Игра создана на базе движка «Journey»; все права на движок принадлежат Майору Бласковицу. Знакомство с движком желательно для игры, но не обязательно: основные принципы описаны ниже.
Первоначальная версия игры создавалась для выпуска «Мифы и Механизмы» зина «Магазин Историй».
Сеттинг вдохновлен видеоиграми «80 Days», «Siberia» и расширенной вселенной серии «Five Nights at Freddy's».

Это — игра об автоматонах, разумных механизмах, ищущих свое место в обществе.

Действие разворачивается в мире, где в конце XVIII века был открыт особый алхимический сплав, способный наделить металл подобием памяти.
Это позволило строить невероятно функциональные механизмы, ускорило наступление индустриализации и изменило все отрасли человеческой жизни.
Однако со временем оказалось, что некоторые обладающие памятью механизмы способны, улавливая человеческие эмоции и накапливая их внутри, обретать не только разум, но и сопоставимое с человеческим сознание.
С тех пор в обществе идут пересуды о том, можно ли считать разумных автоматонов равными людям. Ватикан официально отрицает возможность существования у них души, но многие религиозные лидеры открыто оспаривают эту точку зрения. Некоторые государства выдают автоматонам особые паспорта — «механических граждан», — и в ответ на это возникают гражданские движения как за полное уничтожение разумных механизмов, так и наоборот — за признание равных прав для всех существ, обладающих сознанием.

Ваши персонажи — именно такие обретшие разум автоматоны.
Вы не нуждаетесь в пище, чистой воде и даже воздухе, но ваше желание продолжать развитие, находить ответы на экзистенциальные вопросы, заставляет вас искать место в жизни и, может быть, способ окончательно почувствовать себя живыми и настоящими.
Именно поэтому вы и собрались в одну команду — искателей приключений, частных сыщиков или иных решателей проблем. Ведущий направит вектор повествования, но в первую очередь система предназначена для детективных и приключенческих расследований, и удобнее всего будет, если персонажи начнут свой путь как уже сложившаяся группа.

Прежде чем начинать игру, обсудите вместе, кто вы — детективное агентство, тайное общество, религиозный орден, секретный отряд на службе Ее Величества (а может, Его Святейшества?) или кто-то еще. Затем каждый должен определиться с предысторией своего персонажа и решить, что привело его в эту компанию — компанию, занимающуюся расследованиями и отправляющуюся в путешествия, каждое из которых становится отдельной историей.
Заказчики могут поручить автоматонам любую работу — от передачи личного письма до поисков древних артефактов в безымянных руинах, что позволяет ведущему показать мир во всем его разнообразии и столкнуть персонажей со множеством угроз и трудностей.

Персонаж может быть самостоятельным механизмом или доведенной до автономности частью более сложного и массивного устройства.
Рекомендуется создавать персонажей, способных свободно перемещаться по суше, обладающих хотя бы одной рукой и ростом, сопоставимым с человеческим — примерно от четырех до восьми футов; однако ведущий может позволить больший разброс.
Автоматоны используются во всех сферах человеческой жизни, и их можно разделить на две большие группы: изначально предназначенные для

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

демонстрации (куклы, манекены, декоративные аниматроники и так далее) и созданные с чисто практической целью (например, автоматизированные части станков, транспорт, самоходное оружие или рабочие установки). Первые с большей вероятностью будут иметь гуманоидный вид; однако учитывая то, что автоматоны способны модифицировать себя и друг друга, даже тот, кто был изначально вагонеткой, вполне может перестроить свой корпус, чтобы стать прямоходящим и дополнить свой образ венецианской маской. В целом гуманоидность персонажа остается на усмотрение игрока, но стоит понимать, что люди обычно будут более склонны общаться с прямоходящим автоматоном — особенно если у него есть лицо или хотя бы его подобие.
Также персонажам игроков необходимо иметь слух и зрение; будут ли у этих автоматонов подобия человеческих органов чувств, или же они обретут способность видеть и слышать непостижимым образом при формировании души — значения не имеет.

Определившись с предысторией и внешностью автоматона, можно переходить к заполнению листа персонажа.
У персонажа должно быть имя. Некоторых автоматонов называют создатели, другие самостоятельно выбирают человеческое имя или используют в качестве имени нарицательные слова, описывающие деятельность, для которой автоматон был предназначен изначально, или его внешние особенности.

В прошлом каждого персонажа есть три значительные **вехи**.
Каждая **веха** — некое событие в судьбе автоматона или его конструктивная особенность. По крайней мере одна из **вех** обязательно должна быть связана с созданием и изначальными функциями автоматона, а также с обстоятельствами, при которых он обрел разум и сознание. Например: «создана художником в память об умершей возлюбленной», «впитал боль раненых работников лесопилки» и так далее.
Вехи могут добавлять от 1 до 3 кубов к проверке, в которой они могут помочь — к примеру, заводная кукла, обретшая разум, впитав тоску творца по покойной невесте, очевидно, неплохо разбирается в человеческой психологии и всегда будет бросать +1 куб на любые проверки подобного рода. Но когда речь пойдет о чужой любви или ностальгии, эта веха вполне может дать героине +2 или даже +3 куба — по решению ведущего.

Если с персонажем происходит что-то, изменяющее его восприятие себя — или добавляющее к сложившемуся новые детали, — он может заменить одну из **вех** новой. Также он может взять новую **веху**, если ранее потерял одну из них в результате разрушения, о чем будет рассказано ниже.

Помимо **вех** у каждого автоматона есть четыре **характеристики**:



Твердость — физическая сила и стойкость;



Гибкость — умение быть проворным и ловким, двигаться быстро или бесшумно;



Точность — память, разум, наблюдательность и способность находить правильные слова в разговоре;



Дух — сила воли, эмпатия, вера в себя и других, ощущение собственной одушевленности.

Изначальное значение каждой **характеристики** равно 0. При создании персонажа нужно распределить 5 очков между **характеристиками**, помня, что значение **характеристики** не может быть больше 3.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Также автоматон владеет следующими **навыками**:

Атлетика (умение применять силу и ловкость), **Рукопашный бой** (способность сражаться в ближнем бою, в том числе используя холодное оружие), **Стрельба** (способность обращаться со стрелковым оружием), **Ловкость рук** (владение мелкой моторикой), **Наблюдательность** (внимание, умение подмечать детали), **Точные науки** (познания в химии, физике и так далее), **Гуманитарные науки** (познания в истории, искусствоведении и так далее), **Механика** (понимание принципа работы механизмов, способность их создавать и ремонтировать), **Искусство** (таланты в искусствах — актерской игре, живописи и так далее), **Общение** (умение вести разговоры с разумными существами), **Дрессировка** (умение подчинять себе животных, диких или домашних, контролировать их и предсказывать их поведение).

Изначальное значение каждого **навыка** равно 1. При создании персонажа нужно распределить еще 3 очка между любыми **навыками**, а затем понизить до 0 значение любого **навыка**, значение которого не было повышено.

Если **навык** равен 2 или 3, это может означать не только само умение, но и высокий шанс наличия у автоматона при себе связанных с навыком предметов: полный инструментов ящик у того, кто владеет **Механикой**, отмычки или рукодельный набор — у того, кто хорош в **Ловкости рук**, и так далее. Владение **Рукопашным боем** и **Стрельбой** позволяет на старте вписать в лист персонажа оружие.
Небольшие предметы могут объединяться в наборы: к примеру, набор детектива вполне может включать в себя лупу, пинцет, складной нож и набор отмычек, причем игрок не обязан сразу полностью заявлять, что входит в набор; по решению ведущего в этом вопросе вполне можно руководствоваться логикой.
При создании персонажа можно выбрать до трех предметов, которые будут в его снаряжении изначально.

Автоматон без проблем переносит с собой предметы в количестве, равном его **Гибкости** + 1 (поскольку именно **Гибкость** отвечает как непосредственно за скорость передвижения, так и за ловкость, необходимую для того, чтобы управляться с багажом на ходу, ничего не теряя). Каждый следующий предмет, который автоматон несет с собой, все сильнее будет замедлять его движения и ограничивать свободу перемещения, что будет добавлять штраф в -1 куб на все проверки, связанные с физическими действиями.

Предметы могут помочь в прохождении проверок и даже делать возможным совершение тех или иных действий, для которых определенные предметы необходимы, но не являются неотъемлемыми частями автоматона.
Также любой предмет снаряжения может быть сломан или потерян.

В любом городе или поселении, где к автоматонам в целом или к этим героям в частности не относятся враждебно, персонаж без совершения проверок и больших трат времени может приобрести любые обычные для этого региона предметы в количестве, равном показателю **Точности** этого автоматона (ведь именно **Точность** отражает и то, насколько автоматон хорош в поисках, и то, насколько высок его шанс заключить выгодную сделку).

Доступность того или иного снаряжения определяется ведущим, но очевидно, что шестизарядный револьвер будет обычным предметом в любом более или менее крупном городе, а винтовку для охоты на слонов вряд ли можно назвать обычной даже в Дели или Мапуту. При этом в Каире без проблем можно приобрести сбрую для верблюда, которая никак не будет обычной в Лондоне.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ