

ОБРАЗЕЦ
СТАНИСЛАВ ОЛЕВАЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА О СЫЩИКАХ, ПРЕСТУПЛЕНИЯХ И ПРАВОСУДИИ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

АВТОР ИДЕИ:
АЛИСА РАЧЕНКО (ШПИЛЬКИНА)

ПРАВИЛА И ТЕКСТ:
АЛИСА РАЧЕНКО (ШПИЛЬКИНА),
ФЕДОР “OMBRA” КУКИН

ДИЗАЙН И РЕДАКТУРА:
КСЕНИЯ “VRENNA” ТАРГУЛЯН

ИЛЛЮСТРАЦИИ:
ДАРЬЯ “MJRKIME” АКСЕНОВА

СОДЕРЖАНИЕ

ЧТО ТАКОЕ ПОЛИЦЕЙСКИЙ ПРОЦЕДУРАЛ 4
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 6
ТАЙНЫ 8

СЫЩИКИ 10
- ПРИНЦИПЫ ИГРОКА 10
- СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 11
- БАЗОВЫЕ ХОДЫ 14
- СЧЕТЧИК ОТСТАВКИ И СЧАСТЛИВАЯ КОНЦОВКА 20

БУКЛЕТЫ 22
- АГЕНТ 23
- ГЕНИЙ 25
- КАРЬЕРИСТ 27
- НАЧАЛЬНИК 29
- НОВИЧОК 31
- СТАРИК 33
- ТРУДОГОЛИК 35
- ЭКСПЕРТ 37

ПРОДЮСЕР 43
- РЕАКЦИИ ПРОТИВ БУКЛЕТОВ 43
- ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ТАЙНЫ 45
- СТРУКТУРА ИГРОВОЙ ВСТРЕЧИ 46
- РАБОТА С УЛИКАМИ 48
- ЧЕРТОГИ РАЗУМА 50
- АРКА СЕЗОНА 51
- ОХОТА ЗА СЕРИЙНЫМ УБИЙЦЕЙ 52
- РЕФЕРЕНСЫ 54

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Привет!

Перед вами книга правил **настольной ролевой игры**. С помощью этой книги вы сможете создавать интерактивные истории с компанией друзей и единомышленников. Ролевые игры чем-то похожи на совместное написание книги или игру в импровизационном театре, только здесь правила взаимодействия участников прописаны четче. В то же время результат вашего творчества никому заранее не известен.

Дело открыто — это симулятор полицейского процедурала. Здесь вы с друзьями создаете свой собственный сериал о команде профессиональных сыщиков, которые серия за серией расследуют хитроумные и запутанные преступления. Поэтому игровые персонажи в книге обычно называются **сыщиками**, а термины **игровая встреча** и **серия** взаимозаменяемы.

Игра использует базовые принципы систем **Powered by the Apocalypse** Винсента и Мегей Бейкеров и **Carved from Brindlewood** Джейсона Кордовы.

Для игры нужно от 3 до 6 человек; оптимальным числом игроков мы считаем 4. Один игрок станет **продюсером** — тем, кто руководит общим ходом игры и разрешает спорные ситуации. В других играх его называют «мастер» или «ведущий». Прочие игроки берут на себя роли сыщиков — главных героев сериала.

Для игры вам также понадобятся:

- Шестигранные игральные кости (в идеале по три на человека)
- Буклеты персонажей (идут в комплекте с игрой)
- Буклет базовых ходов (идет в комплекте с игрой)
- Буклет продюсера (идет в комплекте с игрой)
- Буклет тайны (идет в комплекте с игрой)

ЧТО ТАКОЕ ПОЛИЦЕЙСКИЙ ПРОЦЕДУРАЛ

Процедурал — это история о профессиональных сотрудниках какой-либо сферы; в контексте этой игры речь идет о **полицейском** процедурале. К этому поджанру относятся телевизионные сериалы **Закон и порядок, Прослушка, Касл, Кости, Менталист, Улицы разбитых фонарей, След, Тайны следствия** и другие.

Процедурал — это история о жизни **профессионалов**. Для героев этого жанра расследование преступлений — ежедневная работа, с перерывами на обед и бол-

ознакомительная версия
ОБРАЗЕЦ!

товней у кофеварки. Это первая предпосылка, на которой строится **Дело открыто**: ваши персонажи — коллеги, работающие в одном следственном отделе. Перед началом игры вы можете выбрать направленность вашего отдела (убойный, отдел по борьбе с наркотиками, отдел по отлову инопланетян-нелегалов или какой-либо еще). Но вообще-то это не так важно: телевизионные сыщики занимаются любым делом, какое выдумает сценарист.

Процедурал — это история о **захватывающей** жизни профессионалов. Телевизионные сыщики редко сталкиваются с рутинными и скучными делами: почти каждую неделю им попадается запутанное преступление с драматическими поворотами, ложными следами и множеством подозреваемых. Личная жизнь сыщиков тоже полна перипетий и трудностей: на работе расцветают любовные треугольники, дома ждут семейные проблемы, да и от конфликта личных желаний со служебным долгом никуда не деться. Это вторая предпосылка, на которой строится **Дело открыто**: ваши персонажи живут захватывающей и напряженной жизнью.

Процедурал — это история о сыщиках, скованных рамками правил, уставов и протоколов. Им важно не просто установить личность преступника, но и найти бесспорные доказательства его вины. Причем найти легальными методами, которые будут иметь силу в суде. Им нельзя проникать в чужое жилище без ордера. Нельзя выбивать признание из подозреваемого. Нельзя убивать преступника, каким бы мерзким чудовищем тот ни был. Профессиональные сыщики должны действовать в рамках закона... или не попадаться при выходе за его рамки. Это третья предпосылка, на которой строится **Дело открыто**: ваши персонажи стремятся бороться с преступностью и вершить правосудие. У них могут быть разные взгляды на работу, и они могут видеть в ней разный смысл. Важно, что какой-то смысл они в ней видят.

Хотя по умолчанию игру предлагается вести в современном мире (XX-XXI века), никто не ограничивает вашу фантазию. Может, ваши сыщики — это братство монахов-инквизиторов, расследующих случаи ведьмовства и дьяволопоклонства в средневековой Европе. Может, вы захотите сыграть за сыщиков Скотленд-Ярда в викторианской Англии или космических копов в мире далекого будущего. Это не так важно. Пока ваши герои остаются профессиональными детективами, которые горят своей работой и живут захватывающей жизнью, ваша история будет процедуралом.

СЕКЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Итак, группа собрана, и вы решили, где и когда происходит действие сериала. Теперь вам нужно сделать две вещи.

Сперва продюсер определяет стартовый рейтинг **безысходности** сериала. Безысходность — это число от 1 до 10, которое определяет, насколько мрачен, пессимистичен и жесток мир вашего процедурала; как часто зло здесь уходит от наказания, как трудно хорошим парням добиться справедливости и обрести счастье. От рейтинга безысходности зависит тон вашего сериала: 1–3 — это первые сезоны **Касла**, 8–10 — это фильм **Семь** или первый сезон **Настоящего детектива**.

Учтите, что действия героев по ходу игры могут изменить рейтинг безысходности как в большую (но не выше 10), так и в меньшую (но не ниже 1) сторону. Возможно, идеализм и принципиальность ваших сыщиков переломят безнадегу окружающего мира. А может, наоборот, сериал станет мрачнее по мере того, как ваши сыщики пропитаются цинизмом и наберут грехов на душу.

Затем каждый игрок, кроме продюсера, выбирает себе **буклет персонажа**. Буклет — это жанровый архетип, роль персонажа в сериале. Та основа, на которую вы «наденете» придуманный вами образ. Для игры доступны восемь буклетов.

- **Агент.** Сотрудник федеральной или международной службы, наделенный особыми полномочиями, проницательный и волевой. *Сили Бут из сериала **Кости**.*
- **Гений.** Эксцентрик с несносными манерами, которого все терпят из-за его великолепного ума и особых талантов. *Шерлок Холмс из сериала **Шерлок**.*
- **Карьерист.** Амбициозный и пробивной сыщик, который карабкается вверх по служебной лестнице. *Седрик Дэниелс из сериала **Прослушка**.*
- **Начальник.** Строгий и методичный руководитель отдела, который заботится о соблюдении правил и протоколов. *Подполковник Хрулев из сериала **Возвращение Мухтара**.*
- **Новичок.** Начинающий сотрудник, компенсирующий недостаток опыта большими запасами оптимизма и веры в закон. *Володя Шарапов из телефильма **Место встречи изменить нельзя**.*
- **Старик.** Опытный сотрудник, повидавший всякое дерьмо, циничный и хладнокровный. *Раст Коул из первого сезона сериала **Настоящий детектив**.*
- **Трудоголик.** Сыщик, который отдает работе всего себя, стремится во всем быть лучшим и доводить любое дело до конца. *Кейт Беккет из сериала **Касл**.*
- **Эксперт.** Необычайно проницательный специалист, способный видеть то, чего не видят другие, но испытывающий проблемы с повседневным общением. *Уилл Грэм из сериала **Ганнибал**.*

Каждый буклет может взять только один игрок. Разумеется, персонаж может быть любого пола, расы и возраста по желанию игрока и общему согласию группы. К примеру, **Старик** вовсе не обязан быть буквальным седовласым мужиком: это может быть привлекательная женщина за 40, работавшая в полиции с ранней юности.

Когда буклеты выбраны, продюсер может заняться подготовкой первой **тайны**.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ТАЙНЫ

Тайны составляют основу игры в **Дело открыто.** Обычно каждая игровая встреча посвящена новой тайне, подобно тому как в телесериалах сыщики каждую серию расследуют новое преступление. Впрочем, если вы играете не очень долго или тайна оказалась слишком уж запутанной, можно разделить одну тайну на две или даже три сессии.

Особенность **Дело открыто** состоит в том, что даже продюсер, который придумывает тайну, не знает ее разгадки. Ни личность, ни мотивы преступника никому не известны заранее. Смысл игры не в том, чтобы разгадать придуманную кем-то загадку. Смысл в том, чтобы вместе рассказать увлекательную историю о работе сыщиков, которая сумеет удивить вас всех.

До начала игры продюсер придумывает следующие элементы тайны:

- **Зацепка.** Стартовый инцидент, который дает ход расследованию. Например, *хорошо одетый мужчина без документов и отпечатков пальцев найден мертвым в общественном туалете.*
- **Рейтинг лжи.** Цифра от 1 до 3. Определяет, как трудно восстановить картину преступления, установить личность и мотивы преступника. Например, *если все деньги убитого мужа по завещанию получает его жена, и у тайны рейтинг лжи 1, это может подсказать сыщикам, что в этом деле все лежит на поверхности.*
- **Рейтинг бесправия.** Цифра от 1 до 3. Определяет, как трудно разоблачить и задержать преступника в соответствии с законом. Например, *если рейтинг бесправия равен 3, это может значить, что у всех подозреваемых много денег и хорошие адвокаты; обвинить любого из них в злом умысле будет очень трудно.*
- **Подозреваемые.** Второстепенные персонажи, имеющие отношение к тайне: свидетели, друзья и близкие потерпевшего, семейные врачи, соперники и т.д. Любой из этих людей может оказаться преступником, потому они и названы подозреваемыми. Жертва преступления тоже может оказаться преступником, если сыщики подберут подходящую версию (к примеру, «убитый» инсценировал свою смерть).

Страница ролевая
ОБРАЗЕЦ!

В преступление могут быть вовлечены несколько человек; в этом случае «преступником» считается главный вдохновитель, мозг и организатор злодеяния.

- **Список локаций.** Перечень мест и помещений, связанных с событиями тайны. Для одной тайны рекомендуется придумать 3–4 основные локации.
- **Список улик.** Перечень и общее описание тех фрагментов информации, которые сыщики могут обнаружить в ходе расследования. Для начала стоит придумать хотя бы по одной улике для каждой локации. В дальнейшем новые улики будут появляться по ходу игры.

Улика — это любой фрагмент информации, который помогает сыщикам выстроить рабочую версию происходящего. Вещественные доказательства, показания свидетелей, цифровые данные, результаты слежки и прослушки — все это может быть уликами. Чем больше улик обнаружат сыщики, тем выше их шансы успешно раскрыть преступление.

В особых случаях сыщики могут найти **прямые** улики — фрагменты информации, которые прямо указывают на одного из подозреваемых как на виновника происходящих событий. Чем больше прямых улик обнаружат сыщики, тем выше их шансы не только установить истину, но и успешно задержать преступника.

В исключительных случаях сыщики могут найти **улики сезона** — фрагменты информации, которые указывают на связь текущей тайны с масштабными и зловещими событиями за кадром. По мере того, как сыщики собирают улики сезона, они становятся все ближе к тому, чтобы выйти на след **злого гения** и сорвать его преступные замыслы.

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

СЫЩИКИ

ПРИНЦИПЫ ИГРОКА

Принципы — это ваш главный ориентир при игре в **Дело открыто**; следуя им, вы создаете за столом атмосферу полицейского процедурала.

- **играй сыщика как персонажа телесериала**
- **борись за торжество правосудия**
- **играй, чтобы узнать, что случится**

Играй сыщика как персонажа телесериала

Ваш сыщик не должен вести себя как «реальный» полицейский и в деталях воспроизводить быт сотрудника правоохранительных органов. Он должен быть персонажем, на которого интересно смотреть. Он может странно шутить, дерзить и спорить с начальством, выяснять отношения, действовать не по уставу и вести расследование странными методами. Вспомните Ричарда Касла и Глеба Жеглова, Шерлока Холмса и лейтенанта Коломбо. Создайте образ, который запомнится вам и вашим товарищам по игре.

Борись за торжество правосудия

Каков бы ни был характер вашего сыщика, стремление хорошо делать свою работу составляет важную его часть. Иначе он бы не был главным героем сериала. Пусть ваш сыщик горит желанием разгадать загадку, закрыть дело, поймать преступника и защитить невинных. Пусть эти желания жгут его изнутри, побуждая работать допоздна и влипать в передряги.

Играй, чтобы узнать, что случится

Ваш сыщик — один из главных героев истории, но история вам не принадлежит. История в равной степени принадлежит всем игрокам, а еще фортуне, которая определяет результаты проверок. Не планируйте наперед, что случится с вашим сыщиком и куда заведет его судьба. Возможно, вы раскроете это дело, а может, и нет. Возможно, вас ждет голливудский счастливый конец, а может, позорное увольнение и смерть от запоя. Придется сыграть, чтобы узнать.

СТАНИСЛАВ ПРОЦЕВАЛ
ОБРАЗЕЦ