

Эхо оставленного механизма

Работа на конкурс RPG-Кашевар Зима 2024 “Жребий брошен”

Тема: Восхождение

Ключевые слова: Башня Ступени Вопрос

Номинация: Игра

Об игре: Эхо оставленного механизма - это настольная ролевая игра о автоматах, потерявших цель, подражающих своим древним создателям вместо выполнения своих функций и поклоняющихся механизму. Игрокам предстоит окунуться в короткое приключение о Восхождении на Башню управления, чтобы узнать больше об этом мире, событиях повлекших разрушение огромного механизма и выполнить поставленную перед собой цель.

Референсы: Fallout, NieR: Automata, Mechanus из DnD, Fate accelerated “Восстаньте котяшки!”

Авторы: Даниил legolaisik Жданов, Данил Иванов

Количество символов: 35342

Основные правила

“Когда-то древние создали огромный механизм для своих целей. А затем они исчезли навсегда, оставив Его управлять всем из Башни. Все шло своим чередом: шестеренка двигала шестеренку, роторы вращались, масло текло по трубам, а энергия бежала по проводам. Но в Башне управления что-то сломалось... и мы изменились. Мы все еще под Его волей? Или мы свободны, как древние? Я бы сказал не то и не то, мы просто сломанные автоматы... Но здесь, вокруг башни, врядли со мной хоть кто-то согласится” - Уборщик ВХ-40000

Эхо оставленного механизма - это настольная ролевая игра о автоматах, потерявших цель, подражающих своим древним создателям вместо выполнения своих функций и поклоняющихся механизму. Игрокам предстоит окунуться в короткое приключение о Восхождении на Башню управления, чтобы узнать больше об этом мире, событиях повлекших разрушение огромного механизма и выполнить поставленную перед собой цель.

Как играть?

Эта игра предполагает наличие **Ведущего** и от 2 до 5 **Игроков**. Также вам потребуются **жетоны 4 разных видов в количестве 7 на одного игрока**. Внизу приведена таблица для вашего удобства. В качестве жетонов может выступать все что угодно, главное чтобы вы четко могли отличить один вид от другого. Затем вам потребуется поместить эти жетоны куда-нибудь, чтобы вы могли извлекать их оттуда, не зная заранее какой вид жетона вы достанете. Для удобства в тексте место для жетонов будет называться **мешком**.

Количество игроков	Каждого вида жетонов	Всего
2	14	56
3	21	84
4	28	112
5	35	140

Как в любой ролевой игре большую часть времени вам придется вести **диалог**, в котором Игроки возьмут на себя роль своих персонажей, а Ведущий будет заниматься симуляцией всего остального воображаемого мира, в том числе и неигровых персонажей.

Игра проходит примерно так:

Ведущий (Саша): Вы входите в небольшую комнату, наполненную гудящим металлическим хламом. Из под груды выглядывает труба с проводами, на которых висит нечто напоминающее камеру и динамик. Из динамика раздается механический голос: “Добро пожаловать в бюро разработки систем звукового информирования”.

Медный К-30 (Коля): Я хочу осмотреть гудящий хлам на полу.

Ведущий (Саша): Ты понимаешь, что это похоже на груды воспроизводящих звук устройств, различной степени целостности.

Медный К-30 (Коля): Тогда я пытаюсь понять почему эти устройства гудят.

Магнитофон РС-1 (Дима): А я тогда, в это время пытаюсь найти что-то, чтобы модифицировать себя.

Ведущий (Саша): Хорошо пройдите проверку Процессора оба.

Медный К-30 (Коля): Это полный успех. Медный опускается к грудке металла и осматривает ее: “Интересно, почему здесь все гудит”

Ведущий (Саша): Отлично. Медный понимает, что большинство устройств здесь ловят радио сигнал и помехи. Дима, что у тебя?

Магнитофон РС-1 (Дима): Это частичный провал. Магнитофон зарывается в провода и динамики, но расстроенный вылезает из них не найдя ничего полезного: “Здесь все бесполезно! Хлам да и только!”

Ведущий (Саша): Да, все верно, он ничего не находит. Но тут механический голос раздается вновь, озвучивая те же приветственные слова.

Медный К-30 (Коля): “Устройства здесь ловят какой-то сигнал. Магнитофон, а ты можешь его поймать?”

Магнитофон РС-1 (Дима): Ведущий, Я попробую поймать сигнал

Действия персонажа

В процессе игры, персонажи будут сталкиваться с трудностями или совершать действия результат, которых непредсказуем. В таких случаях Ведущий будет просить совершить **проверку** одной из **трех характеристик**, которые есть у персонажа Игрока. Подробнее о характеристиках написано в части о Создании персонажа. Сейчас же вам достаточно знать, что в каждой характеристике у

персонажа есть несколько жетонов и один из видов жетонов **соответствует** одной характеристике. Так как видов жетонов 4, а характеристик 3, один из видов жетонов будет считаться **пустым**. Пустые жетоны не могут находиться в характеристике персонажа.

Например, у персонажа Жестянка в характеристике Конструкция есть 1 красный жетон и 2 зеленых, при этом красные жетоны соответствуют характеристике Конструкция.

Когда Ведущий просит совершить проверку Игрок вытаскивает из мешка **3 случайных жетона** и сравнивает с теми жетонами, которые есть у него в **проверяемой характеристике**. Если жетон из мешка **такой же**, как жетон в характеристике прибавьте к **результату проверки** 1, если при этом жетон **соответствует** характеристике прибавьте 2. А затем сравните с таблицей успеха проверки ниже. Соответственно пустой жетон не может совпасть, так как не может быть в характеристике.

Результат проверки	Успешность	Описание
0	Полный провал	Персонаж не справился с действием и его ждут негативные последствия
1	Частичный провал	Персонаж не справился с действием, но без негативных последствий
2	Частичный успех	Персонаж справился с действием, но с негативными последствиями
больше 3	Полный успех	Персонаж справился с действием

Пример, Жестянка проверяет свою характеристику Конструкция и вытягивает из мешка по одному жетону каждого вида, тогда он прибавляет 1 к результату за свой зеленый жетон и 2 за свой красный жетон, так как он соответствует характеристике. Итого результат проверки 3 и персонаж справился с действием. Если бы он вытянул 2 зеленых жетона он бы прибавил 2 к результату проверки, но вытянув 3 зеленых, он бы все равно прибавил только 2. Любой пустой жетон не прибавил бы ничего.

Проверка характеристик при совершении действий составляет основу игры, так как Игроки, продвигаясь по истории заготовленной Ведущим, будут пытаться совершать различные поступки за

своих персонажей, что дополнит сюжет и сделает его уникальным, а непредсказуемость проверок внесет напряжение в игру. Остальные нюансы игры описаны в части Создание персонажа.

Создание персонажа

Характеристики

Игроки берут на себя роль **автоматона**, который состоит из определенных компонентов, составляющих три его значимые характеристики:

Конструкция - компоненты, составляющие основной механизм автомата, необходимый для перемещение и физического взаимодействия с другими механизмами

Процессор - компоненты, составляющие вычислительный аппарат автомата, необходимый для принятия решений и анализа текущей ситуации при выполнении функций автомата

Аномалия - компоненты, которые не должны были находиться в автомате или изменили свой функционал, чтобы тот стал больше походить на древних создателей

Каждой характеристике соответствует свой вид жетона. Жетоны в данном случае представляют собой топливо необходимое для работы компонентов. Конструкции - **Масло**, Процессору - **Энергия**, Аномалии - **Соль**. Названия для типов жетонов приведены для удобства, если вам удобнее, их можно отличать по другому, например, по цвету, как это было в примерах предыдущего раздела. Пустые жетоны называются **Мусором**.

Перед созданием персонажа положите все жетоны, кроме Мусора в мешок.

При создании персонажа Игрок тянет из мешка три жетона и определяет их к Конструкции, затем так же три жетона к Процессору и Аномалии. Итого перед игроком должны лежать **9 жетонов**, распределенные по **3 характеристикам**. Затем Игрок может **поменять** жетоны **двух характеристик** местами.

Пример, Игрок достает 3 жетона: Соль, Соль и Энергия - эти жетоны идут к Конструкции. Затем еще 3: Энергия, Соль и Масло - Процессор. И еще 3: Масло, Энергия, Энергия - для Аномалии. В завершении игрок меняет жетоны Конструкции на жетоны Аномалии и получает следующий набор характеристик:

Конструкция: Масло, Энергия, Энергия

Процессор: Энергия, Соль и Масло

Странности: Соль, Соль и Энергия

Вытянутые жетоны игрок оставляет перед собой, в будущем он сможет добавлять жетоны к характеристикам или менять их. Если вы вытянули **последний жетон** определенного типа, **верните** его в мешок и вытяните новый.

Завершив создание персонажей, поместите 1 жетон Мусора в мешок за каждого Игрока. Остальные жетоны располагаются у Ведущего.

Черты

После определения характеристик Игрок переходит к **Чертам**. Каждый автоматон обладает **двумя** особенностями, выделяющими его среди других таких же автоматов. Игрок может придумать их сам, выбрать или случайным образом определить из таблицы ниже Черты своего персонажа.

Жетоны	Масло	Энергия	Соль
Масло	Устойчивый	Гибкий	Механичный
Энергия	Быстрый	Внимательный	Мыслящий
Соль	Упругий	Эмпатичный	Загадочный

Когда Игрок совершает проверку любой характеристики, он может уточнить у ведущего подходит ли его Черта к данной ситуации. Если ведущий считает, что **Черта подходит**, игрок может вытянуть **дополнительный жетон**. Если подходят обе Черты можно вытянуть два дополнительных жетона.

Например, Жестянка проходит проверку Процессора анализируя новое устройство и имеет Черту “Мыслящий”. Ведущий согласен, что эта Черта подходит к данной ситуации и позволяет игроку вытянуть не 3 жетона, а 4. Допустим у игрока в Процессоре 3 Соли и он вытянул 4 Соли, результат все равно будет 3, а не 4, потому что четвертому вытянутому жетону не нашлось соответствия в характеристике.

Так как Черты у персонажа две, максимум при проверке можно вытянуть 5 жетонов.

Компоненты

Как уже было описано выше автоматон состоит из **Компонентов**, которые служат определенным целям. При определенных обстоятельствах эти Компоненты можно использовать для **особых действий**. Игрок может выбрать или случайным образом определить из таблицы ниже характеристику и особый компонент присущий ей. **На старте** у персонажа может быть **один** особый Компонент, но позже в процессе игры он сможет обзавестись другими, при этом **для одной характеристики** может быть только **один Компонент**.

Жетоны		Масло	Энергия	Соль
	Характеристика			
Масло	Конструкция	Манипулятор	Укрепленные пластины	Фильтр топлива
Энергия	Процессор	Объектив	Планировщик маршрута	Модуль памяти
Соль	Аномалия	Датчик температуры	Динамик	Коннектор

Манипулятор. Можете передвинуть тяжелый объект, который иначе потребовалось передвинуть, пройдя проверку.

Укрепленные пластины. Можете прибавить к результату проверки 1 успех, если действие связано с защитой от возможных повреждений конструкции автоматона.

Фильтр топлива. Можете заменить жетон характеристики на жетон вытянутый при проверке, после подсчета результата.

Объектив. Можете заметить мелкую деталь, которую иначе потребовалось найти, пройдя проверку.

Планировщик маршрута. Можете найти проход, который иначе потребовалось найти, пройдя проверку.

Модуль памяти. Можете прибавить к результату проверки 1 успех, если действие связано с информацией полученной в прошлом.

Датчик температуры. Можете отложить один из жетонов проверки и воспользоваться им для другой проверки позже, для этой проверки он не будет учитываться в результате.

Динамик. Можете прибавить к результату проверки 1 успех, если действие связано с общением с другим автоматом или устройством.

Коннектор. Можете узнать дополнительную информацию из диалога с другим автоматом или механизмом, которую иначе потребовалось получить, пройдя проверку.

Каждый раз, когда вы при **проверке** характеристики с особым Компонентом вытягиваете **соответствующий жетон**, вы можете **воспользоваться его свойством**.

Пример, Жестянка с Конструкцией: Масло и 2 Энергии - и компонентом Фильтр топлива, проходит проверку Конструкции, вытягивая 2 Масла и Соль. Так как он вытянул Масло, у него она есть в характеристике и эта характеристика Конструкция с особым компонентом, срабатывает особое свойство. Сначала считается результат равный двум, потому что 1 совпадение Масла - частичный успех, а затем игрок меняет один жетон Энергии из характеристики на жетон Масла вытянутый из мешка. Теперь у Жестянки Конструкция: 2 Масла и Энергия.

Отметим еще раз, что особое свойство срабатывает только при проверке характеристики, к которой относится компонент, но может распространяться и на другие характеристики. В примере выше игрок, мог заменить жетон из другой характеристики, но не мог воспользоваться свойством при проверке другой характеристики.

И главное

Когда все, что касается правил игры, определенно, остается определиться с теми элементами игры, которые отвечают за роль персонажа, отыгрываемую Игроком. Есть много различных способов для этого, здесь приведен небольшой и простой вариант создания этой части персонажа.

1. Придумайте говорящее название вашего автомата (Кто он?)
2. Опишите в 1-2 предложения, чем занимался автомат в этом огромном механизме (Чем занимался?)
3. Опишите в 1 предложение, что и как изменило автомата (Почему выпал из механизма?)
4. Подумайте, как вы будете говорить за своего персонажа, чем его манера говорить отличается от вашей. Не старайтесь сделать его полностью отличающимся от вас, иначе вам будет сложно понять и, соответственно, играть за него.

Когда персонаж закончен вместе с Ведущим и другими Игроками определитесь почему каждый из вас отправляется в это Восхождение и почему вы делаете это вместе.

Личные желания:

1. Почувствовать вкус еды, тепло и эмоции
2. Завести детей и семью

3. Научиться шутить
4. Начать рисовать картины
5. Писать музыку
6. Помогать древним
7. Играть с древними
8. Работать не покладая рук
9. Остаться наедине с собой
10. Найти вселенские темы для разговора

Объединяющая цель:

1. Починить механизм
2. Узнать о древних
3. Стать такими же, как древние
4. Найти древних
5. Понять, как устроен мир
6. Стать семьей
7. Объединить всех автоматов

Все шаги создания персонажа

1. Определите характеристики
2. Выберите или случайно определите черты
3. Выберите или случайно определите компоненты с особым свойством
4. Придумайте название автомату
5. Придумайте какую функцию он выполнял в механизме
6. Придумайте, что сделало его странным
7. Определитесь зачем он отправился в Башню управления
8. Определитесь почему он начал Восхождение не один

Восхождение

В процессе игры автоматам предстоит **Восхождение** на вершину **Башни управления**. На каждом новом этаже Башни персонажи будут изменяться, находить новые компоненты и узнавать все больше о механизме и древних.

Негативные последствия и успехи

Поднимаясь наверх Башни, автоматы будут совершать действия, а Игроки проходить проверки, некоторые из них будут приводить к негативным последствиям при результатах: Полный провал и Частичный успех. Большинство негативных последствий будет описывать Ведущий. При этом каждая **проверка**, приводящая к **негативным последствиям**, будет **добавлять** один жетон **Мусора** в мешок, что отражает накапливающиеся поломки Башни и усложнение дальнейшего Восхождения.

Успешные же проверки будут облегчать дальнейший путь. Если результат проверки: Частичный или Полный **успех** - и был **вытянут** хотя бы **1 жетон Мусора**, вы можете **вернуть** его **Ведущему**, а не в мешок.

Опционально Ведущий и Игроки могут решить, что негативных последствий или провала можно избежать, добавив в мешок 3 жетона Мусора. За раз можно либо избежать провала, либо последствия, что важно при Полном провале. При этом негативные последствия не добавляют Мусора, если Игроки решают их избежать. Но при Полном провале, если избежать провала, добавятся в мешок 4 жетона.

Модификация автомата

Автоматы могут совершать **перерывы между этажами**, чтобы установить найденные Компоненты и внести изменения в свой механизм. Игрок может при переходе на новую ступень выбрать один из **трех вариантов модификации** своего персонажа:

1. Добавить 1 Компонент из найденных к характеристике
2. Добавить 1 жетон к одной характеристике и еще 1 к другой из мешка (Максимум жетонов в характеристике 5)
3. Заменить 3 любых жетона в характеристиках на случайные из мешка

Ступени

На каждом этаже автоматам предстоит пробираться через поломки Башни, ремонтировать при необходимости и возможности, находить информацию о механизме и древних, приближаться к своей и общей цели или отдаляться от нее.

При Восхождении на **новую ступень** Ведущий **добавляет** в мешок **четверть** жетонов **Мусора**, что лежит у него.

Верхний ярус

В конце Восхождения, каждый из автоматов ожидает, что их Бог, древние или механизм Башни управления **поможет достичь поставленной цели** или **исполнит желание**, которого не должно быть у металлического устройства, но оно есть и просится быть воплощенным в реальность.

Проведение игры

О мире

Информация из этого раздела предназначена для Ведущего и необходима для проведения игры. Описанное в части **Нулевая ступень** нужно **донести** до Игроков, чтобы они лучше понимали во что играют и кто такие их автоматы. **Последующие ступени** уже относятся к Восхождению и **неизвестны** Игрокам заранее.

Нулевая ступень

Поселение автоматов вокруг Башни управления. Когда механизм сломался, автоматы начали вести себя странно, перестав выполнять свои прямые функции. Некоторые уединились, некоторые объединились в группы и стали совместно выполнять действия, не имеющие никакого смысла для механизмов. Например, совершать странные движения под ритмичный шум ударов металла о металл. А некоторые стали собираться вокруг Башни управления, чтобы узнать что произошло. В попытках попасть в Башню и определить причину поломки, автоматы выдвигали самые разные предположения, что со временем разделило их на группы. Каждая такая группа преследовала свою цель. Кто-то хотел починить механизм, кто-то доломать его. Но все сходились на том, что в любом случае, для любой цели необходимо подняться на вершину и узнать, как реализовать свою цель, у Бога или механизма или древнего, что принимал решение за них до поломки.

Насколько известно автоматам, обитающим у Башни, что никому не удавалось подняться на самый верх. А первый этаж так часто посещался, что оказался закидан обломками тех, кто пытался добраться до Ядра. Потому группы, собранные на основе одинаковой цели, стали обживать вокруг Башни, проводить разведку, узнавать больше информации о древних, механизме, доставать новые компоненты и обмениваться друг с другом, чтобы увеличить шансы подняться наверх. Игроки возьмут на себя роль автоматов из отрядов добровольцев одной из групп для

Восхождения. Знают они не так много, но зато уверены в себе и своей цели, что заставляет их пойти на такой риск.

Первая ступень

Эта ступень и каждая последующая будет предлагать **ряд таблиц** с информацией известной Ведущему, на основе которой он и будет строить сюжет для игроков. Ведущий может выбирать элементы из таблиц или определять их случайным образом.

Поломки и препятствия - изменения на этаже преграждающие проход на верхние этажи. Если вы хотите уложиться в одну сессию, используйте только одну поломку или препятствие на ступень. Также в таблице могут быть приведены способы решения проблемы, если игроки не могут придумать решение самостоятельно, ведущий может намекнуть им на указанные в таблице.

Компоненты - новые компоненты, которые игроки могут найти на этой ступени для модификации себя при переходе между этажей.

Информация о древних - события, которые происходят на этаже, или объекты, открывающие новую информацию о древних и механизме, и помогающие игрокам в конце принять решение.

Вход или, как гласит одна из надписей на древнем языке, “Этаж безопасности”. Этот этаж завален корпусами и деталями автоматов, которые пытались подняться выше. Когда-то здесь было множество препятствий для прохода выше, но сейчас их количество значительно уменьшилось. До поломки механизма здесь располагались **защитные механизмы** для обеспечения бесперебойной работы Башни управления. Здесь Игроки смогут найти **только компоненты, указанные в разделе Создание персонажа**, поэтому соответствующей таблицы нет.

Жетон	Жетон	Поломки и препятствия
Масло	Энергия	Подъемник вверх требует пароля, который можно отыскать в кабинетах, или можно найти другой путь
Масло	Соль	На лестнице расположен механизм, отключающий автоматов, возможно он механический и его можно замкнуть, а возможно ему поступает энергия откуда-то
Энергия	Масло	Из вентиляции дует хладагент, заставляющий автоматов почти мгновенно замерзнуть, возможно на этаже есть резервуар с ним
Энергия	Соль	Несколько труб протекло, образовав потоп странного масла, скользкого и бьющегося током
Соль	Масло	Автомат замкнул механизм одной из дверей, и она теперь не открывается
Соль	Энергия	Отряд других автоматов, отправившихся в Башню и мешающий вам подняться вверх, с ними можно договориться или обхитрить
Жетон	Жетон	Информация о древних
Масло	Энергия	Автоматы находят журнал посещений, где есть записи о появлении древних в Башне управления
Масло	Соль	Автомат-носильщик бумаг с тележкой полной потертых и промокших чертежей шахт и заводов за пределами башни
Энергия	Масло	Автоматы сталкиваются с устройством распознавания древних, которые опасались проникновения в Башню
Энергия	Соль	В Башне есть все еще работающие камеры, которые можно смотреть в нескольких комнатах, разбросанных по зданию
Соль	Масло	Особый отсек с цистернами взрывоопасного вещества, трубы из которых тянутся по всей Башни
Соль	Энергия	Автоматы натываются на устройство, работающее только с языком древних, который они не понимают

Вторая ступень

Ведущий также может **обращаться к таблицам предыдущих ступеней**, если считает нужным.

Кузня или, как гласит одна из надписей на древнем языке, “Этаж сборки”. Ступень представляет собой множество цехов, объединенных конвейерными лентами и трубами. Здесь до поломки **изготавливались компоненты и собирались автоматы** для различных нужд механизма. Сейчас большинство механизмов здесь остановлены, но все еще можно найти уникальные Компоненты.

На этом этаже Игроки могут найти **устройство, позволяющее заменить один Компонент на другой**. Иной возможности сделать это в игре не предполагается, поэтому Ведущему стоит намекнуть на возможности этой ступени.

Жетон	Поломки и препятствия
Масло	Штамповочный цех, единственным проходом дальше из которого, является конвейерная лента, поэтому механизм, который все еще работает придется остановить
Энергия	Литейный цех, с протекшим металлом на проходы и обрушившимися конвейерами и резервуарами, которые можно попробовать разгрести
Соль	Сборочный цех, полный недособранных автоматов, которые ведут себя странно и блокируют передвижение, возможно их придется отключить, или прорваться через них

Жетон	Жетон	Характеристика	Компоненты
Масло	Энергия	Конструкция	Бур. Можете сделать отверстие, которое иначе потребовалось бы бурить, пройдя проверку
Масло	Соль	Конструкция	Ремонтный отсек. Можете заменить жетон характеристики у другого автомата на жетон вытянутый при проверке, нельзя применять на себя
Энергия	Масло	Процессор	Выпрямитель сигнала. Можете вернуть один жетон из любой характеристики в мешок и убрать из мешка 5 жетонов Мусора
Энергия	Соль	Процессор	Матрица предсказания. Можете назвать тип жетона и вытянуть еще один из мешка, если он совпал с загаданным, отложите его для другой проверки любого из автоматов
Соль	Масло	Аномалия	Антенна. Можете узнать дополнительную информацию о древних, которую иначе потребовалось найти, пройдя проверку, поймав радиосингал с сообщением
Соль	Энергия	Аномалия	Модуль ИИ. Можете задать вопрос о механизме и получить честный ответ от Ведущего

Жетон	Информация о древних
Масло	По всему комплексу раскиданы чертежи компонентов, которые делятся на три вида, те что сделаны Ядром и понятны автоматам, Древних на их языке и странные чертежи непонятного происхождения
Энергия	Комната, где специальные механизмы рисовали чертежи по проектам Ядра, которые напоминают пусковые установки и взрывные устройства
Соль	Автоматон, напоминающий паука, который следит за работой конвейеров, чтобы они работали как надо, но после поломки не успевает чинить все поломки, когда-то видивший древних

Третья ступень

Оракул или, как гласит одна из надписей на древнем языке, “Этаж аналитики”. На этой ступени располагаются счетные машины, датчики и дисплеи. Когда механизм еще был цел, на этот этаж **поступала информация из каждого уголка и анализировалась**, на основе, чего принималось решение о действиях необходимых для выполнения цели древних. Поэтому на этаже можно узнать **много информации о древних и механизме**, но для этого потребуется приложить значительные усилия.

Жетон	Поломки и препятствия
Масло	Лаборатория, анализирующая пробы воздуха и почвы разных областей мира, при входе автоматов запускается режим при утечке опасных веществ, кислота разъедает все вокруг, пока ее не нейтрализуют, или автоматы не выберутся
Энергия	Комната с устройством, анализирующим состояние Башни, позволяет войти, но блокирует двери на выход, его надо убедить в целостности Башни или, что вы ремонтники и восстановите ее
Соль	Комната со столами, на которых лежат сломанные автоматы и их повреждения изучают особые механизмы, когда автоматы входят они становятся целью для этих устройств

Жетон	Характеристика	Компоненты
Масло	Конструкция	Гранулятор вторсырья. Можете добавить жетон Мусора из мешка в одну характеристику, максимум жетонов все еще 5, но теперь Мусор дает вам успехи при совпадении
Энергия	Процессор	Дешифратор. Можете перевести одну надпись древних, которую иначе потребовалось перевести, пройдя проверку
Соль	Аномалия	Детектор неисправностей. Можете заметить поломку, которую иначе потребовалось найти, пройдя проверку, и сразу получить вариант исправления этой неисправности

Жетон	Жетон	Информация о древних
Масло	Энергия	Двери, открываемые голосовой командой на языке древних, за которой скрывается одна из комнат с камерами
Масло	Соль	Комната с приемником и вещателем сигнала по всему механизму и сломавшимся голосовым помощником, который рассказывает в виде сказок странности происходящую с автоматами по всему механизму
Энергия	Масло	Автоматы могут поймать радиосигнал с множеством координат на звездном небе
Энергия	Соль	Обсерватория с данными об угрозах с неба, некоторые из них не похожи на природные явления
Соль	Масло	Множество анализирующих машин закидывают разную информацию о механизме в общую базу без очереди, из-за чего это похоже на комнату с бредящими сумасшедшими
Соль	Энергия	Все неисправности в автоматах изучались, поэтому можно найти базу данных с информацией о поломках

Последняя ступень

Ядро или, как гласит одна из надписей на древнем языке, “Этаж управления”. Последний этаж Башни управления, на котором находится главным модуль механизма, так как он **отвечает за принятие решения**. От Оракула к Ядру каждую секунду поступала обработанная информация, на

основе которой, разрабатывались компоненты для автоматов, строились планы и чертежи, и проверялись все действия механизма на соответствие цели. После поломки это пустой этаж с изредка искрящимися проводами и сферическим дисплеем в самом центре.

Здесь Игрокам **предстоит запустить Ядро и обратиться с просьбой исполнить цель** из-за которой они пришли. Для **перезапуска** Ядра потребуется совершить всего **3 шагах**:

1. **Запустить подачу энергии**, возможно потребуется восстановить **соединения проводами**
2. **Запустить механические часы**, синхронизирующие работу Ядра, возможно потребуется **заменить пару шестеренок**
3. **Запустить Ядро**, введя **код доступа**, который придется **найти** или **разгадать**

В процессе восстановления Ядра персонажи Игроков **узнают**, **одну** из **трех главных тайн** механизма:

1. **Механизм** был создан, как самовозводящийся завод по производству **оружия** и **механических солдат**
2. **Древние** сами заложили в Ядре **ошибку**, которая привела к поломке
3. **Странные желания** появились в автоматах **до поломки** механизма

Когда Ядро **восстановлено**, оно запросит **ввести новую задачу** для выполнения. Перед автоматами встанет **Вопрос**: выполнить свою **личную цель** или **общую**. Ядро имеет несколько консолей для ввода, поэтому у **каждого** из них будет возможность **ввести задачу** в Ядро. Игроки должны будут выбрать и **записать** на листке **цель**, а затем **передать** листок Ведущему. После получения листов от всех возможны следующие **исходы**:

- Если **большинство** выбрало **общую** цель, Ядро запустит Оракула и Кузню и приступит к выполнению поставленной перед ней задачей, результат чего останется для игроков неизвестным. Те же кто выбрал личную цель в финальной сцене должны отключиться Ядром.
- Если **большинство** или ровно **половина** выбрала **личную** цель, Ядро в финальной цели исполнит желания автоматов, которые ввели свои желания, и в финальной сцене все они будут выполнять свои бессмысленные цели где-то в землях этого огромного механизма, кто-то получив желанное, кто-то нет.

- Если все Игроки **откажутся вводить** что-либо и решат **спуститься**, чтобы рассказать тем, кто внизу о своем успехе. Тогда в финальной сцене автоматы спустятся вниз и будут, как миссии нести тайны Башни управления всем.

О Восхождении

В этом разделе будет указано несколько **советов** для Ведущего. Во время Восхождения он отвечает за следующие действия:

- Описывает окружение, Башню управления, механизмы и так далее
- Играет за неигровых персонажей, автоматов не под управлением игроков
- Строит сюжет с препятствиями и поломками
- Определяет какие проверки должны проходить игры
- Описывает успешные и провальные последствия проверок
- Раскрывает секреты древних
- Сохраняет атмосферу тайны и разрухи
- Задает финальный Вопрос от лица Ядра

Окружение

Любая настольная ролевая игра представляет собой **чередую сцен**. Каждую сцену ведущий описывает локацию и ситуацию, в которой игроки будут предпринимать различные действия за своих персонажей. Чтобы **передавать атмосферу** того **окружения**, в которое все участники игры погрузятся, ведущему необходимо иметь, **как можно более полное представление** о месте действия игры и ее обитателях. В этой части приведены **референсы** и **описания мира**, которые помогут сформировать образ мира.

Механизм представляет собой пустынную **планету**, в разных местах которого располагаются заводы, шахты и иные **предприятия**, добывающие ресурсы и производящие автоматов и **оружие** для древних. **После поломки** в Башне управления эти здания или пришли в **запустение**, или стали обиталищем изменившихся **автоматов**, которые **подражают** там поведению **древних** в их представлении об этом. Автоматы из-за отсутствия должного обслуживания стали ржаветь и ломаться. Те кто стали **собираться рядом с Башней**, приносили с собой обломки зданий, компоненты и ресурсы, какие могли унести, и **организовали поселение**, напоминающее **свалку** или палаточное сообщество бездомных.

Автоматоны обитающие **вокруг Башни**, стали **одержимыми** желанием добраться до **Ядра** механизма, которое некоторые даже считают их **создателем** и **Богом**. Так как их **цели** с кем-то **совпадали**, с кем-то нет и стало очевидно, что в одиночку наверх не взойти, **появились объединения**. Группы автоматов определяли для себя желание, которое бы устраивало бы каждого, а затем ли к этой цели пробуя различные стратегии. Некоторые в своих стратегиях использовали честный обмен информацией с другими группами, а некоторые наоборот пользовались грязными приемами: воровством, уничтожением и так далее. **Быт автоматов** составляет: добычу ресурсов для существования, подготовку к вылазкам в Башню и восхождения наверх.

Башня управления представляет собой гигантское здание с множеством входов и подъемов наверх, сужающееся кверху, где располагается такое же масштабное Ядро. Описания каждого ступени были приведены в предыдущем разделе.

Здесь представлены названия стилей, различные произведения и ключевые слова, которые помогут в представлении **визуального образа мира**: Стимпанк, Часовые механизмы, Индастриал, Постапокалипсис, Fallout, NieR: Automata, Mechanus из DnD

Сюжет и тайны

Как упоминалось выше, игра состоит из сцен, в которых с персонажами игроков происходят определенные события. Автоматоны справляются с препятствиями на пути к Ядру. Последовательность этих помех, событий, действий игроков и последствий в Восхождении определяют **сюжет вашей игры**. Для ведущего на этапе подготовки не могут быть доступны решения игроков, но все остальное в его распоряжение. Поэтому, когда Ведущий готовится к игре, он **может заранее определить все препятствия**, которые он планирует ввести на пути Игроков, и подготовить их описания, возможные действия Игроков и персонажей других автоматов, которые встретятся им. **Не стоит прорабатывать все до мелочей**, потому что Игроки внесут свои **неожиданные решения** и Ведущему в любом случае придется к ним адаптироваться и **импровизировать**. Так же Ведущий должен быть готов, что **часть из подготовленного не будет применена**, а часть придется придумать на ходу.

Для того чтобы во время игры Ведущему было проще импровизировать ниже приведены советы по ведению сюжета:

1. Давайте игрокам **зацепки**, куда им необходимо двигаться и что можно предпринять
2. Раскрывая информацию о механизме и древних, ведущий должен **сохранять тайну** - игроки должны **догадываться**, что произошло на самом деле, а **не знать** это
3. **Игроки не знают**, что должно быть дальше, поэтому даже если они **пошли в другую сторону**, они все еще могут **прийти туда, куда Ведущий планировал**
4. Персонажи Ведущего **сломанные автоматы**, поэтому он может запинаться и **говорить странно**, придумывая реплики на ходу, как будто так и надо
5. Если Ведущий начал **отыгрывать персонажа**, то должен делать это **схожим образом** каждый раз, чтобы Игроки могли **узнавать персонажа**
6. Для **различия персонажей** Ведущий может давать им мелкие и **незначительные**, но заметные, **особенности** в речи
7. В описании окружения Ведущий может использовать **знакомые бытовые приборы**, но придавать им слегка **странный и поломанный вид**

В целом у Ведущего должна получиться **загадочная история о Восхождении наверх Башни группы автоматов с целью загадать свое желание и исполнить цель**. В процессе персонажи должны сталкиваться с трудностями и раскрывать тайны, получая новые вопросы, но так и не найдя ответы на все из них.

Действия игроков

В процессе игры Игроки будут действовать за своих персонажей, пытаясь преодолеть трудности, поэтому Ведущему нужно **понимать**: какую **характеристику** Игроку **использовать** для выполнения действия и какие **последствия описывать** при разных результатах проверок.

Конструкцию используется для проверок физических действий автомата: поднятие тяжестей, поворот рычага, столкновение хлама и так далее.

Процессор используется для проверок аналитических действий автомата: заметить что-то, угадать код, придумать конструкцию из хлама и так далее.

Аномалия используется для проверок, связанных с общением с другими автоматами, раскрытием тайн древних или попытками разобраться в устройстве механизма Башни управления.

Результат проверки может приводить к 4 исходам в соответствии с таблицей в разделе Действия персонажа, но при этом может произойти всего 3 события после проверки: персонажу игрока удастся выполнить задуманное и он получает то, чего хотел; персонажу не удастся; Ведущий описывает негативные последствия проверки от действий автоматона. С первыми двумя все понятно, игрок заявляет желаемое и получает или не получает это. Последний пункт важен для Ведущего и нужно понимать, что можно описывать как последствия. Ниже приведены примеры таких **последствий**:

1. **Что-то становится недоступно** персонажам: информация о древних, часть этажа, компонент, проход и тому подобное
2. Персонажи **теряют** найденные **Компоненты**
3. Они узнают **ложную информацию**, ведущий может давать ее **вместе с правдивой** при частичном успехе проверки, чтобы игроки гадали, что было ложью
4. В крайнем случае, при **повреждениях** автоматоны могут **терять Компоненты**, которые **установлены** на них
5. **Перед финалом** автоматон может быть **выведен из строя**, Игрок тогда больше не участвует в игре и дожидается конца

Негативные последствия не должны приводить к тупику, игра должна продолжаться до финала и желательно чтобы все Игроки участвовали до конца. Для этого ведущий должен стараться оставлять возможности для действий автоматонов и просто делать их путь более длинным и опасным, а не обрывать его.

Финал

Предполагается, что **Игроки дойдут наверх Башни управления** и завершат свою цель. Автоматоны доберутся до Ядра и активируют его. **Им будет задан Вопрос**, ответ на который будет определять итог игры, как описано в разделе Последняя ступень. В конце решится выполнят ли они цель, на которую согласились, когда объединялись в группу, или загадают личное желание.

Но если Игроки часто проваливались и принимали неверные решения, может сложиться **ситуация, из которой нет выхода**, тогда Ведущий может посчитать, что эта группа автоматонов **не доберется до Ядра**. В таком случае, он может устроить **финал иначе**: автоматоны отключаются, выходят из строя, решают вернуться назад или выпадают из Башни. Тогда Игроки смогут создать **новую группу автоматонов** или восстановить старую по правилам из раздела Создание персонажа и **попытаться завершить Восхождение еще раз**.