

# БАШНЯ АЛХИМИКА

Игра о башне, полной опасностей и сокровищ,  
и о необычных искателях этих сокровищ

Тема: Восхождение

Ключевые слова: Башня, Символ, Сплав

Автор: Елизавета Власова



До Катаклизма миром правили люди — они распахивали землю и приручали животных, строили прекрасные города и протягивали между ними паутину дорог. Они осваивали новые территории, боролись с монстрами, воевали и торговали друг с другом. И, конечно, среди людей были великие Маги и Алхимики.

По слухам, именно они в своей неудержимой погоне за запретными знаниями, однажды разозлили Богов и те обрушили на землю свой гнев, превратив пахотные поля в пустоши, отравив источники и наслав чуму на зверей. Солнце вспыхнуло ярко, как если бы в небесах разгорелся пожар — этот пожар длился целую неделю и его называли Катаклизмом.

Большинство людей погибло в дни Катаклизма, а выжившие превратились в мутантов и дикарей.

Но задолго до наказания от Богов, Алхимики создали вас — разумные машины, состоящие из металла, костей и стекла.

Внутри каждого из вас хранится сосуд с магической эссенцией, а на теле выгравированы алхимические символы металлов, использованных при вашем создании, но это — единственное, что вас объединяет. Внешне ни одна разумная машина не похожа на другую, вы создавались разными людьми и с разными целями.

Тела многих из вас очертаниями похожи на человеческие, такова была прихоть ваших творцов, но вы устроены совершенно иначе, непохожими ни на людей, ни на зверей. Вы не нуждаетесь ни в чистой воде, ни в пище, ваши тела прочнее людских и для поддержания жизни вам требуется только магия.

Но магии остается все меньше. Она постепенно иссякает, с каждым вашим шагом из вас уходит ее малая доля, а без магии сознание разумной машины угасает и тело становится бесполезным мусором, медленно поедаемым ржавчиной.

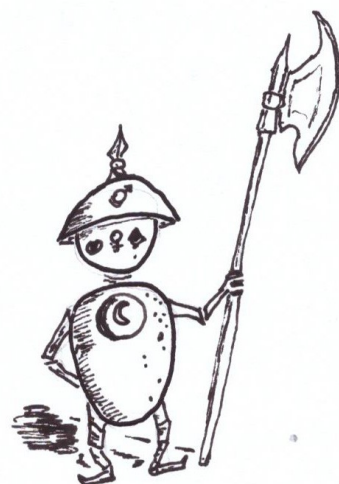
Вы скитаетесь по миру, переходя от одних руин к другим, собирая все, что осталось от ваших создателей, Алхимиков. Одни из вас просто ищут магические предметы и зелья, вытянув магию из которых разумная машина может исцелить полученные раны и продлить свою жизнь. Другие пытаются разгадать тайну Катаклизма.

Третьи же надеются среди записей Алхимиков отыскать секрет создания таких как вы, чтобы заселить разумными машинами опустошенные земли. Ваши создатели когда-то смогли сравниться с Богами, сотворив новую жизнь, а теперь, возможно, пришел ваш черед.

Самые могущественные Алхимики всегда жили со своими семьями и учениками в высоких каменных **Башнях**, винтовые лестницы которых похожи на скрученный болезнью хребет дракона.

Каждое восхождение к вершине **Башни Алхимика** — опасная экспедиция. Чем выше вы поднимаетесь, тем выше шанс столкнуться с обвалом, встретить одичавших людей или голодных зверей. Многие Алхимики устанавливали в **Башнях** магические ловушки, да и сам камень становится хрупким под воздействием солнца, ветра, кислотных дождей, прожигающих даже металл. Но сокровища и тайны, спрятанные в лаборатории Алхимика на самом верху **Башни** стоят любых опасностей, с которыми вы столкнетесь при восхождении.

Согласно традиции, в каждой **Башне Алхимика** восемнадцать этажей, и если вам повезет, то вы побываете на каждом и достигните вершины. А если нет — то камни рухнувшей Башни погребут под собой обломки ваших тел.



«Башня Алхимика» — короткая игра в жанре *dungeon crawl*, посвященная восхождению на **Башню Алхимика** и столкновению с разными опасностями или задачами по пути к цели. Игра предназначена для 1 ведущего и 2-3 игроков, которым понадобится вести учет ран, полученных персонажами (с помощью фишек или ручки и бумаги). При желании игру можно легко модифицировать в приключение без ведущего или даже соло-приключение.

Также для игры понадобится дженга из 54 брусков. 18 из них заранее должны быть отмечены символом **Железа** (♂), 18 — символом **Меди** (♀), 18 — символом **Серебра** (☾). Это — металлы из которых состоят тела персонажей и к которым персонажи будут обращаться, когда придется справиться с непростой задачей, совершив проверку.

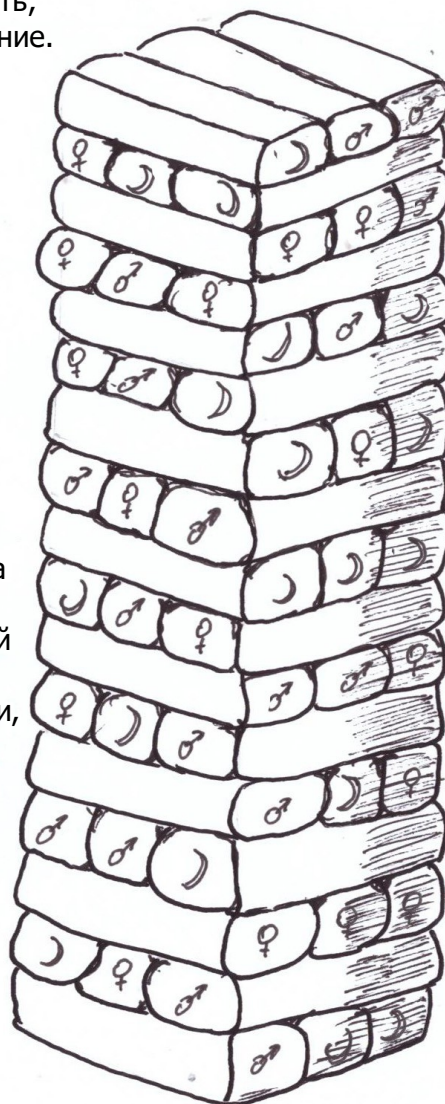
Перед началом игры бруски перемешиваются и выстраиваются в стандартную башню, каждый уровень которой состоит из 3 брусков.

Каждый раз, когда персонаж хочет совершить действие, исход которого может быть неоднозначным, игрок проходит проверку. При прохождении проверок игрок вытаскивает бруски из любых уровней, кроме 3 самых верхних. Бруски с какими именно символами нужно вытащить, ведущий определяет исходя из описания действия, которое пытается совершить персонаж:

**Железу** соответствуют сила, смелость и жестокость;

**Меди** — скорость, ловкость и осторожность;

**Серебру** — ум, наблюдательность и обаяние.



Стандартная проверка требует вытягивания 1 бруска, а сложная — нескольких, количество которых остается на усмотрение ведущего. Если башня не упала после вытягивания бруска, действие было успешным.

Чтобы совершить сложные действия нужно обратиться не к одному металлу, а к сплаву.

Такая проверка всегда включает не менее 2 брусков.

Например, **Железо + Серебро** для удара в слабое место противника;

**Железо + Медь** для подъема по внешней стене;

**Медь + Серебро** для разоружения ловушки, и так далее

Если среди доступных для вытягивания брусков нет подходящих символов, значит действие невозможно.

Вытащенные бруски остаются у игроков и в дальнейшей игре не участвуют.

После того, как башня падает, обрушивается участок **Башни Алхимика**. Каждый персонаж получает 1 рану, вызвавший обрушение брусок остается у вытягивавшего его игрока. После этого из оставшихся свободных брусков собирается новая башня, символизирующая новый этап восхождения на **Башню**, при этом самый верхний уровень может состоять из 2 или даже 1 бруска.

Игра заканчивается проигрышем и гибелью персонажей если все они получают по 3 раны.

Если же игрокам удастся пройти 18 проверок, обрушив башню не более 2 раз или же если после очередного обрушения брусков на столе становится недостаточно для сбора новой башни, это считается победой персонажей.

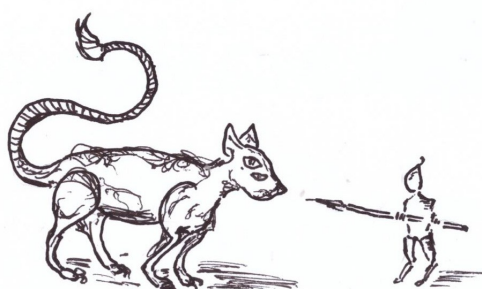


В **Башне Алхимика** путешественников может поджидать что угодно — переживший Катаклизм мир сам по себе полон невероятных загадок и опасностей, а утки магии способны изменить обычные предметы и материалы вокруг самым причудливым образом.

Ведущий может описать то, с чем сталкиваются персонажи, как угрозу или просто как что-то, привлекающее внимание, загадочное, неожиданное. Игроки могут выбрать любой подход для взаимодействия и иногда оно потребует одной проверки, иногда — нескольких.

Например, если персонажи видят рычащую мантикору, они могут попытаться как просто атаковать ее, обратившись к **Железу** (или к сплаву **Железа** и **Меди**, если кто-то из персонажей больше полагается на ловкость), так и попытаться убежать от нее, обратившись к **Меди** (или к сплаву **Серебра** и **Меди**, если используют обманный маневр, или **Железа** и **Меди**, если персонажи захотят выбраться из окна Башни и миновать опасный участок по внешней стене), и даже присмотреться к ней, обратившись к **Серебру**, чтобы, возможно, опознать в мантикоре магическую иллюзию, неспособную причинить вред. В любом случае, если персонаж преуспел, значит, выбранный игроком подход был верным.

Ведущий может регулировать сложность проверок, но не рекомендуется превышать среднюю сложность в 2 бруска, чтобы не сделать восхождение невыполнимым.



#### **Приложение: 2к20 встреч и столкновений по пути к вершине Башни Алхимика:**

- 2 — мерцающие золотистым светом руны, вырезанные на ступенях лестницы;
- 3 — гнездо гарпий: они чистят перья, сидя на ступенях, но услышав шаги поворачивают головы в вашу сторону и начинают издавать угрожающие звуки;
- 4 — прорастающие сквозь каменную кладку лозы растений с мясистыми темно-зелеными листьями;
- 5 — огромный дикий кот, шипящий, выгибая спину;
- 6 — молодая медведица-альбинос: прежде чем она, рыча, встает на задние лапы, полностью перекрывая проход, вы успеваете заметить двух жмущихся к ступеням детенышей позади нее;
- 7 — группа одетых в звериные шкуры людей, похоже, отдыхающих после долгого пути: один пытается развести костер, другой роется в котомке, остальные просто сидят на камнях, и не сразу замечают ваше присутствие;
- 8 — безглазый мутант с синеватой кожей, предки которого, возможно, были людьми — он прыгает по ступенькам вверх-вниз, будто играя;
- 9 — провал в лестнице, слишком широкий, чтобы его можно было просто перешагнуть или перепрыгнуть;
- 10 — странный блик света: камень под ним кажется полупрозрачным, а соприкоснувшиеся с этим светом металлические предметы начинают искриться;
- 11 — ревущий пожар, кажется, заполняющий собой весь этаж: пламя отливает пурпурным цветом и похоже на магическое;
- 12 — голый человек с разрисованным алой и зеленой краской лицом, обеими руками сжимающий грубый каменный топор;
- 13 — огромный комок сросшихся между собой крыс — некоторые из них мертвы, другие пищат от боли: крысы перекатываются по ступеням, оставляя омерзительный след из крови, гноя и ошметков шерсти;
- 14 — небольшие круглые отверстия в стенах, из которых с разной периодичностью выстреливают дротики;
- 15 — бурого оттенка туман, настолько густой, что в нем не видно даже верхних ступеней;
- 16 — большое зеркало в массивной золотой раме, парящее в воздухе без всякой видимой поддержки;

- 17 — вооруженные мечами люди, одетые в блестящие доспехи;
- 18 — ниша в стене из которой свисает на цепях поросший лишайниками скелет, похожий на обезьяний;
- 19 — клубок тесно переплетающихся между собой змей разных цветов и размеров, полностью покрывающий ступени — змеи движутся волнами вверх и вниз, как единое целое;
- 20 — искры, с треском проскакивающие в зазорах каменной кладки стен;
- 21 — камни лестницы выглядят неожиданно губчатыми и мягкими, похожими на ошупь на перезрелые фрукты, местами на них заметны пятна, похожие на гноящиеся язвы;
- 22 — из стены льется потоком мутная вода, пахнувшая ржавчиной и гниением;
- 23 — на ступенях стоит множество свечей — когда вы подходите ближе, фитили некоторых из них загораются, спустя несколько секунд — гаснут и тогда загораются соседние с ними;
- 24 — двое одетых в лиловые рясы людей, выглядящих совершенно одинаково, их головы гладко выбриты, а нижние половины лиц скрыты под металлическими полумасками;
- 25 — двухголовый пес-мутант — головы разного размера, одна из них заходит в непрерывном лае и изо рта у нее идет пена;
- 26 — сидящая на ступенях девушка в нарядном алом платье, явно из старых времен, задолго до Катаклизма — она выглядит печальной, и, похоже, не замечает вашего присутствия;
- 27 — множество разорванных книг, покрывающих стены и лестницу — некоторые страницы обуглены, на некоторых видны следы звериных зубов;
- 28 — камни под вашими ногами начинают вибрировать, будто превратившись в осиные гнезда;
- 29 — одетый в шелковые шаровары минотавр, сидящий на ступенях, привалившись к стене, похоже, спящий — рядом с ним лежит богато украшенный боевой молот;
- 30 — провал в лестнице, за которым виднеется большой пролом в стене, которого не было видно снаружи, и из этого пролома льется странный лавандовый свет;
- 31 — пума-мутант: на одной из ее лап нет пальцев, морда ободрана, а в боку зияет рана, из которой вылетают пчелы и стекает на камень смешанный с кровью мед, но, несмотря на травмы, пума настроена агрессивно;
- 32 — стая незнакомых вам зеленых птиц, сидящая на ступенях — судя по количеству помета, птицы облюбовали это место уже давно;
- 33 — ступени покрыты толстым слоем зеленоватого льда, хотя воздух здесь не кажется более холодным;
- 34 — трое странных существ с серо-зеленой кожей, одетых в грубую одежду, сидят на ступенях — они полностью поглощены каким-то гаданием или игрой, попеременно бросая на камень деревянные кубики с разными символами на гранях;
- 35 — ничем не пахнущая слизь неестественного фиолетового оттенка стекает со стены;
- 36 — стая одичавших псов, похоже, прячется здесь от непогоды — псы тощие и некоторые из них выглядят больными;
- 37 — механическая турель, видимо, установленная здесь еще самим алхимиком: стреляющий короткими болтами арбалет установлен на подвижной платформе и медленно поворачивается из стороны в сторону ;
- 38 — странное растение с яркими цветами, растущее прямо из камня;
- 39 — огромный змей с металлической чешуей медного оттенка, лежащий на ступенях — массивное туловище занимает почти весь проход;
- 40 — полудюжина людей, пораженных какой-то болезнью: кожа на их лицах и руках отгнивает, обнажая кости, — но их состояние не мешает им заниматься обычными бытовыми делами: готовить еду, точить ножи, разговаривать о чем-то между собой.

