
ЗАВАРУШКА
SAVAGE
WORLDS
LICENSED PRODUCT

Заварушка

Дополнительные правила для НРИ Savage Worlds: Дневник Авантюриста

Автор: Глеб Игумнов
Обложка и иллюстрации: Николай Чайный
Редактура: Ника Батхен
Корректура: Анна Матвеева
Вёрстка: Станислав Якубовский

Перестрелка уже началась. Хакер ломает защиту серверов, бойцы сдерживают охрану, инженер пытается добраться до прототипа — и всё это должно происходить одновременно.

«Заварушка» — дополнительная механика для *Savage Worlds: Дневник Авантюриста*, предназначенная для больших кинематографичных сцен, в которых героям приходится решать сразу несколько задач под постоянным давлением.

Помимо правил создания собственных заварушек, в буклете вас ждут пять готовых примеров для разных жанров: от киберпанка и стимпанка до высокого фэнтези и космооперы.

© Steam Sun Games, 2026. Все права защищены.

Текст правил механики «Заварушка» (разделы: *«Новые правила: заварушка»*, *«Создание целей заварушки»* и *«Помехи и статисты»*) распространяется на условиях международной лицензии **Creative Commons «Attribution» 4.0 International (CC BY 4.0)**.

Это означает, что вы можете свободно:

- **делиться** — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате;
- **адаптировать** — создавать производные материалы, перемикшировать, видоизменять и надстраивать материал для любых целей, включая коммерческие.

При условии обязательного соблюдения следующих требований:

- **указание авторства** — вы должны указать автора (Steam Sun Games), предоставить ссылку на лицензию и указать, вносились ли какие-либо изменения. Вы можете делать это любым разумным способом, но не так, чтобы создавалось впечатление, будто автор поддерживает вас или ваше использование материала.

Ограничение прав (**исключения из свободной лицензии**): свободная лицензия **не распространяется** на готовые примеры заварушек, сценарии, сеттинг («Город Парового Солнца»), имена персонажей, художественные тексты и описания («Киберпанк: украденные сны», «Стимпанк: разоблачение самозванца», «Высокое фэнтези: Врата Бездны», «Космоопера: внезапный удар по базе "Эхо"» и «Стимпанк: безумный эксперимент»). Использование, копирование и распространение этих художественных материалов и готовых сценариев без прямого письменного разрешения автора строго запрещено.

Эта игра имеет отношение к игровой системе Savage Worlds, распространяемой Pinnacle Entertainment Group на сайте https://peginc.com. Savage Worlds и все связанные с ней логотипы и торговые марки являются собственностью Pinnacle Entertainment Group. Используются с разрешения правообладателя. Pinnacle не отвечает за качество, актуальность и/или применимость этого продукта.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте «Станция Ролевая» https://rpgbook.ru/steam_sun_games

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 3

Новые правила: заварушка 4

Киберпанк:
украденные сны 7

Стимпанк:
разоблачение самозванца 9

Высокое фэнтези:
Врата Бездны 12

Космоопера:
внезапный удар по базе «Эхо» 15

Стимпанк:
безумный эксперимент 18

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВВЕДЕНИЕ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Представьте себе, что вы проводите игру в жанре киберпанк-боевика по системе ***Savage Worlds: Дневник Авантюриста*** и ваши герои штурмуют небоскрёб корпорации, пробиваясь через бесконечное число охранников. В такой системе вы используете правила по боевым ситуациям на тактической карте, и они сработают прекрасно. Что, если герои-хакеры пытаются взломать сервера и им надо пробить чёрный лёд быстрее, чем их засекут и отключат от сети? Тогда вы используете механику вызова судьбе и создадите напряжённую динамичную сцену. Но что происходит, когда это одна сцена и боевики должны сдерживать волны охраны, пока хакер вскрывает защиту серверов, а специалист по электронике взламывает сейф?

В такой ситуации правила начинают работать гораздо хуже. Один ход в боевой ситуации требует намного больше времени и описания, чем ход в вызове судьбе, поэтому хакер будет просто ждать несколько минут, чтобы сказать: «Я продолжаю взламывать лёд» — и провести проверку своего навыка хакерства, что достаточно скучно. В то же время не обладающие навыком хакерства бойцы группы будут чувствовать, что не могут сделать ничего, чтобы помочь выполнить главную цель, ради которой группа пришла в небоскрёб, а могут только сдерживать врагов, чтобы не провалить задание.

Для описания таких сцен кинематографичного хаоса, где героям нужно одновременно решать несколько абсолютно разных задач под плотным вражеским огнём, мы предлагаем вам новую механику под названием заварушка, описанную в этом буклете.



НОВЫЕ ПРАВИЛА: ЗАВАРУШКА

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Правила заварушки обладают сходством с вызовом судьбе и механикой clash из ***sci-fi companion***. Героям также надо будет в течение ограниченного количества раундов набирать жетоны успеха, используя подходящие навыки, однако есть и отличия. Заварушка определяется следующими параметрами.

1. **Цели**: героям в заварушке надо выполнить несколько задач, и это потребует определения приоритетов. Вначале героям надо накопить достаточное число жетонов успеха, используя подходящие навыки, как в вызове судьбе. Запас жетонов отражает, насколько герои смогли качнуть ситуацию в свою сторону, он общий для всех героев и может быть потрачен любым из них для выполнения цели. Каждая из целей потребует потратить определённое число жетонов успеха и пройти успешную проверку подходящего навыка.
2. **Длительность**: короткая заварушка с небольшим количеством целей занимает три раунда, длинная и сложная сцена с большим числом задач — пять. Длительность каждого раунда может варьировать в зависимости от происходящего. Для перестрелки в небоскрёбе корпорации счёт может идти на секунды, а при столкновении отрядов на поле боя — на минуты и даже часы.
3. **Зоны**: территория заварушки разделена на несколько зон. В зависимости от нахождения в той или иной зоне герои могут создать перевес, используя те или иные действия. В киберпространстве вам вряд ли пригодится стрельба, а в полном охраны лобби небоскрёба убеждение вряд ли принесёт много пользы. Ведущий также должен определить, между какими зонами герои смогут перемещаться и какое расстояние между ними — для проверок стрельбы. Мы рекомендуем разделять заварушку не больше чем на четыре зоны.
4. **Противники и инициатива**: в механике заварушки все дикие карты определяют инициативу как обычно в боевой ситуации, и противники могут активно и разнообразно мешать героям, атакуя их, перемещаясь между зонами или совершая проверки подходящих навыков в свой раунд. А вот статисты не имеют своей карты инициативы, они могут работать как помеха (см. ниже) или создавать фиксированные проблемы каждый ход. Подавление мешающих статистов, скорее всего, будет одной из побочных целей.
5. **Помехи**: если хотя бы один из героев при раздаче инициативы получает трефы, в этот раунд случается некая помеха, осложняющая героям жизнь и требующая реакции. Помеха может действовать на все зоны либо только на некоторые. Некоторым помехам можно противостоять, выполнив соответствующее действие, либо можно избежать последствий, покинув эту зону.
6. **Окончание заварушки**: мы рекомендуем заканчивать заварушку

кинематографичным монтажом, описав итоги в зависимости от того, какие из своих целей герои смогли выполнить.

Старт: ведущий описывает ситуацию, определяет список целей героев и длительность заварушки, игроки говорят, в какой зоне из доступных на начало заварушки находятся их герои.

Действия: в заварушке герои могут совершать следующие действия.

- **Поменять расклад (исключительное)**: игрок проходит проверку подходящего навыка, при успехе он получает один жетон, при подъёме — два. Позволяйте игрокам описывать, как именно их действия помогают группе приблизиться к цели. При провале герои не теряют жетоны, но при критическом провале теряют один.
- **Выполнить цель (исключительное)**: если у героев достаточно жетонов успеха, то находящийся в соответствующей зоне персонаж может пройти проверку подходящего навыка, чтобы выполнить одну из задач. При успехе он тратит необходимое число жетонов и цель является выполненной. При провале цель не выполнена, но жетоны не теряются. При критическом провале жетоны теряются, а при подъёме выполнение цели стоит половину жетонов (с округлением вниз).
- **Противостоять помехам**: некоторые помехи требуют действия для того, чтобы избежать их последствий или полностью их нейтрализовать.
- **Атаковать**: герои могут атаковать другие дикие карты по обычным правилам, хотя иногда это может привести к серьёзным проблемам. Рукопашная атака возможна только в пределах одной зоны (и может быть недоступна в некоторых зонах), штрафы для стрелковых атак между зонами определяет ведущий.
- **Переместиться**: если проход между соседними зонами свободный, то его можно совершить свободным действием. Если перемещение затруднено (например, надо пробиться через плотную толпу), то перемещение потребует проверки атлетики или другого подходящего навыка. При успехе герой перемещается между зонами, при подъёме перемещение не накладывает штрафов за множественные действия на последующие действия героя в этом раунде. Провал в зависимости от ситуации может привести как к тому, что герой не смог переместиться (например, он не пробился через плотную толпу), так и к тому, что он переместился, но получил последствия (например, при неудачной попытке спрыгнуть с крыши герой может подвернуть ногу и оказаться в шоке).

СОЗДАНИЕ ЦЕЛЕЙ ЗАВАРУШКИ

Все цели можно поделить на три категории.

- Основные цели. То, ради чего герои сюда пришли. Сорвать ритуал культистов, похитить документы из сейфа, предотвратить уличные беспорядки.
- Рисковые цели. Это либо шанс сорвать дополнительный куш, либо неожиданная задача, ради которой можно рискнуть провалом основного задания.
- Вспомогательные цели. То, от чего можно отказаться без критических последствий. Например, подавить противников, действующих в заварушке, или замести следы, чтобы на героев не смогли выйти.

В среднем каждый игрок будет получать один успех за раунд, но в отличие от вызова судьбе героям также придётся тратить действия на выполнение целей. Таким образом, чтобы оценить примерное количество жетонов, которое получат игроки, умножьте число игроков на число раундов и вычтите количество целей. Исходя из этого, мы предлагаем примерную «честную» раскладку в зависимости от длительности заварушки.

Длительность	Короткая (3 раунда)	Длинная (5 раундов)
Зоны	2–3	3–5
Основные цели	1	1–2
Суммарная сложность	1 × число игроков	1,5–3 × число игроков
Рисковые цели	1	1–2
Сложность каждой	2 × число игроков	2 × число игроков
Вспомогательные цели	1–2	2–3
Суммарная сложность	1 × число игроков	1–1,5 × число игроков

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Как сделать жизнь игроков проще

1. Сделайте одной из наград за вспомогательные цели положительные модификаторы к дальнейшим проверкам навыков. Это увеличит шанс на подъёмы, а значит, принесёт больше жетонов.
2. Добавьте героям дикую карту в союзники.
3. Сделайте цели дешевле.

Как сделать жизнь игроков сложнее

1. Сделайте цели дороже.
2. Введите противника или помеху, которые могут сжигать накопленные героями жетоны.
3. Добавьте противникам дикую карту.
4. Запретите передачу жетонов между определёнными зонами.
5. Если вам хочется создать героям подлинно эпический вызов, увеличьте базовую сложность проверок во время заварушки на 1 за каждый ранг персонажей выше новичка. Проще говоря, закалённые персонажи будут использовать 5 в качестве базовой сложности, ветераны — 6, герои — 7, а легенды — уже 8.

ПОМЕХИ И СТАТИСТЫ

Для создания проблем для героев подойдут перечисленные ниже механики. Если проблемы вызваны действиями статистов — они должны требовать проверки статистов в конце хода и, скорее всего, будут воздействовать только на одного игрока (например, на обладающего худшей инициативой), но им нельзя противостоять. Если это случайные помехи за выпадание треф на инициативе, они, скорее всего, будут воздействовать на всех игроков в определённой зоне, но им по большей части должно быть реально противостоять.

Атака по площадям

Примеры: взрыв, обрушение крыши, ядовитый газ.

Эффект: персонажи в определённой зоне получают отрицательное состояние (шок, оглушён, сбит с ног и т. д.), уровень усталости или ранение. Эффект может распространяться на всех персонажей или, например, на обладающих худшей или лучшей инициативой.

Противостояние: каждый герой в зоне проходит подходящую проверку (например, выносливость или атлетика) свободным действием для того, чтобы избежать последствий.

Потеря жетонов

Примеры: защитная система стирает данные, пожар подбирается к ценным артефактам.

Эффект: в конце раунда группа теряет 1 или 2 уже накопленных жетона успеха.

Противостояние: один из героев должен потратить действие в свой ход на успешную проверку подходящего навыка, чтобы остановить действие помехи.

Сложные условия

Примеры: отключившийся свет, густой дым, поднявшаяся паника.

Эффект: штраф на определённые проверки до конца раунда или до устранения помехи.

Противостояние: штраф игнорируется при наличии нужного снаряжения (ПНВ, противогаз) или соответствующих черт. Либо один из героев может потратить действие и пройти проверку подходящего навыка, чтобы ликвидировать причину помехи.

Усиление противников

Примеры: прибывшее подкрепление, приступ ярости.

Эффект: угроза становится смертоноснее. К проверке статистов добавляется дикий кубик либо положительный модификатор, или они воздействуют в этот раунд на дополнительных игроков. Дикая карта получает модификаторы на свои действия или тянет дополнительную карту инициативы и действует дважды за ход.

Противостояние: один из героев должен потратить действие в свой ход на успешную проверку подходящего навыка, чтобы предотвратить усиленный натиск.

Неустойчивое окружение

Примеры: взрывная волна, осыпающаяся черепица, землетрясение.

Эффект: героев в определённой зоне перемещает в другую зону против их воли. Возможно дополнительное получение негативного эффекта.

Противостояние: каждый из героев в затронутой зоне проходит подходящую проверку свободным действием.

СТАНДИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КИБЕРПАНК: УКРАДЕННЫЕ СНЫ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Герои — группа наёмников, которым платят за то, чтобы они прорвались в небоскрёб корпорации «Альтер Эго» и выкрали прототип устройства для управления снами. Им также заплатят большую сумму, если они смогут выкрасть с серверов корпорации записи снов директора, который опробовал устройство на себе. Поначалу операция шла хорошо, но на лабораторном этаже сработала сигнализация, и теперь героям надо успеть забрать то, за чем они пришли, до того, как сработает система уничтожения прототипа и данных.

Длительность: 3 раунда, после этого данные и прототип будут безвозвратно уничтожены автоматизированной системой безопасности.

Зоны

- ***Лобби***: лифтовый холл, в котором идёт перестрелка. Все герои, кроме хакеров, подключившись к сети корпорации извне, начинают здесь. Если в лобби не останется дееспособных героев, то охранники доберутся до лаборатории и все помехи, работавшие только в лобби, начнут работать и там, а переместиться в лобби станет невозможно, пока не будет выполнена цель отбить лобби. Перемещение в лабораторию под огнём требует проверки стрельбы или драки. Подходящие навыки для изменения расклада: стрельба, драка, атлетика, запугивание.
- ***Лаборатория***: где-то здесь спрятан прототип, здесь же стоят сервера и жмётся кучка испуганных учёных. Если в лобби всё ещё есть кто-то из героев, то туда можно переместиться свободным действием. Также можно переместиться в виртуальное пространство, совершив успешную проверку хакерства, но хакер остаётся уязвим и для событий в лаборатории. Подходящие навыки для изменения расклада: электроника, хакерство, поиск информации, убеждение, запугивание. Если героев вытеснили из лобби, то также актуальны стрельба, драка и атлетика.
- **Киберпространство**: виртуальная проекция этажа. Герои, подключившиеся к сети корпорации извне, начинают здесь и не могут перемещаться в другие зоны. Герой, подключившийся из лаборатории, может вернуться в неё свободным действием и получает +2 на все проверки хакерства в этой зоне. Подходящие навыки: хакерство, поиск информации.

Цели (N — число персонажей игроков, округление идёт вниз)

- **Основная: выкрасть прототип (N жетонов)**
  - *Зона*: лаборатория.
  - *Проверка*: воровство или электроника.
- **Рисковая: выгрузить записи снов (2×N жетонов)**
  - *Зона*: киберпространство или лаборатория.
  - *Проверка*: хакерство (в киберпространстве) или поиск информации (в лаборатории).