

При выпадении одинаковых чисел на двух половинах белого камня (белый дубль) Игрок может совершить раскрыть любой из своих **Талантов**, используя для определения **Масти** и **Потенциала** черный камень, а не белый как обычно.

ЗЕРО: «КОРОЛЬ НА ЧАС» ИЛИ ПЕРЕДАЧА НАРРАТИВНЫХ ПРАВ

При выпадении «зеро» т.е. нуля на одной из сторон черного камня, игрок по своему желанию и с разрешения **Вечно-Живущего** может принять нарративные права и соблюдая правила «**Король на час**» рассказать свой исход события. Для проверки успеха используется белый камень.

ПРАВИЛА «КОРОЛЬ НА ЧАС»:

Вне зависимости от успеха или провала броска

Развитие ситуации - ДА, нарушение логики - НЕТ

Новые событие или обстоятельство - ДА, новые предметы или персонажи - НЕТ

Чудесное спасение - ДА; чудесное уничтожение – НЕТ

«НУЛЕВОЙ» АТРИБУТ

У каждого экс-Разрушителя есть **Атрибут**, который останется на протяжении всей игры в неразвитом состоянии. Посмотри свой «нулевой» **Атрибут**.

АТРИБУТ «0»	ТЫ МОЖЕШЬ ОДНАЖДЫ В ГЛАВУ ПОВЕСТВОВАНИЯ:
Сила	Способность извлечь камень с кладбища на стол
Ловкость	Инверсия. В этом ходу белый камень считается как Сумма , а черный как Масть и Потенциал .
Выносливость	Способность вернуть камень в мешок сразу после использования.
Восприятие	Создать Преимущество другим игрокам при выборе камней пропуская свое действие/воздействие.
Сообразительность	Совершить обмен между игроками Ступенями Возвышения
Обаяние	Получить <u>автоматический успех</u> с последствиями, без проверки временно сокращая точки, соответствующие действию Атрибута/Таланта . Таким образом, игрок получает ограничение, которое сохраняется до завершения игровой главы.

СИГУЛЫ (СИМВОЛЫ МАГИИ)



Темная Башня состоит из множества камней. Некоторые из них несут на себе непонятные **Символы**, магически влияющие на события во множестве миров. **Символы** или **Сигулы** будучи начертанными становятся фокусом воздействия незримых и нечеловеческих сил. Силы эти не нейтральны, а подчас настоятельно требуют от колдуна свою цену за небольшие чудеса, которые они производят. На камнях они отражаются в виде узоров точек геомантических фигур, имеющих свое имя и могущих выступать в качестве особой уникальной **Масти** для оператора, знающего значение **Сигула**. Самый известный **Символ** — это пылающее Око Алого Короля.

Знание Символа возможно только из внешнего источника. От другого колдуна, из проклятых манускриптов, из найденных в могилах волшебников свитков или знаков на гробницах

чернокнижников. **Вечно-Живущий** сам устанавливает и называет цену за знание или использование Символов. И если новичок в колдовстве согласен. То Символ начинает работать.

	Око Алого Короля и сигула помечающая всех его слуг.		Скорость, Скороходы
	Земля во всех значениях этого слова Твердь земная.		Мутация, Алхимия, Мутабор
	Жилой дом или Базар как место торговли, Здания		Ночное и лунное, Темнота
	Длинное, продолжительное, долгое		Дневное и солнечное, Свет
	Люди как толпа, скопление существ		Прибыли и убытки, Деньги, Финансы.
	Цветок, Сад, Эстетика и красота		Белизна и Краснота, Добро и Зло, Благо и Проклятие
	Звезды, Небо, Высота, Облака		Преграда, Плотина, Экран
	Мужское и Женское, единство и борьба противоположностей		Драконы и Сокровища, Монстры
	Горе или Радость		Колесо Фортуны и барабан револьверов Стрелка.
	Топор Палача чтобы это не значило		Гармония, Мир, Покой

О СУТИ ВОСХОЖДЕНИЯ. ЗАЧЕМ ЭТО ВСЁ? ВСЕ ЛИ ПОПАДУТ НА ПОЛЕ БЕСКОНЕЧНЫХ РОЗ?

В Ка-тете «Револьвера» который возглавлял Роланд Дискейн , только он один после долгих лет испытаний дошел до Поля Роз. Но можно ли сказать, что участники его Ка-тета делившие с ним радости и несчастья пути не дошли? Как говорил Джейк перед смертью «Есть и другие миры кроме этого». Путь к Башне не ограничен одной жизнью. По большому счету мы уже сейчас на одном из этажей Темной Башни играем свою роль в незримом театре. А наше тело только тень, отбрасываемая в один из множества обитаемых миров. Суть похода сменить масштаб восприятия. Стать больше, чем ты есть. Понять кто ты, и зачем ты здесь. Спасти, то что может быть спасено, а в чем-то даже прыгнуть выше головы. Именно в этом грань между Смертными обитателями Башни (Коротко-Живущими) и Героями (Долго-Живущими).

АНТАГОНИСТЫ



НИЗКИЕ ЛЮДИ В ЖЕЛТЫХ ПЛАЩАХ, РЕГУЛЯТОРЫ, КОН-ТОЙ

Все это термины, обозначающий низших людей. Кан-той - существа с крысиными головами, носящие гуманоидные маски. Маски выращены и сделаны из живого латекса. Кан-той поклоняются человеческому облику и верят, что они сами постепенно превращаются в людей. Они называют этот процесс "становлением". Именно кан-той доставляли из всех времен и миров будущих Разрушителей в Алгул Сьенто

**Уровень здоровья – 5 Пистолет Беретта или Кольт – 2
Армейские ножи – 2 ; Без навыков рукопашного боя;
КлассБрони – 1 или 2; Подвержены телепатии;
Носят «шапочки из фольги» экранирующие телепатию**



ТАХИНЫ

Тахины - существа, которые не принадлежат ни к естественному (физическому) миру, ни к магическому миру Прима. По словам Роланда, они незаконнорожденные существа откуда-то посередине между ними. У тахинов тела людей, но головы зверей. Крупнее и выше среднего человека.

**Уровень здоровья – 8 Штурмовые винтовки – 3
и пистолеты пулеметы – 2 ; Армейские ножи – 2 ;
Навыки рукопашного боя – 2
КлассБрони – 3 ; Не подвержены телепатии;**



РЕНЕГАТЫ

Люди, обладающие Сиянием и добровольно согласившиеся служить Алому Королю. В чем-то похожи на экс-Разрушителей, но никогда не жили в настолько комфортных условиях. Жаждают крови.

**Уровень здоровья – 7 Автоматический пистолет – 2
Навыки рукопашного боя – 1 Класс Брони – 0 или 1 ;
Выбери два обычных Таланта Сияния и один уникальный.
Подвержены телепатии;**



ОМАРОПОДОБНАЯ ТВАРЬ

Ползучая тварь похожая на омара. Туловище, около 4-х футов в длину, высота - 1 фут, вес примерно фунтов 70. Холодные глаза на стебельках, длинный зазубренный клюв. Издавала жалобные, даже отчаянные настойчивые вопросы на неизвестном языке: "Дид-э-чик? Дум-э-чум? Дад-э-чам? Дэд-э-чек?". Может передвигаться с исключительной быстротой..

Уровень здоровья – 6 Атака – 2 Класс Брони – 2 ;

ТЕМНАЯ БАШНЯ. ВОСХОЖДЕНИЕ

АТРИБУТЫ

Распредели 6 Точек Роста по парам Атрибут и Талант

ТАЛАНТЫ

- | | |
|-------------------|--------------|
| АТРИБУТЫ: | ТАЛАНТЫ: |
| Сила | Телекинез |
| Ловкость | Эктопроекция |
| Выносливость | Метаморфоза |
| Восприятие | Ясновидение |
| Сообразительность | Телепатия |
| Обаяние | Гипноз |



+2

СОЦИАЛЬНЫЕ СТИГМАТЫ и ТРАВМЫ (+2 к Точкам Роста)

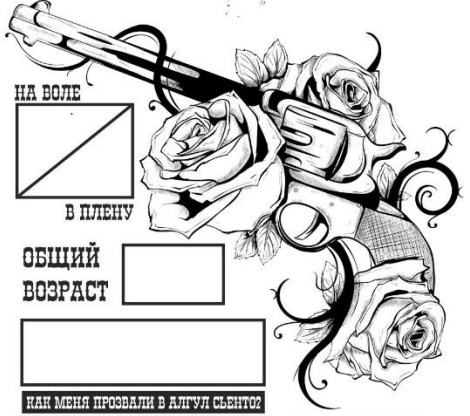


+1

СКЕЛЕТ В ШКАФУ (+1 к Точкам Роста)

- ЗДОРОВ
- ЦАРАПИНА Оружие в руках Патроны
- ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ Броня на себе
- СЕРЬЕЗНОЕ РАНЕНИЕ (-1)
- ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ (-2)
- КРИТИЧЕСКОЕ РАНЕНИЕ (-3)
- СМЕРТЕЛЬНОЕ РАНЕНИЕ (-4)

БИОГРАФИЯ



НА ВОЛЕ

В ПЛЕНУ

ОБЩИЙ ВОЗРАСТ

КАК МЕНЯ ПРОЗВАЛИ В АЛЛУЛ СЬЕНТО?

КАК МЕНЯ НАЗВАЛИ РОДИТЕЛИ?

ГДЕ Я РОДИЛСЯ (ГОРОД И СТРАНА)

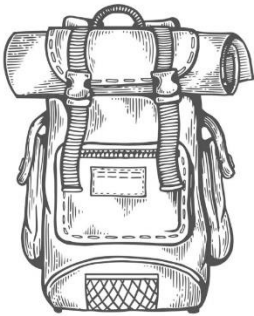
В КАКОМ ГОДУ Я РОДИЛСЯ

Уникальный Талант

Ценный предмет из руин Аллул Сьенто

-
-
-
-

Большие предметы = точкам Силы



ИНВЕНТАРЬ

Оружие в рюкзаке Патроны

Оружие в рюкзаке Патроны

