БАШНЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

18+

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» маркируется знаком «18+».

Предупреждение: В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя. Курение и алкоголь вредят вашему здоровью.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

БАШНЯ

настольная ролевая игра

основная книга правил



Оглавление

1. Введение 5
2. Создание персонажа 6
3. Основные понятия 13
4. Навыки 15
5. Система конечностей и травм 17
6. Повышение уровня 20
7. Способности 22
8. Предметы 46
9. Ремёсла 75
10. Профессии 81
11. Состояния 89
12. Основные правила 96
13. Правила боя 125
14. Информация о мире Четырех Королевств 136
15. Информация о структуре Башни 139
16. Пробное приключение 140
17. Противники для пробного приключения 169
18. Токены противников 185
19. Благодарности 186
20. Контакты 187

ОБРАЗЕЦ
ГЛАВНАЯ РОЛЕВАЯ

1. Введение

Настольная ролевая игра **Башня** – это приключение для компании, где Вы сами творите историю! Мастер приключений (МП) подготавливает сценарий и испытания для группы, а игроки берут на себя роль главных героев.

Основная книга настольной ролевой игры **Башня** подходит для реалистичных средневековых кампаний, где балом правят короли, а аристократы за спиной плетут коварные интриги.

Для партий в современном, магическом, фэнтезийном, или мире будущего требуются дополнительные книги. Они выпускаются в формате дополнительных модулей.

Существа, населяющие этот мир, описаны в особой книге, Бестиарии.

Для игры понадобятся:

- Набор игральных кубов 7шт. (Д4, Д6, Д8, Д10, Д%, Д12, Д20);
- Карта или лист с квадратной разметкой и маркеры на водной основе (опционально карту с разметкой под гексы);
- Токены героев и противников (их Вы сможете найти в конце книги, нужно только распечатать и вырезать);
- От 1 до 4 игроков и ведущий (5-6 игроков тоже возможно, но при этом может страдать баланс).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

2. Создание персонажа

Для начала нужно определиться с Народом и Родиной.

Это оказывает влияние на начальные характеристики Героя.

Народ– это то, чья кровь течёт в Вас. **Родина** определяется местом, где Вы росли, какую культуру приняли.

Существует 4 народа, которые делятся на народности:

Север	
Крайний север (+2 к силе)	Центральный народ (+1 к силе, +1 к мудрости)
Запад	
Верхний Запад (+1 к силе, +1 к ловкости)	Юго-Запад (+2 к харизме)
Юг	
Народ пустынь (+2 к выносливости)	Юго-Восток (+2 к мудрости)
Восток	
Дальний восток (+2 к ловкости)	Ближний Восток (+1 к ловкости, +1 к интеллекту)

Родина:

Культуры	
Северная культура	+1 к силе
Западная культура	+1 к харизме
Южная культура	+1 выносливости
Восточная культура	+1 к ловкости

Станция ролевая ОБРАЗЕЦ

После выбора народа и родины необходимо кинуть 6Д4 для определения характеристик Героя. Получившиеся результаты можно свободно распределить в графе "Характеристики". В НРИ the Tower нет такого понятия как модификатор характеристики, поэтому в расчетах используется конкретное значение. Добавьте бонусы характеристики от Народа и Родины Вашего Героя.

Базовое значение здоровья Героя равно 12 + значение выносливости. Количество пунктов здоровья определяет сколько ударов сможет пережить ваш Герой. Если значение ПЗ опускается до нуля, ваш персонаж получает состояние При смерти. Чтобы избавиться от этого состояния он должен трижды пройти проверку стойкости со сложностью 15, в противном случае он получает состояние Мёртв.

Подробнее про состояния Вы можете прочитать в Главе 11.

Базовая скорость персонажей – 25 футов.

Запас сил – это энергия персонажа. Чем выше это значение, тем больше действий Герой может выполнить во время своего хода.

Базовое значение запаса сил 7 + значение выносливости. Каждое действие расходует свой запас сил.

«Если во время Вашего хода у Героя остались непотраченные очки запаса сил, они не переносятся на следующий раунд, но могут быть использованы в этом же раунде для атак по возможности или некоторых способностей. В начале следующего раунда запас сил восстанавливается до полного значения.»

Стойкость, Реакция и Воля– это дополнительные характеристики, отвечающие за способность Героя переносить те или иные испытания и невзгоды. При создании персонажа первого уровня вы получаете 3 очка навыков, которые можно свободно распределить на улучшение соответствующих характеристик. Таким образом можно

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

вложить сразу 3 очка в один навык, по одному в каждый, или в один два, а в другой одно очко.

Изученные, едва изученные и неизученные навыки: Если вы посмотрите на лист персонажа, то заметите, что возле навыков есть пустые квадраты. Они используются для обозначения степени изученности навыка. Степень изучения навыка делится на три– изученные (персонаж может повышать навык на все 10 единиц, бонус проверки не ограничен), едва изученные (уровень развития навыка ограничен 5 единицами, бонус проверки ограничен 10) и неизученные навыки (уровень развития ограничен 3 единицами, бонус проверки ограничен 6).

Предполагается, что вы будете отмечать степень изучения навыков по-разному в зависимости от их степени изученности. Для изученных навыков – крестиком или закрашенным квадратиком, едва изученные – галочкой или точкой, неизученные – оставлять пустыми.

При создании персонажа вы можете либо самостоятельно выбрать свои навыки, либо выбрать **готовое происхождение**. **ЭТО ПРЕДНАЗНАЧАЕТСЯ ДЛЯ УДОБСТВА, ОДНАКО У НЕКОТОРЫХ ПРОИСХОЖДЕНИЙ МОЖЕТ БЫТЬ БОЛЬШЕ ИЛИ МЕНЬШЕ НАВЫКОВ, ЧЕМ ПРИ САМОСТОЯТЕЛЬНОМ СОЗДАНИИ!**

Если вы хотите сами подобрать навыки,то вам доступно 2 изученных и 1 едва изученный физических навыка, 4 изученных и 3 едва изученных социальных навыка, 1 изученный и 1 едва изученный рабочих навыка, 1 изученный и 2 едва изученных боевых навыка.

Каждый Герой получает 2 очка физических навыков, 4 очка социальных навыков, 1 очко рабочих навыков и 2 очка боевых навыков. Вы можете распределить их на листе персонажа, закрасив 1

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

квадратик. Важно помнить, что в навык не может быть вложено очков больше, чем уровень Героя.

Если вы не хотите выбирать навыки, можете выбрать готовое происхождение персонажа. Важно помнить, что количество навыков в готовом происхождении отличается от количества навыков, если выбирать самостоятельно.

1) Начинающий наемник. Вам захотелось приключений и легких денег, поэтому Вы подались в наемники, кто же знал как это тяжело... **Изученные** навыки: *верховая езда, лазанье,плавание, внимание, запугивание, профессия, ремесло, одноручное оружие, двуручное оружие*. **Едва изученные:***блеф,выживание, знание (география), маскировка, оценка, метательное оружие*

2) Вор. В Вас всегда томилось желание большой наживы, поэтому всю жизнь Вы готовились к своему главному ограблению. Когда-нибудь оно должно произойти!.. **Изученные** навыки: *акробатика, изворотливость, ловкость рук, скрытность, блеф, знание (высший свет), маскировка, оценка, исполнение, механика, короткое оружие*. **Едва изученные**: *лазанье, проницательность, одноручное оружие,* арбалеты.

3) Аристократ. Вы были воспитаны в высшем свете, сытости и безмятежности, но некие обстоятельства вынудили Вас покинуть отчий дом. Найдете ли Вы применение Вашим знаниям на пути приключений?.. **Изученные** навыки: *верховая езда, изворотливость, блеф, дипломатия, запугивание, знания (высший свет, география, история, природа), языкознание, профессия, одноручное оружие*. **Едва изученные**: *плавание, дрессировка, исполнение, луки.*

4) Послушник церкви. Вы –воспитанник Церкви и с детства Вас приучали к послушанию и терпимости. Все юные годы Вы провели в

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

стенах монастыря, но теперь готовы отправиться в паломничество. Но сможете ли довести его до конца?.. **Изученные** навыки: *плавание, скрытность, дрессировка, знания (краеведение, религия), лечение, проницательность, посохи, без оружия*. **Едва изученные**: *блеф, внимание, дипломатия, знания (география, природа), исполнение.*

5) Ополченец. Вы были призваны королём на службу и, едва пережив одну из многих битв, вернулись домой. Тут же Вам стало очевидно, теперь Вы воин, а не хлебопашец. Взяв свои пожитки, Вы отправляетесь в путешествие и может быть даже получится поступить на службу к королю!.. **Изученные** навыки: *лазанье, плавание, выживание, дрессировка, знание (природа), проницательность, профессия, ремесло, древковое, короткое*. **Едва изученные:***верховая езда, знание (краеведение, религия), лечение, исполнение,*

6) Следопыт. Если внимательно смотреть, можно найти следы даже мухи. И вы в этом деле мастер. Наверняка кому-то могут понадобиться Ваши навыки, главное знать, где искать... **Изученные** навыки: *лазанье, плавание, скрытность, внимание, выживание, знание (география), маскировка, проницательность, два оружия, луки*. **Едва изученные**: *верховая езда, дипломатия, дрессировка, знание (подземелья).*

7) Ученый. Нет ничего лучше знаний и к знаниям Вы стремитесь. Но, к Вашему сожалению, книги не могут рассказать всего. Жажда к постижению мира вынудила Вас бросить жизнь затворника и пойти изучать королевства на собственной шкуре. Сколько же Вам ещё предстоит постичь... **Изученные** навыки: *знания (все), оценка, проницательность, языкознание, посохи*. **Едва изученные:** *верховая езда, лечение, дипломатия.*

8) Изобретатель. Когда Вы были ещё совсем маленьким, вы придумали лёгкий способ орошения семейного поля. К сожалению, Отец

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

испугался гнева Церкви и разрушил изобретение. Однако волю так просто не сломить и всё детство Вы изобретали различные механизмы. Теперь Вы хотите зачерпнуть вдохновения из окружающего мира и создать свой магнум-опус... **Изученные** навыки: *изворотливость, лазанье, ловкость рук, внимание, знание (инженерное дело), проницательность, профессия, ремесло, механика, арбалеты, без оружия*. **Едва изученные:***акробатика, дипломатия, знание (природа), посохи.*

Когда Вы закончите с навыками, можете переходить к способностям, однако настоятельно рекомендуется сначала прочитать главу 13, описывающую правила боя.

На первом уровне герою дается на выбор 2 способности. Они делятся на пассивные и активные. Активные используются в бою и тратят запас сил. Пассивные работают всегда, либо срабатывают в описанной ситуации. Чтобы изучить способность, необходимо соответствовать указанным требованиям.

Новые способности Герой получает с развитием уровня.
Со списком способностей вы можете ознакомиться в главе 7.

Герой изначально знает несколько языков. В начале он получает доступ к языку своего Народа и 1 из языков своей Родины. Герои с Интеллектом 3 и выше получают доступ к ещё 1 языку на выбор. После этапа создания Персонажа и начала игры, получение новых языков будет возможно только после долгого изучения.

Как правило предполагается, что Герои как-то понимают друг друга, но при желании на своей игре вы можете отыгрывать языковой барьер.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Каждому герою на старте дается начальная профессия – это навык, дающий дополнительные таланты Герою, особое знание или дополнительную способность. Можно выбрать не более 1 профессии. На 7 уровне профессию можно улучшить.
Со списком профессий можно ознакомиться в главе 10.

После выбора профессии необходимо определиться со стартовой экипировкой. При создании персонажа каждому Герою изначально доступно 250 монет на покупку снаряжения. Деньги не сохраняются и сгорают как только начинается игра.
Со списком предметов можно ознакомиться в главе 8.
Стартовое количество монет для игры определяется броском 2Д6, если это необходимо МП.



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

3. Основные понятия

На страницах книги могут повстречаться непонятные слова. Этот раздел поможет разобраться новых терминах.

Мастер Приключений (МП) – ведущий. Последнее слово в спорных моментах всегда за ним.

Помеха – текущие условия ограничивают вашего Героя в действиях, поэтому, чтобы преуспеть в своих деяниях, он должен постараться посильнее. Существует 3 вида *помех*: малая, обычная и большая. Они дают -1/-3/-5 к проверкам соответственно.

Преимущество – по аналогии с *Помехой*, условия могут сложиться благополучно и Герою будет легче совершить какое-то действие. Существует 3 вида *преимуществ*: малое, обычное и большое. Они дают +1/+3/+5 к проверкам соответственно.

Боевой Манёвр – действия в бою, обычно не наносящие прямой урон. К таким относятся попытки толкнуть противника, выбить оружие из рук и тому подобное. Правила, связанные с *боевыми маневрами* см. в главе **Правила боя**.

Запас Сил (ЗС) – некая абстрактная единица, определяющая физическую выносливость вашего Героя. Чем больше *запас сил*, тем больше действий он способен совершить за ход.

Пункты Здоровья (ПЗ) – значение, определяющее количество урона, которое может получить Ваш Герой, прежде чем потеряет сознание.

Инициатива – *характеристика*, определяющая последовательность, с которой участвующие в бою будут совершать действия.

Испытания – три навыка, необходимые для специфичных проверок. *Стойкость* определяет устойчивость Героя к ядам, болезням и прочим схожим влияниям. *Реакция* определяет скорость с которой Герой реагирует на внезапные события и адаптируется под них. *Воля* определяет сопротивляемость Героя страху и прочим эффектам, влияющим на сознание.

Класс Брони (КБ) – определяет сложность попадания по Герою или противнику. Под *КБ* подразумевается не только броня, но и естественная способность существ уклоняться. Существует *3* вида *КБ*: *обычный, касанием и врасплох*. *Обычный КБ* учитывает значение *КБ* целиком. *КБ касанием* учитывает только естественное значение *КБ*, игнорируя броню и щиты. *КБ Врасплох* игнорирует естественное значение *КБ* и учитывает только броню и щиты.

Навык – умение Героя совершать те или иные действия. Как правило для подтверждения владением *навыком*, требуется *проверка*. Навыки обладают степенью изучения. Степень изучения навыка делится на три – изученные (персонаж может повышать навык на все 10 единиц развития, бонус проверки не ограничен), едва изученные (уровень развития навыка ограничен 5 единицами, бонус проверки ограничен 10) и неизученные навыки (уровень развития ограничен 3 единицами, бонус проверки ограничен 6).

Честь – определяет склонность Героя к *добру* или *злу*. Может быть как положительной, так и отрицательной.

Известность – определяет законопослушность Героя. Под законопослушностью подразумевается склонность Героя к действиям против закона. При положительном значении Герой счита-

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ется законопослушным и не намеревающимся совершать незаконопослушные деяния, при отрицательном Герой готов в любой момент преступить закон.

Критическая атака (Крит) – мощная атака, наносящая увеличенный урон. *Критические атаки* оставляют *травмы*. Также критическими могут быть проверки навыков. Критические проверки либо проходятся автоматически, либо с особым успехом.

Травма – негативный эффект, наложенный на *Героя* или противника. Как правило требует особого лечения. *Травмы* остаются на отдельных частях тел.

Зона Атаки – одна из восьми зон тела, по которой можно нанести урон. *Зоны для атаки*: голова, шея, грудь, живот, руки, ноги.

Опыт Персонажа (ОП) – Степень развития *Героя* перед получением нового *уровня*.

Уровень Героя (УГ) – степень развития и мощи существ. За повышением уровня следует улучшение талантов Героя.

Раунд – промежуток времени, за который все участвующие в бою существа совершают свой *ход*. *Раунд* длится 6 секунд и считается, что все существа совершают свои действия одновременно.

Ход – действия, совершаемые персонажем. Как только он заканчивает свой *ход*, он переходит к следующему существу в списке *инициативы*.

Проверка – это бросок игральных костей (обычно Д20), к результату которого могут добавляться различные *модификаторы*. Чаще всего это *проверки навыков* и *характеристик*. Бросок на урон не является проверкой

Чистая проверка – бросок игральных костей, при котором не учитываются никакие дополнительные модификаторы.

Сложность проверки – значение, которое необходимо достичь при *проверке*. Чтобы проверка прошла успешно, ее результат должен быть больше или равняться сложности проверки.

Модификатор – прибавка к проверке. Как правило складывается из уровня развития навыка и значения ключевой *характеристики*.

Характеристики – определяют базовые возможности существа. Чем выше значение *характеристики*, тем выше потенциал в её применении.

Снижение урона – при некоторых условиях наносимый урон может быть снижен. Такими условиями могут быть и как естественная устойчивость атакуемого существа к определенному типу урона, так и некоторые способности, понижающие урон.

Персонаж – существо, участвующее в игровом процессе. Бывают персонажи ведущего и персонажи игроков.

Герой – персонаж, контролируемый игроком.

Способность – умение персонажа. Существуют активные и пассивные *способности*. Активные требуют расхода ЗС, а пассивные срабатывают в определенных ситуациях.

Состояние – эффект, накладываемый на персонажа. Со списком *состояний* и их эффектов Вы можете ознакомиться в **главе 11.**

Скорость Персонажа – определяет сколько футов может пройти *персонаж* за один расход *ЗС*.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

4. Навыки

Каждый персонаж способен применять различные навыки. Ниже указано для чего любой из навыков может быть использован.

Чтобы пройти проверку навыка, бросьте Д20, прибавив к полученному результату ключевую характеристику навыка и ранг развития навыка. Помните, что максимальный бонус к проверке у неизученных навыков +6, а у едва изученных +10.

Сложность проверки определяется навыком, подробнее со СЛ проверки того или иного навыка можно ознакомиться в главе 12.

Физические Навыки – навыки, для применения которых нужно приложить физическую силу. Важно помнить, что броня мешает применению физических навыков и накладывает штраф.

Акробатика – С помощью этого навыка Вы можете кувыркаться, прыгать и перекатываться, уходя от атак и преодолевая препятствия.

Верховая езда – Вы умеете ездить верхом, скорее всего на лошади, но не исключены и более экзотические скакуны. Если вы пытаетесь ехать на существе, анатомически для этого малопригодном, вы получаете **большую помеху** к проверкам *Верховой езды*.

Изворотливость – Ваша подготовка позволяет освобождаться от оков, выворачиваться из самых хитроумных захватов и поддерживать равновесие.

Лазанье – Вы сведущи в искусстве *лазанья* по вертикальным поверхностям: от неприступных городских стен до скалистых утесов.

Ловкость рук – Этот навык позволяет вам показывать фокусы, шарить по чужим карманам и незаметно носить оружие.

Плавание – Вы умеете плавать и нырять и способны не утонуть даже в самой бурной воде.

Скрытность – Вы ловко избегаете посторонних взглядов, оставаясь в тени, подальше от непрошеных взглядов. Этот навык подразумевает как умение прятаться, так и способность бесшумно передвигаться.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Социальные навыки– навыки, применяемые, как правило в обществе или с помощью общества.

Блеф – Умение Героя обманывать.

Внимание –умение Героя подмечать малейшие изменения в окружении. Этот навык охватывает все пять основных чувств: зрение, слух, осязание, обоняние и вкус.

Выживание – Вы хорошо знаете, как выживать в дикой природе, ориентироваться на местности, выслеживать добычу, находить следы и готовить.

Дипломатия – При помощи этого навыка вы можете убеждать других в своей правоте, улаживать разногласия, выведывать ценную информацию, собирать слухи, а также разрешать конфликты, умело подбирая манеру поведения и речи в соответствии с ситуацией.

Дрессировка – Вы хорошо знаете, как обращаться с животными, умеете приручать их и обучать выполнению разных команд.

Запугивание – При помощи этого навыка вы можете страхом заставить вашего оппонента делать то, что вам нужно. Этот навык подразумевает как словесные угрозы, так и демонстрацию грубой силы.

Знания – Вы сведущи в той или иной сфере знаний — вам известны ответы даже на самые каверзные вопросы.

Лечение – Вы знаете, как обращаться с ранениями и излечивать от болезней. Как правило лечение применяется чтобы помочь залечить легкие ранения, стабилизировать персонажа или помочь перенести действия яда.

Маскировка – Вы умеете до неузнаваемости изменять свою внешность и сливаться с окружением, изготавливая маскировку, будто то костюм или удачно закрепленные ветки и листья.

Оценка – Вы можете определить точную денежную стоимость предмета, а также приблизительное здоровье, КБ и слабые стороны противника.

Проницательность – Вы способны отличать правду от лжи и судить об истинных мотивах других существ, подмечая Блеф. Кроме того, прибегнув к проверке Проницательности, вы можете почувствовать неладное (когда происходит что-то неуловимо странное) и понять, можно ли верить тому или иному собеседнику.

Языкознание – Вы сведущи в работе с различными языками, как с письменной их формой, так и с устной. Вы умеете общаться на нескольких языках и при наличии времени способны расшифровать практически любые письмена. Ваш опыт работы с бумагами также может помочь вам в деле создания и распознания подельных документов.

Рабочие навыки – навыки, которые можно рассматривать в качестве навыков повседневной жизни вашего Героя.

Исполнение – Вы изучили одну из разновидностей искусства, призванного развлекать людей, будь то пение, актерское мастерство или игра на музыкальных инструментах.

Профессия – Уровень Вашего владения определенной *Профессией*.

Ремесло – Вы сведущи в изготовлении того или иного типа предметов, например оружия, доспехов или отваров.

Механика – Вы умеете обезвреживать ловушки, взламывать замки, приводить в негодность простые механические устройства (двери, ката-

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ