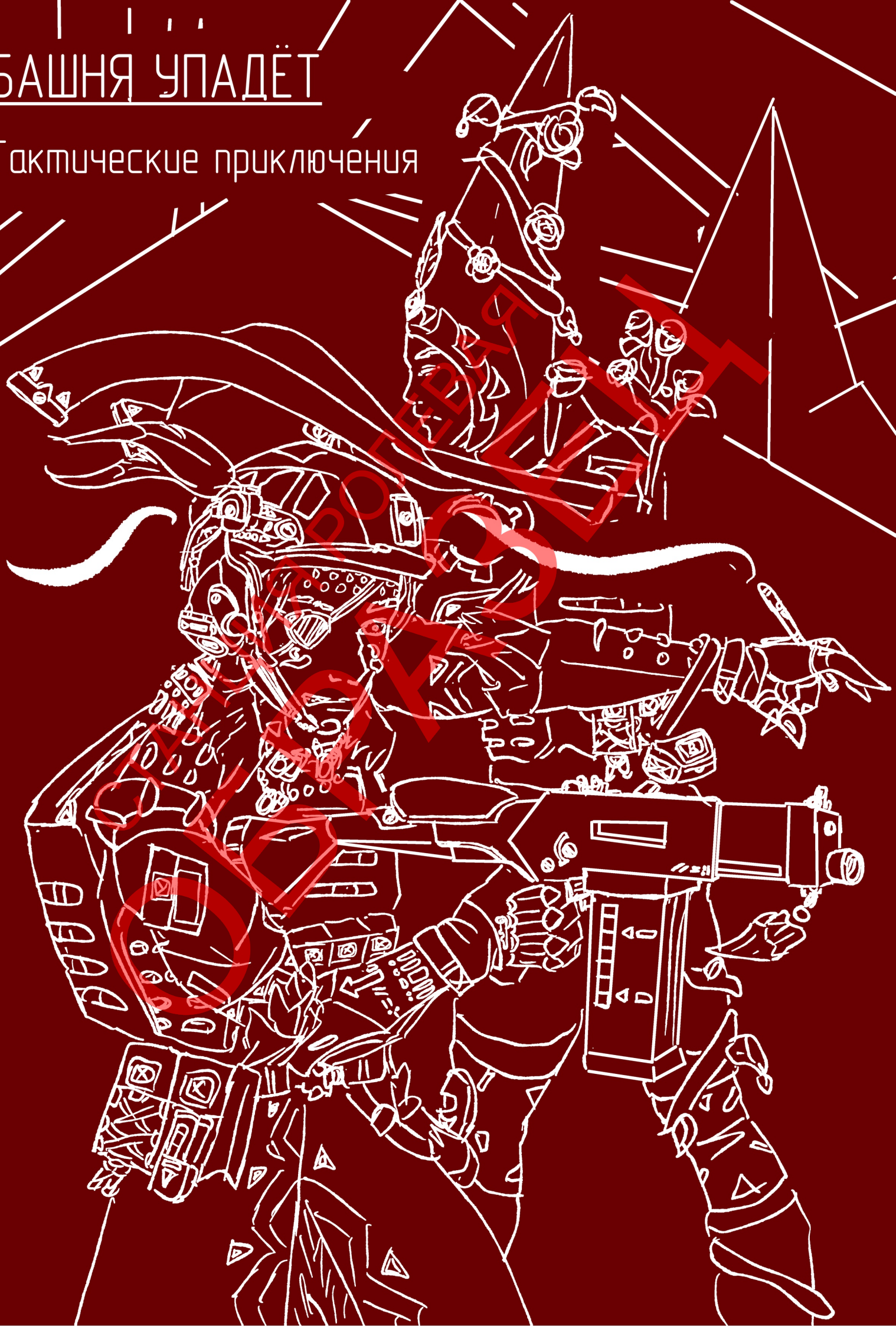


БАШНЯ УПАДЁТ

Тактические приключения



Приключения в мире киберпанк этнического милитари фэнтези

Ваши сны не становились прежними после того, как Она появилась. Около года назад на планете Зейнейн начали открываться врата в Башню, бесконечную структуру из железобетона, проводов и красных ламп.

Закручивающиеся искажающие гравитацию лестницы, приводящие к собственному началу, огромные колодцы без дна, или стены, плавно переходящие в потолки, или сады, полные бледных цветов и деревьев – заставляют усомниться в том, что здесь по-настоящему, а что кажется.

В Башню пробовали отправлять армии и крупные исследовательские корпуса, однако из-за её свойств менять собственное пространство и гасить магическую и техническую связь, после больших потерь вернулось меньше половины. Тогда, чтобы больше узнать о природе Башни, защитить самые опасные узлы и собрать встречающиеся там артефакты, от народов в Башню стали ходить небольшие отряды добровольцев. Битвы с чудовищами и бандитами, механизмы-убийцы, голоса неясных сущностей в голове не останавливали их в погоне за наживой.

Башня упадёт — настольная ролевая игра в жанре Dungeoncrawl, основанная на движке Resistance от группы Rowan, Rook and Decard. Обязательно посмотрите на их игры на сайте rowanrookanddecard.com

Автор игры и иллюстраций: Игорь Булычёв



От Игоря Булычёва, студия настольных ролевых игр Stieglitzjoke games 2026

Посвящается Вячеславу RandomMan Калинину, моему другу, бывшему с Башней с самого начала.

Общие положения	6
Игровой процесс	7
Навыки и области	13
Персонажи	20
Роды войск	21
Классы	23
Страж Врат	25
Светоносец	33
Раствор души	41
Росоход	50
Экономант	59
Неболом	68
Красный Рукав	78
Подкодыш	87
Паратехник	97
Народы	107
Народ Ножей	110
Народ Железа	114
Народ Граней	121
Снаряжение	125
Список снаряжения	130
Список свойств снаряжения	156
Фракции	162
Восхождения и локации	196
Противники	212
Тактики	221
Список последствий	243
Таблицы и списки	252
Источники вдохновения и благодарности	260

Вы стали ходить в Башню. Зовёт ли она вас, или вы ищете только денег и славы, вы в любом случае будете отвергнуты, осмеяны и жестоко убиты. Впрочем, кого это останавливало? Неостановимая человеческая воля всегда одерживает верх над космическим ужасом. Вы точно знаете — самый тёмный миг перед рассветом, мы заслуживаем золотого века, а Башня... Башня упадёт.

Термины в тексте

КХ	Игровая кость с определённым числом граней. Например К6 – это кость с шестью гранями, а К10 – с десятью.
Сцена	Одна игровая ситуация, например бой, погоня или разговор.
Сессия	Одна игровая встреча.
Ведущий	Игрок, отвечающий за мир и его реакции так же, как остальные игроки отвечают за своих персонажей.

Что такое Башня?

Башня Упадёт – настольная ролевая игра. Если вы никогда в подобное не играли, суть заключается в следующем: вы с друзьями собираетесь за столом, или используя онлайн чат программы. Один из вас берёт на себя роль ведущего, остальные – простые игроки – будут играть одним персонажем. От их лица игроки будут говорить, действовать и невероятно страдать.

Эта история – про встречу с неизведанным и опасные приключения, вы и ваши друзья станете восходящими, исследователями ужасного параллельного измерения – гигаструктуры.

Как быть игроком?

Если вы играете в Башню, вам предстоит вместе с ведущим создавать увлекательную историю, полную провалов и побед! Вам нужно будет создать персонажа по инструкции далее, выбрав его класс (принадлежность к определённой группе внутри мира) и несколько параметров внутри него.

Когда у вас есть персонаж, просто рассказывайте, что он делает и говорит, в случае

ситуаций, когда исход действия неясен, ведущий может попросить бросить кости, чтобы узнать его.

Что за жанр?

Башня – сочетание милитари киберпанка и фэнтези, или скорее распространённых образов из этих жанров. Фэнтези здесь предполагается с уклоном в этническую эстетику, вы точно встретите духа леса или гадателя на внутренностях, а не эльфа и волшебника. Чем же в целом Башня отличается от соседей по жанру?

Культурные различия

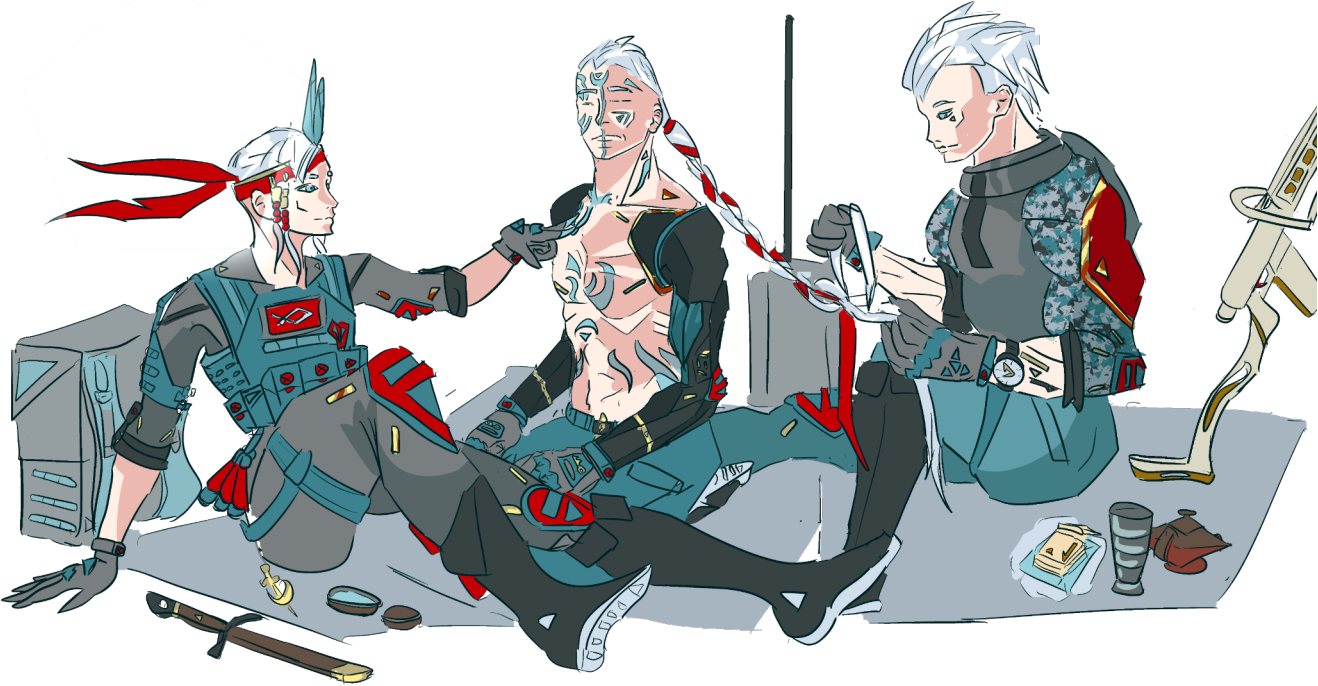
Представители разных классов и народов друг друга не понимают. Разный менталитет, разные приметы и подход к жизни, делают общение затруднённым, а конфликты – постоянными.

Играя в игру

Обычно игра представляет собой общение игроков от лица персонажей друг с другом и с ведущим. В некоторые моменты, когда нужно определить исход действия, которое вызвало бы какие-то трудности и может значительно повлиять на историю, проводится проверка.

В ходе проверки игрок бросает минимум один К10, чем больше число, тем лучше результат броска, тем успешнее действие и тем меньше стресса он получит.

Стресс – цифровое выражение всех небольших проблем вашего персонажа, и хотя есть множество способов его снять, вам часто придётся видеть его последствия.



Общие положения

Мир серого этнического фэнтези в сочетании с милитари и киберпанком.

Письменный текст всех народов выглядит как палки и точки, например «/—|», или «.Λ.—|». Эта введенная недавно универсальная письменность записывает звуки. Большинство в Башне говорит на общем языке, но с представителями своего народа можно говорить на языке народа, чтобы, например, скрыть что-то от остальных.

В Башне очень опасно, передвигаются здесь исключительно группами.

Башня постоянно меняется и перестраивается, однако пути, по которым часто ходят, более стабильны.

В Башне могут встречаться оазисы, небольшие города-крепости.

Ходящие в Башню защищают себя от её злого влияния оберегами, например птичьими перьями, пробитыми монетами, наборами геометрических фигур из куба, шара и пирамиды, или кубиками из коры с сушёными целебными травами внутри.

Ходящие в Башню могут не принадлежать к классу, это либо просто солдаты, либо странствующие торговцы, путешествующие между оазисами, либо обезумевшие сектанты. Классы — относительная редкость.

Богов, которым поклоняются народы на деле не существует, а вот сущности Башни невероятной силы, которым поклоняются культы вполне реальны, пусть и с трудом манифестируют силы в реальности: таким мощным созданиям нужна очень прочная связь миров, чтобы перейти между ними, а она пока не установлена.

Тела людей в этом мире очень принимающие и адаптирующиеся, поэтому в них без проблем приживаются киберимпланты и другие модификации тела.

Персонажи игроков — кибернетически, биологически и магически модифицированные профессионалы в фантастичном и нереалистичном мире, поэтому они способны на чудеса силы, скорости и живучести. Не стесняйтесь показать их мощь, давая поднимать огромные грузы или спрыгивать с большой высоты без вреда. То же можно сказать и об их врагах.

Отряд персонажей игроков прошёл до начала игры несколько вылазок вместе. Они друзья, умеют работать сообща и связаны личными переживаниями, не раз спасали друг друга жизнь.

Вы не в приземлённом сеттинге, пусть и заимствующем множество приёмов из более реалистичных историй, и важной частью эстетики являются нереалистично красивые персонажи, они всегда на пике формы, у них всегда мытые волосы, а макияж не смазывается даже в самом интенсивном бою. Представьте, что это фильм или игра про крутых военных, или народное предание, а не реалистичная история в фэнтези мире.

Башня опасна для внешнего мира, и ваши персонажи всегда хотят её уничтожить, обезвредить, или адаптировать. Внутри мира игры большая часть восходящих занимается простым грабежом, или исследованиями, или прячется от закона, но персонажи игроков обязательно горят сердцем, желая, чтобы Башни не стало.

Какую именно Башня несёт угрозу для мира? Может, это осадная машина, уничтожающая вселенные, в которых зародилась разумная жизнь, что могла бы угрожать сущностям по ту сторону? Или наоборот, это система, превращающая планеты и галактики в своё подобие, чтобы облегчить им жизнь? Может, Башня — продукт мегакорпорации из другой реальности, предназначенный для строительства жилья и вышедший из-под контроля? Этого вы не знаете точно, но каждый день во внешнем мире вы видите проявления опасности Башни, и даже если это будет стоить вам жизни, вы её уничтожите.

Игровой процесс

Когда ваш персонаж выполняет действие и ведущий просит вас бросить кости, сделайте это и сверьтесь с таблицей.

1	Критический провал, действие не удалось, получите на ступень стресса больше
2-5	Провал, действие не удалось, получите стресс
6-7	Успех с ценой, действие удалось, получите стресс
8-9	Успех, действие удалось, причините стресс
10+	Критический успех, действие удалось, причините на ступень стресса больше

Ступени костей

K4-K6-K8-K10-K12



Вы всегда бросаете минимум один K10. Если у вас есть подходящий навык, вы бросаете ещё K10. Если у вас есть подходящая область, вы бросаете ещё K10.

Если у вас есть мастерство, применимое в этой конкретной ситуации, бросьте ещё K10. Мастерство не суммируется, применить вы его можете только раз за проверку. Вам не нужны навык или область, чтобы получить кубик от мастерства, хотя обычно у вас будет и то и то.

Мастерство для броска вы так же можете получить благодаря преимуществу в ситуации, например если вы атакуете из засады, или уговариваете подкупленного корпоративного служащего.

Вы используете самый большой результат кубика из брошенных, другие не важны, если это не десятки и вы не причиняете стресс.

Бросайте кости только если что-то на кону: если действие невозможно, персонаж просто его не делает, если оно достаточно простое для профессионала, бросок не требуется.