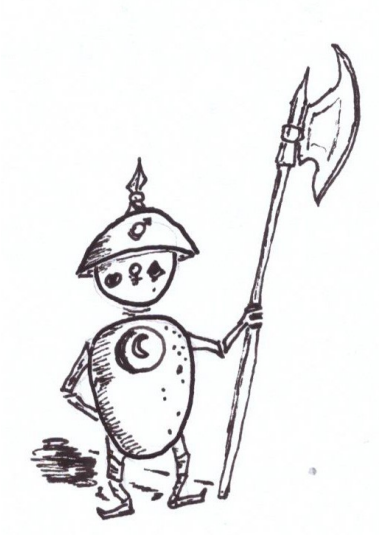
До Катаклизма миром правили люди — они распахивали землю и приручали животных, строили прекрасные города и протягивали между ними паутину дорог. Они осваивали новые территории, боролись с монстрами, воевали и торговали друг с другом. И, конечно, среди людей были великие Маги и Алхимики.
По слухам, именно 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 назвали 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. Ваши тела состоят из различных металлов, в основном железа, меди и серебра (хотя некоторых из вас создатели по прихоти своей украсили кусочками костей, стекла и даже драгоценными камнями).
Внутри каждого из вас хранится сосуд с магической эссенцией, но это — единственное, что вас объединяет. Внешне ни одна разумная машина не похожа на другую, вы создавались разными людьми и с разными целями.
Ваши тела похожи на человеческие, 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 собственные творцы когда-то смогли сравниться с Богами, создав новую жизнь из бездушного металла, 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.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

«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 записать особенности своих персонажей, а также вести учет полученных ими ран.
При желании игру можно легко модифицировать в приключение без ведущего или даже соло-приключение.

Перед началом восхождения, каждый игрок описывает своего персонажа: помнит ли он, как и для чего он был создан, чего в нем больше: **Железа** (то есть силы, смелости и выносливости), **Меди** (то есть ловкости, скорости и осторожности) или **Серебра** (то есть ума, наблюдательности и обаяния)? Пусть игрок запишет **преобладающий металл** своего персонажа.
Также пусть персонаж скажет, за чем он пришел в **Башню** и с каким металлом скорее связана эта цель? Личная выгода скорее связана с **Медью**, поиск ответов на глобальные вопросы — с **Серебром**, а желание помочь другим — с **Железом**, но итоговое решение остается за игроком. Этот металл также нужно записать как **металл притяжения**. Он может совпадать с **преобладающим металлом**.

Для игры понадобится стандартная 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.

Для действия, требующего силы, нужно вытянуть брусок с символом **Железа**, для действия, требующего ловкости — с символом **Меди**, а для требующего ума или обаяния — с символом **Серебра**.



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 башни;
Медь + **Серебро** для разоружения ловушки, и так далее.

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

СТАННИЯ ПРОПЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ