

# Введение в систему СЫЩИК для игроков

Общие способности — это то, что ты умеешь

Умение бегать, драться, оставаться незамеченным — все эти навыки определяются *общими способностями*. Если рейтинг способности равен 8 или выше, у тебя *исключительный талант к этому делу* (и ты, вероятно, получаешь дополнительное преимущество от использования спецоборудования, — это уже зависит от конкретной игры). Если в способность не вложено ни единого пункта, то у тебя возникают проблемы при выполнении любой нетривиальной задачи. К примеру, 0 в *вождении* означает, что ты сумеешь доехать от дома до магазина, не угодив в аварию, но при выполнении любого манёвра, который потребует проверки, тебя, вероятно, ожидает фиаско. Рейтинг *вождения*, равный 8, делает тебя гонщиком экстра-класса. То же самое и с остальными способностями: с нулевым рейтингом *стрельбы* ты, может быть, догадаться, как снять пистолет с предохранителя, если же он равен 8 и выше, то ты — опытный снайпер. Думаю, идея ясна.

Пара слов о кубиках: для игры по правилам *СЫЩИКА* нужен *единственный шестигранник* — ужасная новость для каждого, кто любит экзотические игральные кости. Обычно *сложность проверки равна 4*, помни об этом. Если ты получишь 4 или выше при проверке *атлетики* или любой другой способности ты, скорее всего, добьёшься успеха.

Очевидно, это означает, что вероятность успеха составляет 50%. *Повысить свои шансы можно, потратив пункты из запаса способности и добавив их к результату проверки*. Хочешь кого-то застрелить? Потрать 2 пункта из запаса *стрельбы* и попади в цель при любом значении на кубике выше единицы. Потрать 3 пункта — и промах исключён вовсе (даже если результат проверки  $1 + 3 =$  сложность 4). Если запас опустился до 0, ты используешь чистый результат броска кубика без возможности его модифицировать — до тех пор, пока не отдохнёшь и не восстановишь силы.

Не стесняйся тратить пункты запаса. Чем быстрее ты расправишься с противником — тем лучше, и тем выше шанс получить передышку на восстановление ресурсов.

Исследовательские способности — это то, что ты знаешь

Именно они делают игры по правилам СЫЩИКа уникальными. Забудем на время про общие способности и подробнее рассмотрим исследовательские. Они разбиты на три группы, чтобы в них было проще ориентироваться: академические, технические и межличностные. Для всех действует одно правило: *если рейтинг способности равен хотя бы единице, ты — специалист в этой области*. Это важно, поскольку во время игры всё, что от тебя требуется, — *сказать ведущему, какую именно способность используешь, — и ты автоматически получишь нужные сведения*, если это вообще возможно в сцене. Да, автоматически, никаких бросков кубиков для этого не требуется. Всё веселье здесь в том, что ты будешь делать с информацией, а не в том, как именно ты её получишь.

К примеру, ты пытаешься найти важную информацию в частной библиотеке. Ведущий спрашивает: «У тебя есть способность *исследовательская работа*?». Ответь: «Да» — и получи всю необходимую информацию. Проверок не требуется. То же самое касается и межличностных способностей: если у тебя есть хотя бы один пункт рейтинга в *лести*, просто скажи ведущему, что льстишь его персонажу (гораздо лучше, если вы отыграете эту сцену), и будешь вознаграждён новыми сведениями о деле.

*Пункты исследовательских способностей можно потратить для получения особого преимущества*. Возьмём для примера *флирт*. Допустим, ты имеешь дело с обаятельным подручным главного злодея. Просто используя *флирт*, ты сможешь вытянуть из него (или из неё) важную информацию в процессе безобидного заигрывания. Но если ты скажешь ведущему, что тратишь один или больше пунктов из запаса способности, можешь получить особое преимущество — в данном случае подручный может настолько увлечься твоим персонажем, что пойдёт ради него на предательство босса.

Помни главное: *потратив пункты из запаса исследовательской способности, ты не станешь менее компетентен в этой области*. Их количество лишь показывает, сколько раз за игру ты можешь сделать что-то необычное и крутое.

*На этом всё. Ведущий расскажет тебе всё остальное, что потребуется знать для игры.*

# Введение в систему СЫЩИК для ведущих: особенности ведения игры

*Планируешь игру на одну сессию? Ограничься объяснением базовой механики — не более того.* Игрокам совершенно необязательно знать каждую деталь правил — до тех пор, пока она не станет важна в процессе игры. Если объяснение механики новичкам занимает больше 15 минут, ты перегибаешь палку.

*Первая сцена — это сцена действия.* Фильмы о Джеймсе Бонде никогда не начинаются со сцен вдумчивого расследования — с первых же кадров они помещают зрителя в гущу событий. Я написал три сценария приключений для «Night's black agents». Первый начинается с автомобильной погони, второй — с головокружительного лыжного спуска с горы, когда героев преследуют головорезы на снегоходах с пулемётами наперевес, третий — с того, что половина группы оказывается в свободном падении без парашютов. Эта техника прекрасно работает.

Если ты начинаешь игру с одной из таких напряжённых ситуаций, доведи до игроков одну важную вещь: *они восстановят каждый потраченный в этой сцене пункт общих способностей.* Если ты заранее не объяснишь этого игрокам, при каждой заявке они будут спотыкаться о дурацкий страх «Я боюсь тратить столь ценный ресурс». Это очень мешает игре.

*Не ломай голову над тем, как подать улику.* Если ты понимаешь, как и почему произошло то или иное событие, тебе больше не нужно беспокоиться о том, как предоставить героям каждую конкретную улику. Твои игроки умны, помни об этом. Во время игры они делают какое-нибудь предположение о происходящем и ты понимаешь: «Да это же гениально!» — и в дальнейшем даёшь подсказки в выбранном ими направлении. Пожалуй, эту часть игры мне было сложнее всего понять.

*Планирование хода расследования: фокус-разделение-фокус.* В самом начале сценария персонажам виден лишь один путь, которым они могут следовать (фокус). По мере получения новой информации о деле, им открывается всё больше возможностей для решений и действий, которые

они могут предпринять (разделение). Однако каждое из них ведёт к финалу и развязке этого дела (фокус).

**Проявляй уважение там, где это нужно.** В «Night's Black Agents» и «Ashen stars» (да и в большинстве других игр по правилам СЫЩИКА) персонажи игроков — чертовски крутые и компетентные специалисты. Дай игрокам понять это.

*Игрок:* Я могу определить, куда исчезли деньги с этого счёта?

*Ведущий:* Ну ты же шпион экстра-класса, верно? И, разумеется, у тебя есть подготовка в области судебной бухгалтерской экспертизы. Ты быстро понимаешь, что было сделано множество переводов через пять подставных компаний. Кто угодно другой потерял бы след уже после третьей, но ты тратишь ещё пару часов и, наконец, находишь счёт в швейцарском банке, на котором осели деньги. Как вы и предполагали, он принадлежит Меликову. Можете пройти проверку компьютерного вторжения (тоже задача не из простых — предупреждаю сразу), если хотите немного подпортить его финансовую историю

**Ритм, ритм и ещё раз ритм.** Умей поймать момент, когда методичное и размеренное расследование нужно разбавить сценой взрывного экшена. Эта сцена не обязательно должна нести смертельную опасность для персонажей, но она создаёт напряжение в той точке сюжета, где без неё они бы начали вязнуть. Не забывай и о том, что даже эта сцена должна двигать сюжет вперёд.

**Поощряй поведение, которое хочешь видеть на игре.** Если один из игроков сказал что-то интересное, либо его заявка приводит тебя в восторг, — дай ему возможность восстановить запас той или иной способности. Хотя бы 3 пункта, а лучше — полный запас. Поверь, подобное поведение стимулирует других игроков тоже делать что-нибудь крутое.

**Не перемудри с подготовкой.** Одной из слабых сторон игры Shadowrun является то, что планирование операции может тянуться бесконечно долго. В СЫЩИКе использование ретроспективных эпизодов и способности *предусмотрительность* позволяет избежать таких ситуаций. Вы не тратите слишком много времени на планирование всех деталей, а сразу перескакиваете к более интересной сцене.

# Введение в систему СЫЩИК для ведущих: создание сценариев

Позвольте мне рассказать о том, как я сам создаю сценарии. Когда я начинаю игру по правилам СЫЩИКа, зачастую всё, что есть у меня на руках — это краткий набросок сюжета, объём которого редко превышает одну страницу. Но даже созданию этого наброска предшествует достаточно долгий этап подготовки и размышлений о том, какой должна быть эта история.

**Предупреждение:** в тексте могут быть спойлеры сюжета приключения для «Night's Black Agents», которое я в конечном счёте могу опубликовать. Кроме того, напоминаю об одной вполне очевидной вещи: все описанные приёмы работают лично для меня и могут не подойти кому-то другому.

**Шаг 1:** всё начинается с идеи. У меня есть подруга, которая работает археологом. После поездки в Перу она рассказала мне местную легенду о пиштако (если интересно, поищите о них информацию в Википедии). В перуанских Андах рассказывают истории об этих существах — особого рода вампирах, однако они высасывают человеческий жир, а не кровь. Я решил, что это просто потрясающая идея, — это настоящая легенда, но найдётся не так много людей, которые бы о ней слышали.

**Шаг 2:** проработка идеи. Ну что ж, хорошо, главным злодеем в игре станет пиштако.... Но что дальше? Вероятно, люди вокруг него умирают от мучительной болезни, которая буквально иссушает их изнутри (во всяком случае, со стороны всё выглядит именно так). Его первый помощник своим видом напоминает скелет, обтянутый кожей, и он должен иметь связи с перуанцами. Хм... что ещё? Я вспомнил Голод из книги «Добрые предзнаменования» — этот обаятельный негодяй стал модным специалистом по «здоровому» питанию, и, благодаря его изобретениям и рекомендациям, люди совершенно добровольно морили себя голодом. Мне нравится эта идея, почему бы её не использовать?

Так что мой главный злодей — это южноамериканский пиштако, который завоевал популярность в качестве гуру диетического питания. Доктор Гейб, как я его назвал, привлекателен, харизматичен и обладает



всеми необходимыми качествами, чтобы стать фаворитом телевизионных ток-шоу. Его рестораны с изысканными бескалорийными блюдами набирают популярность, а вскоре выходит новая книга о том, как начать питаться по его методу. Она станет бестселлером.

Но что же он делает, и каков его план? Сейчас посмотрим. С одного из предыдущих приключений у меня есть интересная завязка в виде лютеранской церкви, которой тайно управляют вампиры. Можно предположить, что доктор Гейб — один из них, более того, — искренне верит в то, что является новым воплощением библейского Глада. Он считает, что весь мир буквально заплыл жиром, и что он, как оружие Господа, должен изменить его.

В одном из эпизодов сериала «Воздействие» описывался штамм грибка, выведенный посредством геной инженерии. Он должен был уничтожить все виды пшеницы за исключением единственной культуры, которая специально разрабатывалась устойчивой к заразе. Эту идею тоже можно использовать, но в отличие от сериала, доктор Гейб преследует другие цели и не делает исключений — его вирус уничтожит все мировые запасы пшеницы. Осталось решить проблему распространения этой заразы, и выход новой книги подходит для этого как нельзя лучше. Образцы грибка можно поместить в обложки книг, после чего экземпляры с центрального склада разойдутся по всему миру. Международная сеть агентов Гейба завершит начатое. Вскоре весь мир будет голодать.

Вот оно. У меня есть харизматичный суперзлодей и запутанный (возможно, даже слишком) шпионский заговор. Теперь создадим подручного главного злодея: бывшая модель перуанского происхождения, проходила обучение в Париже, где была завербована в качестве французского шпиона. В настоящее время является личным ассистентом доктора Гейба. Она невероятно красива, талантлива, а её комплекция лучше всего описывается фразой «кожа да кости», что в данном случае выглядит зловещим предзнаменованием. Пожалуй, ей подойдёт имя Елена.

**Шаг 3:** вовлечение персонажей игроков в расследование. Как и писал выше, я начинаю с напряжённой ситуации. Поэтому в первой же сцене половина персонажей пытается помешать террористам взорвать русскую боеголовку. Для этого им нужен код запуска из телефона русского же торговца оружием, из-за которого началась вся эта история. Он летел вместе с героями в самолёте, но прежде чем они смогли его захватить, торговец был убит Еленой (её личность, разумеется, пока неизвестна), а его телефон — украден.

Итак, игра начинается за 30 секунд до взрыва боеголовки. Половина персонажей находится на военной базе и сражается с бандой головорезов,

которые пытаются их убить. Вторая половина только что выпрыгнула из самолёта без парашютов и в свободном падении пытается догнать Елену, её перуанских телохранителей и телефон, который она только что украла.

Полагаю, что они всё-таки получают телефон, и если даже Елена «умрёт» в этой сцене, я бы не стал об этом сильно беспокоиться. Она же первый помощник главного злодея и непременно вернётся в игру, пусть даже это и будет выглядеть как мастерский произвол (на самом деле это всего лишь послужит доказательством её нечеловеческой природы). Куда вероятнее вариант, в котором она успеет сделать копию памяти телефона и сбежать. Герои же, заполучив код, отключат таймер боеголовки за несколько секунд до взрыва и, используя парашюты убитых перуанских телохранителей, благополучно приземлятся.

Как я уже говорил, запасы всех общих способностей восстанавливаются, поскольку это была всего лишь вводная сцена, объяснявшая правила игры.

**Шаг 4:** следуй логике происходящего. С этого момента начинается расследование. Кто эта женщина и зачем ей информация из памяти телефона? Используя технологию распознавания лиц, сыщики устанавливают её личность, что приводит их к доктору Гейбу. В памяти телефона помимо прочего они находят код безопасности, который используется в охранных системах фирмы «Glenn-Reader». На следующий день после кражи телефона офис «Glenn-Reader» был ограблен, похищены планы системы безопасности высокотехнологичного сельскохозяйственного предприятия.

На этом этапе угероев появляется множество вариантов действий. Они добыли улики против Елены и доктора Гейба, но они не знают, как именно эти злодеи замешаны в деле. У них появились зацепки, связанные с биологией того самого агропредприятия. Расследование (персональное или с использованием связей) выявляет факт того, что из лаборатории были похищены образцы инфекции, которая поражает растения. Поскольку это ставит всю компанию под удар, руководство всячески скрывает этот факт. Теперь сыщикам известно, что доктор Гейб заполучил штамм вируса, но зачем он ему?

**Шаг 5:** позволь героям проявить себя. Скорее всего, сыщикам придётся проникнуть в офис Гейба, чтобы найти ответы, а заодно — чтобы получше узнать, что из себя представляет этот харизматичный сукин сын. Скорее всего, он окажется достаточно самонадеянным, чтобы хранить записи с изложением своего плана, будучи полностью уверенным в том, что никто не знает, как уничтожить его (какой способ описан в легенде? Прах мумии. Знаю, это

странно). Всё это даст персонажам возможность спланировать свои дальнейшие действия. Они могут вычислить, где находится склад с ещё неотправленными книгами и сжечь его вместе со всей заразой, либо же они могут подготовиться к встрече с вампиром на открытии нового ресторана. Одним словом, у них множество интересных возможностей для действий.

Учитывая характер доктора Гейба, угроза краха его репутации может заставить его отступить. Он привык быть в центре внимания и не собирается от этого отказываться. Поэтому для победы в этом сценарии персонажам достаточно предотвратить распространение заразы — расправятся они с Гейбом или нет, решающего значения не имеет.

**Шаг 6:** запланируй яркий финал, лучше — со взрывами. Ну да, этот сценарий не выглядит законченным, и в нём нет спланированной финальной сцены. В идеале я старательно подвожу персонажей к детально прописанному финальному эпизоду и кульминации. Я могу сделать это и здесь (сражение на книжном складе, скандальное разоблачение на открытии ресторана), но я хочу оставить этот сценарий немного незаконченным. В моём плане финальная сцена разворачивается на красной ковровой дорожке перед новым рестораном Гейба, но я хочу дать игрокам возможность самим решить, как их персонажи справятся с этой проблемой. И после того, как они примут решение, я спрошу себя: «Что самое интересное и волнующее может произойти здесь?»

В двух словах — что нужно для хорошего сценария:

1. Придумай интересного и крутого главного злодея.
2. Дай ему достойную цель и первого помощника.
3. Направь персонажей игроков по верному пути. Всё, что они делают, следуя ему (если это вообще имеет хоть какой-то смысл), даст им больше информации о деле.
4. Не заставляй игроков вытягивать из тебя каждую улику. Дай им хороший кусок информации, когда она им нужна. Только это позволит им разобраться в творящемся хаосе.

*Автор: Кевин Калл*

*Перевод: Александр Семькин*

*Редактор: Анастасия Гастева*

*Вёрстка: Александр Ермаков*

*Иллюстрации и упомянутые игры являются  
собственностью их правообладателей.*