

# Содержание

Содержание.....	4	Фотография.....	22
Вступительное слово.....	6	Химия.....	22
О чём эта игра?.....	7	Эрудиция.....	22
<b>Введение</b> .....	7	Янтарный промысел.....	22
Шаг первый: выбор фракции.....	10	Общие способности.....	23
Гарита.....	11	Атлетика.....	23
Жестяной квартал.....	11	Внимание.....	23
Комбинат.....	12	Воровство.....	23
Медная улица.....	12	Драка.....	23
Сонная жизнь.....	12	Здоровье.....	24
Столица.....	13	Механика.....	24
Театральный квартал.....	13	Ободрение.....	24
Чернильная улица.....	13	Первая помощь.....	24
Шаг второй: выбор исследовательских способностей.....	15	Предусмотрительность.....	24
Шаг третий: выбор общих способностей.....	16	Притворство.....	25
Исследовательские способности.....	17	Проникновение.....	25
Анализ текста.....	17	Самообладание.....	25
Бухгалтерское дело.....	17	Слежка.....	25
Бюрократия.....	17	Сомносургия.....	25
Гербология.....	18	Стрельба.....	26
Дипломатия.....	18	Мистические силы.....	26
Запугивание.....	18	Ловец снов.....	26
Инженерное дело.....	18	Вещие сны.....	27
Книжные изыскания.....	18	Чувство янтаря.....	28
Криптография.....	18	Шаг четвёртый: точки опоры.....	29
Культурология.....	18	Репутация.....	30
Медицина.....	19	<b>Правила игры</b> .....	37
Оружейное дело.....	19	Особые преимущества.....	38
Очарование.....	19	Простой поиск.....	40
Подделка.....	19	Проверки.....	40
Право.....	19	Простые проверки.....	41
Проницательность.....	19	Совместные действия.....	42
Сомнология.....	19	Состязания.....	44
Слухи и слетни.....	20	Сражения.....	45
Статус.....	20	Нанесение урона.....	45
Степной народ.....	21	Изнеможение, ранение, смерть.....	45
Сыскное дело.....	21	Проверки самообладания.....	51
Уличное чутьё.....	21	Потеря самообладания.....	52
Успокаивание.....	22	Безумие.....	53
		Восстановление самообладания.....	54

<i>Игры разума</i> .....	54	<i>Одержимый</i> .....	105
Приключения в царстве снов.....	54	<i>Грёза</i> .....	106
<i>Сомносургия</i> .....	55	<i>Сосуд</i> .....	107
<i>Пробуждение</i> .....	56	<i>Морта Девата</i> .....	107
<i>Сражения и урон</i> .....	56	<i>Дар'ишари</i> .....	109
Восстановление запаса.....	57	Артефакты.....	110
Развитие персонажа.....	57	<i>Ловец снов</i> .....	110
Изменение репутации.....	57	<i>Машина сновидений</i> .....	111
<b>Добро пожаловать в Янтарный</b> .....	<b>60</b>	<i>Книга снов</i> .....	112
Чернильная улица.....	61	<i>Набор цилиндров фонографа</i> .....	113
Комбинат.....	64	<i>Язык предателя</i> .....	114
Гарита.....	66	<i>Сердце Лиса</i> .....	114
Медная улица.....	68	Всего лишь люди.....	116
Театральный квартал.....	69	<i>Обыватель</i> .....	116
Жестяной квартал.....	71	<i>Бандит</i> .....	116
Сонная жизнь.....	72	<i>Полицейский</i> .....	116
Столица.....	74	<i>Помощник санракса</i> .....	116
Михаил Стравин, владелец комбината.....	74	<i>Фактор</i> .....	116
Александр Лангров, библиотечарь.....	74	<i>Ополченец</i> .....	116
Дагмар Шиллер, пропавший архитектор.....	75	<i>Сторожевой пёс</i> .....	117
<b>Анатомия детектива</b> .....	<b>78</b>	<b>Советы ведущим</b> .....	<b>119</b>
За сценой.....	79	Техника вождения.....	119
Завязка расследования.....	80	Поведение игроков.....	120
След улики.....	81	Работа с уликами.....	121
Развязка.....	82	Детектив в маленьком городе.....	123
Дополнительные элементы сюжета.....	83	<i>Помните о репутации</i> .....	123
Улики и их поиск.....	83	<i>Используйте связи</i> .....	124
<b>За сценой</b> .....	<b>87</b>	<i>Используйте сны</i> .....	124
Плетение сна.....	89	Дополнительные инструменты.....	124
Янтарь и его сила.....	89	<b>Сон разума</b> .....	<b>128</b>
Сонная лихорадка.....	91	Начало расследования.....	128
Степной народ.....	93	Сцены.....	129
Рахагаса.....	98	<i>Четвёртый дом на Совиной улице</i> .....	129
Рецепты.....	100	<i>Больница Белого волка</i> .....	130
<i>Чистый взгляд</i> .....	100	<i>Квартира Йири Франка</i> .....	130
<i>Шестое чувство</i> .....	100	<i>Он кричал по ночам</i> .....	131
<i>Вдохновитель</i> .....	100	<i>Это был только сон</i> .....	131
<i>Масло забвения</i> .....	101	<i>Дело всей моей жизни</i> .....	132
<i>Кровь земли</i> .....	101	<i>Сон разума рождает чудовищ</i> .....	133
<i>Солнечная пыль</i> .....	101	<i>Развязка</i> .....	133
<i>Семя грядущего</i> .....	101	<i>Эпилог</i> .....	134
<i>Подушка мертвеца</i> .....	102	<b>Имена и фамилии</b> .....	<b>135</b>
<b>Чудовища и артефакты</b> .....	<b>104</b>	<b>Товары и цены</b> .....	<b>137</b>
Чудовища.....	104	<b>Источники и материалы</b> .....	<b>141</b>
<i>Истинный кошмар</i> .....	104		

# Введение

Янтарный — небольшой город в недрах древней степи, глубокая провинция со своей тихой спокойной жизнью. Вы прожили здесь достаточно долго для того, чтобы понять: пасторальная картина местного быта скрывает немало секретов. Этот город вырван из общего течения жизни, цивилизация будто боится прикасаться к нему, и несмотря на электрическое освещение улиц, телефон и автомобили, в городе до сих пор правят бал суеверия и степные верования.

Здесь странные обычаи и традиции, а добыча янтаря, за счёт которого город получил своё название, больше напоминает ритуал.

Вам казалось, что вы привыкли даже к этому. Но в последнее время в городе происходят действительно пугающие вещи: люди умирают странной смертью, стало больше несчастных случаев, а стопка папок с нераскрытыми делами на столе шерифа продолжает расти. Если так пойдёт дальше, ваш город изменится навсегда. И вы — единственные, кто может этому помешать.

## О чём эта игра?

«Янтарный город» — это настольная ролевая игра в жанре мистического детектива. Её действие разворачивается в маленьком городке, который живёт за счёт добычи янтаря в пещерах Лисьего хребта и ювелирного искусства местных мастеров. Уровень развития и его атмосфера напоминают 1920-е годы, но вместе с тем в городе происходит немало загадочных событий: древние легенды, суеверия, мимолётные сны и ночные кошмары обретают здесь физическое воплощение. Это делает жизнь города чарующей и опасной. Ему нужны те, кто сможет защитить и спасти его жителей.

Обычно эта задача ложится на плечи полиции, и Янтарный — не исключение. Разница лишь в том, что дела, которые приходится рас-

## Это игра!

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

следовать детективам, нередко выходят за рамки юрисдикции управления шерифа, и о стандартных директивах порой приходится забыть.

## Как это работает?

Игра построена на базе игровой механики СЫЩИК, которая была создана специально для игр в детективном жанре. Её правила просты в освоении, доступны, и гарантируют, что расследование никогда не зайдёт в тупик просто из-за неудачного броска кубиков.

## Структура книги

Книга составлена таким образом, чтобы игроки могли как можно быстрее создать своих персонажей и начать игру по «Янтарному городу».

1. Глава «Тот, кто идёт по следу» подробно описывает каждый из этапов создания персонажа, начиная с самого важного и заканчивая самым незначительным. Уже в ней вы начнёте знакомиться с традициями и бытом города, в котором будет разворачиваться действие игры.
2. Глава «Правила игры» расскажет о системе СЫЩИК и о том, как использовать её в вашей игре.
3. Глава «Добро пожаловать в Янтарный» посвящена миру игры, городу, в котором будет

# Тот, кто идёт по следу

Глава расскажет о том, как создать персонажа для игры по «Янтарному городу». Это несложная задача, которая делится на четыре этапа:

1. **Выбор фракции.** Место персонажа в городе, сфера жизни, с которой он знаком лучше всего и с которой связаны его жизненный опыт и знакомства.
2. **Выбор исследовательских способностей** — то, что персонаж знает.
3. **Выбор общих способностей** — то, что персонаж умеет.
4. **Выбор точек опоры** — людей, мест и предметов, которые позволяют персонажу сохранить разум и пережить те потрясения, с которыми он сталкивается во время расследований.

## Кто вы?

В игре по «Янтарному городу» каждый персонаж так или иначе связан с ведением полицейского расследования. Это накладывает некоторые ограничения на выбор подходящих типажей персонажей: они либо должны сами быть из управления шерифа, либо же привлекаться к расследованию в качестве консультантов. Возможностей для этого немало, учитывая, что Янтарный — город небольшой, отделение полиции здесь насчитывает с дюжину человек, а специалисты особого рода попросту не предусмотрены. В случае необходимости вызывают *фактора* (см. стр. 13) из Столицы. Однако характер большинства дел достаточно необычный, специфичный именно для Янтарного города, и человеку стороннему может быть весьма непросто понять, что здесь происходит.

Поэтому прежде всего задумайтесь над следующими вопросами:

- Кто вы и чем зарабатываете на жизнь?
- Какие ваши навыки и умения помогают в расследованиях?

- По какой причине вы оказались вовлечены в работу полиции?
- С кем вы общаетесь в городе и кем дорожите? Именно из ответов на эти вопросы будет складываться образ вашего персонажа. Разумеется, сейчас у вас слишком мало информации, чтобы ответить на каждый из них. Этого и не требуется — просто держите их в уме, когда будете читать эту главу.

## ПАРА СЛОВ О КОМАНДНОЙ РАБОТЕ

Самое главное, что вы должны знать о своей работе — вы не просто выполняете должностную инструкцию. Многие дела, которые вам предстоит вести, строго говоря, выходят за рамки вашей юрисдикции. Но кто-то должен их распутать, иначе жить в этом городе вскоре станет очень неудобно. Для того, чтобы справиться с этой задачей, мало усилий одного человека — нужна команда специалистов, каждый из которых может доверять остальным. Их объединяет прежде всего общая цель и интересы, а вовсе не принадлежность к одному ведомству.

Иначе говоря, хоть часть персонажей и несёт службу в полиции Янтарного, эта игра не является полицейским детективом. Такой формат даже не является строгим требованием, скорее — рекомендацией, которая может во многом облегчить жизнь игрокам и ведущему. Если он вам не по душе, вы вольны от него отказаться — см. врезку справа.

## Шаг первый: выбор фракции

Этот город невелик, но о нём сложно рассказывать как о едином целом. Он разделён на отдельные территории, фракции и субкультуры. Это деление может быть неочевидным, и большинство жителей о нём даже не задумываются, но у вас попросту не получится его игнорировать.

**УСПОКОАИВАНИЕ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)**

Вы умеете успокоить человека, заставить чувствовать его более расслаблено и вызывать у него желание сотрудничать:

- узнать интересующую вас информацию или попросить о незначительной услуге;
- заставить других перебороть их страх и даже панику;
- успокоить окружающих во время критической ситуации;

**ФОТОГРАФИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)**

Вы мастерски обращаетесь с фотографическим аппаратом и способны сделать качественный снимок даже на самом сложном устройстве. Эта способность позволяет вам:

- сделать качественный снимок, который поможет в будущем;
- по характерным особенностям снимка определить камеру, которая для этого использовалась, и время съёмки;
- идентифицировать характерные материалы и реагенты, которые используются при съёмке и проявлении фотографий.

**ХИМИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)**

Вы являетесь специалистом по анализу химических веществ. Вы можете:

- произвести химический анализ образца и обнаружить присутствие токсинов и лекарственных препаратов;
- сопоставить образцы почвы или растений, найденные на месте преступления, с уликами.

**ЭРУДИЦИЯ (НАУЧНАЯ)**

Вы — ходячая энциклопедия занимательных, но по большей части бесполезных знаний. Может, в вашем доме большая библиотека, или вы регулярно читаете газеты, или же вы просто общались с самыми разными людьми. Так или иначе вы всегда сможете:

- рассказать о последних важных событиях в городе (во всяком случае, их официальную версию);
- вспомнить несколько громких имён из сферы искусства и пару занимательных фактов из их жизни;

**ПАРА СЛОВ****ОБ ОТПЕЧАТКАХ ПАЛЬЦЕВ**

Помните о том, что уровень технического развития соответствует 1910—1920 годам, поэтому многие полицейские процедуры, которые известны нам по детективным сериалам, ещё либо не изобретены, либо не получили широкого распространения.

Например, дактилоскопия. Персонаж с рейтингом **сыскного дела 2** и выше может быть знаком с этой техникой и сумеет при необходимости снять и сравнить отпечатки пальцев. Но, разумеется, и речи быть не может о какой-то базе данных, а если дело дойдёт до суда, герою придётся доказывать, что это прогрессивный метод криминалистики, а не какое-то шаманство.

- узнать литературную или историческую аллюзию;

Кроме того, нередки случаи, когда ни у одного из персонажей нет необходимой способности (или игроки просто не догадываются её использовать), и мастер от безысходности позволяет воспользоваться этим пробелом за счёт **эрудиции**.

**ЯНТАРНЫЙ ПРОМЫСЕЛ (ПРИКЛАДНАЯ)**

Вы знаете, как добывается янтарь. Вернее — вы знаете, как он добывается в Янтарном городе. Знаете, кто этим занимается, как распределяется сырьё, где расположены входы в пещеры и как найти людей, которые отвечают за тот или иной этап добычи и обработки.

Кроме того, трата пунктов этой способности позволяет обозначить предшествующий опыт, связанный с местами, людьми и событиями Комбината.

**ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ**

Эти способности используются в основном, чтобы преодолевать препятствия, которые встречаются на пути персонажей в ходе расследования.

Не забывайте о том, что каждая способность (за исключением **здоровья** и **самообладания**) предоставляет дополнительное преимущество, если в неё вложено 8 и больше пунктов.

## АТЛЕТИКА

**Атлетика** позволяет вам своевременно проявлять физическую активность: бегать, прыгать или уклоняться от падающих или стремительно приближающихся предметов. Все физические действия, не относящиеся к другим способностям, скорее всего, связаны именно с **атлетикой**.

⑧ **Быстрая реакция**: если ваш рейтинг **атлетики** 8 или выше, ваша **защита** равна 4, в ином случае — 3. **Защита** — это уровень сложности, который необходимо преодолеть вашим противникам при попытке попасть по вам в бою (см. стр. 45).

## ВНИМАНИЕ

Эта способность позволяет вовремя заметить (увидеть, услышать, предчувствовать) потенциальную опасность для себя и окружающих. К примеру, вы можете:

- понять что за дверью вас ждёт враг за долю секунды до того, как вы откроете её;
- почувствовать, что лучше не стоит прикасаться к тому куску янтаря на импровизированном алтаре;
- осознать, что двигатель машины начал издавать странный шум с момента вашей последней остановки;

Какой бы ни была ситуации, игроки не должны знать уровень сложности проверки. Даже если вы из тех ведущих, которые обычно сообщают игрокам сложность броска, для проверок **внимания** стоит сделать исключение. Решение о том, сколько пунктов из запаса вкладывать в бросок, они принимают вслепую.

Поскольку ведущий никогда не делает бросков «в закрытую», само предложение пройти проверку уже говорит игрокам о том, что стоит готовиться к чему-то плохому. Они просто ещё не знают, к чему именно. Считайте, что это своего рода аналог зловещей музыки, которая начинает играть в фильмах в особо напряжённые моменты.

Ведущий никогда не должен требовать проверки этой способности для получения необходимых улик. Для этого есть исследовательские способности. **Внимание** предназначено исключительно

для использования в напряжённых и динамичных сценах.

⑧ **Шестое чувство**: если вы вложили 8 и более пунктов в эту способность, она позволит вам не просто предчувствовать беду, но и мгновенно сориентироваться в новых обстоятельствах. В случае, если результат вашей проверки превысил уровень сложности, разницу между этими значениями вы получаете в виде временных пунктов. Их вы можете потратить на проверки любых способностей, связанных с мгновенной реакцией на возникшую угрозу.

## ВОРОВСТВО

Ваши ловкие пальцы дают вам возможность незаметно и беспрепятственно совершать кражи. Вы можете:

- показать несложный трюк, связанный с ловкостью рук;
- залезть в чужой карман;
- подкинуть что-нибудь ничего не подозревающему человеку;

⑧ **Намётанный глаз**: ваш опыт карманных краж научил вас «читать» людей и их одежду как открытую книгу. Если ваш рейтинг **воровства** 8 и выше, вы можете использовать эту способность для того, чтобы определить, прячет ли человек что-то в своей одежде, насколько он внимателен, есть ли у него скрытое оружие и какое оно, нет ли потайных карманов или фальшивых швов (при более детальном изучении) и т.д. Подобное использование навыка стоит 2 пункта из запаса и не требует проверки.

## ДРАКА

Вам отлично знакомы приёмы ближнего боя; вы можете убить, сбить с ног, обездвигить противника или уклониться от его ударов. Эта способность отвечает как за рукопашный бой, так и за использование различного холодного оружия.

⑧ **Боевая подготовка**: когда ваш удар достигает цели, будьте уверены, что противник его запомнит. Обладая рейтингом **драки** 8 и выше, минимальный урон от вашей атаки ограничен числом вложенных в проверку пунктов.

## Исследовательские

Имя: Вальтер Гримм

НАУЧНЫЕ

Анализ текста	/
Бухгалтерское дело	/
Книжные изыскания	2/2
Криптография	1/1
Культурология	/
Право	/
Сомнология	3/3
Степной народ	/
Эрудиция	2/2
	/
	/

### ОПИСАНИЕ

**Концепция:** Сновидец

**Фракция:** Сонная жизнь

*Преимущества:*

+1 к сомнологии

**Пункты опыта:**

**Репутация:** 0 (никто)

**Заметки и имена:**



ПРИКЛАДНЫЕ

Гербология	/
Инженерное дело	/
Медицина	/
Оружейное дело	/
Подделка	1/1
Сыскное дело	/
Фотография	/
Химия	/
Янтарный промысел	/
	/
	/

## Общие

Атлетика	6/6
Внимание	/
Воровство	/
Драка	4/4
<b>Здоровье</b>	6/6
Механика	/
Ободрение	/
Первая помощь	/
Предусмотрительность	6/6
Притворство	4/4
Проникновение	/
<b>Самообладание</b>	10/10
Служба	/
Сомносургия	10/10
Стрельба	4/4
	/
	/

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ

Бюрократия	/
Дипломатия	2/2
Запугивание	/
Очарование	3/3
Проницательность	/
Слухи и сплетни	/
Статус	2/2
Уличное чутьё	/
Успокаивание	/
	/
	/

**Здоровье: 9**

*(от 0 до -5: ранен)*

*(от -6 до -11: потеря сознания)*

**Самообладание: 8**

*(от 0 до -5: шок)*

*(от -6 до -11: потрясение)*

**Точки опоры:**

- Талисман в виде трубки
- Женщина из сновидений
- Брат в Столице
- 

## Мистические

Ловец снов	/
Сновидец	10/10
Чувство янтра	/

Рахараса

**Снаряжение**

**Защита | 3 |**

**Козыри:**

- Дерринджер (урон: +0)
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

- Властелин грёз
- Житель двух миров
- 
- 
- 
- 
- 
-

# Правила игры

Первая глава рассказывала о том, как создавать персонажа, и о том, какими способностями он может обладать. Эта — расскажет о том, как использовать эти способности во время ведения расследования.

Если вы знакомы с другими ролевыми играми, но впервые сталкиваетесь с системой правил СЫЩИК, некоторые её принципы могут показаться непривычными и даже странным. Помните о том, что эти правила разрабатывались специально для детективных игр, и в их основе лежит одно простое утверждение:

*ДЕТЕКТИВНЫЕ ИСТОРИИ ПОВЕСТВУЮТ НЕ О ПОИСКЕ УЛИК, А ОБ ИХ ИНТЕРПРЕТАЦИИ.*

Иными словами, сам поиск информации, необходимой для продолжения расследования, не должен становиться фокусом игры и не должен превращаться в испытание. Поэтому улики по правилам СЫЩИКА находятя автоматически, если персонажи обладают нужной способностью. Веселье начинается, когда игроки пытаются собрать все кусочки мозаики в единую картину.

## Поиск улик

Искать улики просто. Всё, что вам нужно, это: (1) перейти к сцене, где можно получить нужную информацию; (2) иметь нужную способность; (3) сказать ведущему, что вы используете эту способность. Если вы будете соблюдать эти условия, вы всегда сможете получить интересующие вас сведения. Успешность поиска улик не зависит от бросков кубика. Если вам нужна подсказка, вы её получите.

Вы можете чётко обозначить, чего вы пытаетесь добиться: «Я использую знание **степного народа**, пытаюсь вспомнить, с каким ритуалом или легендой связана эта кукла». Либо же вы можете указать лишь общее направление ва-

ших поисков: «Я использую **книжные изыскания**, пытаюсь собрать больше информации о пожаре на Пепельной улице».

Если ваше действие соответствует условию нахождения улики, предусмотренной сценарием игры, ведущий предоставит вам искомую информацию.

*Помощник шерифа Адам Вольф обыскивает жилище бывшего собирателя, подозреваемого в убийстве чужой. Игрок, который отыгрывает его, обращается к мастеру: «Слушай, я неплохо разбираюсь в **сыскном деле** и знаю, как искать то, что люди стремятся спрятать». Рейтинг **сыскного дела** у Адама равен 2, так что ведущий просто говорит: «Всё верно: обыскивая письменный стол, ты обнаружил, что дно в выдвинутом ящике расположено немного выше, чем должно бы. Подцепив его перочинным ножом, ты обнаружил потайное отделение и журнал в зелёном матерчатом переплёте».*

## Ключевые улики

Для каждой сцены ведущий продумывает ключевую улику. Это информация, которая совершенно необходима для того, чтобы перейти к следующей сцене и в конце концов завершить расследование. Ведущий должен избегать ситуаций, когда эти улики будут доступны только с использованием редких способностей. По этой же причине механизм создания персонажа прописан таким образом, чтобы группа сыщиков могла иметь в своём распоряжении все или почти все способности.

Способность, использование которой ведущий ожидает увидеть в этой сцене, — лишь один ключ к получению информации, но не единственный. Если игрок находит другую убедительную

## ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ В БОЮ

За один раунд персонаж может совершить только одну атаку. Однако её интерпретация и описание целиком и полностью остаются на усмотрение игроков и ведущего.

При этом вовсе не обязательно, чтобы одна атака соответствовала одному удару или выстрелу. Помните об этом и не стесняйтесь во всех красках описывать действия своих героев бою. Если в каждом раунде вы просто обмениваетесь заявками «Я стреляю в него», это сводит динамичную сцену сражения к банальной арифметике и поочерёдному метанию кубов. Вместо этого скажите что-то вроде: «Увидев его силуэт, я высываюсь из укрытия и раз за разом нажимаю на курок, пока не опустошаю весь барабан». Именно ваши описания делают вымышленный мир живым и позволяют лучше представить то, что происходит внутри игры.

Чтобы поощрить подобный подход, ведущий может позволить раз за бой восстанавливать пару пунктов боевой способности за особо интересные и яркие описания действий персонажа.

- Если ваш запас **здоровья** падает от 0 до  $-5$ , вы ранены, но ваши неглубокие раны и синяки скоро пройдут. Тем не менее, боль вас отвлекает, и вы не можете тратить пункты запаса исследовательских способностей. Кроме того, уровень сложности всех проверок и состязаний, включая **защиту** ваших противников, увеличивается на 1.

Персонаж со способностью **первая помощь** может выручить вас, потратив пункты из запаса способности. За каждый потраченный пункт **первой помощи** раненый получит 2 пункта **здоровья**. Если же персонаж оказывает **первую помощь** себе, то за каждый потраченный пункт способности он получит только 1 пункт **здоровья**. Запас здоровья можно восстановить только до того уровня, что был перед сценой, в которой персонаж получил последние ранения. Кроме того, ме-

дик должен иметь возможность обработать ваши раны, не отвлекаясь ни на что другое.

- Если ваш запас **здоровья** падает от  $-6$  до  $-11$ , вы получили травму. Вы должны пройти проверку на потерю сознания. Независимо от того, остаётесь ли вы в сознании, вы больше не можете сражаться. Пока вам не окажут первую помощь, вы будете терять по 1 пункту **здоровья** каждые полчаса. Персонаж со знанием **первой помощи** может стабилизировать ваше состояние, осуществив проверку этой способности со сложностью 3. Но он уже не сумеет восстановить ваш запас **здоровья**.

Отправиться от тяжёлого ранения непросто. Во-первых, персонаж навсегда теряет пункт рейтинга **здоровья**. Во-вторых, даже после того как вам окажут первую помощь, вам придётся провести несколько дней в больнице или подобном месте. Количество дней, которое вам предстоит провести в отрыве от следования, определяется абсолютным значением **здоровья**: т.е. если запас **здоровья** упал до  $-10$ , больницу вы покинете только через 10 дней. При этом ваш запас **здоровья** будет равен половине от максимального значения. На следующий день он восстановится полностью.

- Если ваш запас **здоровья** упал до  $-12$  или ниже, вы мертвы. Вам предстоит придумать нового персонажа, который придёт на смену погибшему.

*Владимир Собе́к сталкивается в бою с Марком Назровым, тело которого одержимо одним из обитателей Сомноса. Сражение происходит на втором этаже особняка прямо перед дверью, за которой прячется цель поисков Марка — девушка по имени Анна. Владимир пытается остановить тварь или хотя бы продержаться до прибытия товарищей. Единственное оружие, которое у него было — это двухзарядный дерринджер. Однако первый выстрел ушёл мимо цели, а второй нанёс лишь 2 единицы урона, чем только разозлил одер-*

# Добро пожаловать в Янтарный

Первое, о чём придётся предупредить игроков, — мир этой игры нарочито сужен до размеров одного-единственного маленького города, который вырван из пространства и потока времени. Здесь множество анахронизмов, противоречий и просто неточностей. Этим и живёт Янтарный. Это и есть та сцена, на которой разворачивается действие игры и вершится история города и его жителей. Всё остальное — лишь приложение, необходимое для задания контекста, не более того.

Эта глава предназначена в первую очередь для игроков, и в ней представлены те сведения, которые лежат на поверхности. Самая общая информация, доступная любому жителю Янтарного. Разумеется, помимо этого, город хранит немало тайн и секретов, которые раскрываются в следующих главах. Игрокам в них лучше не заглядывать, чтобы не испортить впечатление от дальнейшей игры.

## Общие сведения

Уровень технического развития в Янтарном городе примерно соответствует Европе 20-х годов XX века. Если вечером прогуляться по его узким

### Слухи и сплетни

В этом разделе вам встретятся врезки с деталями жизни города и слухами, которые ходят среди его жителей. Эти сведения не привязаны ни к одному конкретному делу, но добавляют в игровой мир интересные подробности. Некоторые из них могут даже стать новой зацепкой в расследовании, но по большей части это просто обрывки случайных разговоров или газетных заметок, на которые могут наткнуться герои в ходе своих поисков.

улочкам, освещённым леденцово-жёлтым светом электрических фонарей, можно встретить прохожих, одетых в костюмы-тройки, длинные пальто и шляпы-федоры. Дамы — в длинных платьях без корсетов и, возможно, шаль — осень в этих местах задерживается едва ли не на полгода.

Рабочий люд одет попроще: рубашка, жилет, сдвинутая набекрень кепка. А уж собирателя из Комбината так и вовсе легко узнать по фирменному комбинезону и характерному железному запаху, царящему в пещерах.

Говорят, что в Столице от автомобилей не протолкнуться, и на улицах постоянно случаются заторы, но здесь количество машин можно пересчитать по пальцам. Конный транспорт остаётся более популярным, и в качестве наёмного экипажа чаще всего используется гиг. Если вообще используется — город совсем невелик, и его без особого труда можно пройти из конца в конец менее чем за час.

В домах жителей можно увидеть такие вещи как граммофоны, печатные машинки, фотоаппараты с фотопластинами, а в тех, что побогаче и поновее, есть даже телефонные аппараты. Они, правда, безномерные и коммутация происходит за счёт работы оператора на местном почтовом отделении.

### Топология

Янтарный — это не город-утопия, не картонный макет, он живёт и развивается по закону любой городской среды. Здесь есть свои романтические уголки и тихие улочки, богемные кварталы, яркие ресторанные улицы в центре — и гниль страшных полузаброшенных домов на окраинах.

Условно город можно разбить на четыре части, которые застраивались в разное время и отличаются архитектурой, структурой и шириной улиц.

работой всё чаще занимаются его помощники и те, кого они сочтут нужным привлечь для ведения расследования.

### РАБОТА ПОЛИЦИИ

Янтарный — совсем небольшой город, поэтому весь штат полиции насчитывает дюжину человек: шериф, пара его помощников и десяток констеблей для выполнения рутинной работы. До недавнего времени самыми серьёзными преступлениями, с которыми имела дело полиция, были проникновения со взломом, пьяные драки и изредка — наркотики. В среднем проходит около тридцати дел в неделю, но по большей части это сущая мелочь, которая занимает больше бумажной возни чем настоящей работы детектива.

Так было раньше. Сейчас многое изменилось: несчастные случаи, помешательства, вспышки агрессии, просто странные происшествия, которые требуют вмешательства полиции. Тут дело даже не в количестве копов, а в том, что нужны те, кто готов взвалить это на себя и сможет с этим разобраться. Шериф прекрасно знает об этом и потому смотрит сквозь пальцы на привлечение к работе гражданских или небольшое нарушение процедуры, если это необходимо для дела. В рамках разумного, конечно.

### ОРУЖИЕ В ЯНТАРНОМ

Правом на его ношение обладают только служащие полиции и сообщество охотников. В остальных случаях оно находится под запретом. Формально.

Проблема в том, что этому запрету чуть больше десяти лет, а до него торговля была практически свободной. Достать оружие было непросто, однако ни о каких запретах речи не шло — слишком тяжёлыми были времена. Многое изменилось, но очевидно, что с введением нового закона далеко не все жители Янтарного сдали старые запасы. В городе найдётся немало людей, у которых под половицей окажется припрятан отцовский револьвер.

Кроме того, не стоит забывать о чёрном рынке. Если что-то не продаётся открыто, это не значит, что его нельзя купить вообще — были бы деньги и связи.

### ГАЗЕТЫ ЯНТАРНОГО

В Янтарном издаётся две газеты, освещающие городские события. Первая из них — «Ворон» — славится лаконичным языком, строгим стилем и беспристрастностью. Сама газета представляет собой всего несколько листов с узнаваемым силуэтом чёрной птицы, которая является талисманом редакции.

Владелец и главный редактор Стефан Бартон прибыл из Столицы много лет назад и быстро заслужил всеобщее уважение. Если верить слухам, сейчас он — одна из самых влиятельных фигур города и даже метит в городской совет, что совсем уж удивительно для приезжего.

У второй газеты — «Степной совы» — похожая история, но совсем другая репутация. Возможно, именно название сыграло с газетой злую шутку. Её создатель Пётр Радек решил, что сова — это символ мудрости и силы, а слово «степная» добавит изданию местного колорита. К сожалению, тогда Радек не подозревал, что местные совы не похожи на тех, о которых он читал в книгах. Здесь это мелкие птицы, которые живут в норах, вырытых грызунами, и отличаются скорее неуёмным любопытством и придур-



отличить от реальности, а воспоминания о них столь же стойкие. Как следствие, они занимают гораздо более значительное место в жизни людей. При всём желании их не получится считать чем-то незначительным и мимолётным. О своих снах не принято рассказывать незнакомцам, и если человек это делает, вы что-то для него значите. Бессонная ночь — это досадная потеря времени, а кошмары превращаются в нешуточную проблему.

Это привело к тому, что в городе появилась целая индустрия, связанная со снами. На Медной улице можно встретить салоны толкователей, сновидцев и даже ловцов снов, хотя последних можно увидеть редко. Разумеется, среди каждой из этих категорий «специалистов» хватает мошенников и шарлатанов, что не добавляет популярности людям этих профессий.

Хуже всего приходится именно ловцам. Об этих людях ходит дурная слава, и многие верят, что они воруют чужие сны и насылают кошмары. Когда сны города становятся мрачными, пугающими или странными, во всём обвиняют именно ловцов, а иногда начинается самая настоящая охота на ведьм.

По этой причине очень немногие ловцы занимаются своим ремеслом открыто. Говорят, настоящих специалистов найти непросто, да и рискуют это делать немногие. Но порой другого выхода просто не остаётся.

### СТАРАЯ КОФЕЙНЯ

Эта крошечная кофейня, затерянная во дворах Совиной улицы, помнит времена, когда никакого Комбината ещё не было, а окружающие улицы выглядели совсем по-другому. Вывеску давным давно потеряли, и название забылось, поэтому посетители (из тех, кто знает, как найти это место) называют его просто «Старой кофейней».

Небольшое помещение, обшитые деревянными панелями стены, барная стойка и всего несколько столиков. В воздухе тяжёлая взвесь запахов кофе, кардамона и каких-то трав, на стойке — огромных размеров антикварная кофейная мельница. Здесь нет меню, а цена заказа зависит от того, чего действительно хочет посетитель: привести мысли в порядок, просто-

ять на ногах лишние сутки без сна или же, наоборот, — получить долгожданный отдых. К его услугам дюжина разновидностей кофе, пара десятков разных травяных настоек и отваров для любых целей, а в особых случаях — даже комната на втором этаже.

Набор услуг стороннему человеку может показаться странным, но сторонние люди сюда заходят не часто. Это место облюбовали сновидцы, ловцы снов и сомнологи. О нём мало говорят и не особо афишируют его роль как места сбора, поскольку отношение к мастерам сонного дела в Янтарном столь же изменчиво, как и сами сны. Однако если вы ищите настоящего специалиста в этой области, ваш путь лежит именно сюда, а вовсе не на страницы объявлений в местной газете.

### ФЕСТИВАЛЬ ГРЁЗ

Лет сто назад город стоял на грани разорения. Тогда всё было по-другому — не было ни чующих, ни Комбината — были просто люди, которые спускались в эти безумные лабиринты в поисках камня. Продолжалось это долго, а янтаря с каждым разом собиратели приносили всё меньше. Ещё немного — и для города настали бы тяжёлые времена, но судьба распорядилась иначе: один из собирателей нашёл вход в доселе скрытую систему тоннелей, которые, казалось, тянулись под землёй бесконечно. За счёт добычи янтаря из них город живёт до сих пор.

Собирателем был полукровка по имени Йозеф Куна, и по легенде дорога в пещеры открылась ему во сне. С тех пор первая ночь осени считается особенной. По поверью сон, приснившийся в эту ночь, непременно сбудется. А если и не сбудется, то как-то повлияет на твою жизнь. В любом случае этот сон очень непростой, его надо запомнить во всех деталях, а лучше — записать, и присматриваться к тому, как исполнить увиденное в жизни или, наоборот, избежать этого.

Сам же Фестиваль грёз проходит вечером следующего дня. В это время люди обсуждают с близкими свои пророческие сны, празднуют, если пророчество было хорошим, и заливают своё горе, если плохим. Городские толкователи снов в это время могут нажить целое состояние,

# Анатомия детектива

Эта глава предназначена в первую очередь для ведущих игр по «Янтарному городу». Игрокам она может быть интересна, если они хотят понять всю «кухню» создания детективных историй, но для игры это совершенно необязательно.

## Двухслойная структура

Ключевой элемент любой детективной истории — это, разумеется, тайна, некоторое происшествие, обстоятельства которого скрыты от героев. Весь сюжет строится вокруг их стремления раскрыть эти обстоятельства: установить связи, закономерности, расколоть нескольких подозреваемых, вытряхнуть пару скелетов из пыльных чуланов и, наконец, распутать загадку. Это и называется расследованием.

С точки зрения автора сценария это означает, что сюжет разделяется на два слоя. Первый из них — «внешний» — сюжет расследования. Это история, которую будут создавать игроки, описывая действия своих персонажей во время игровой встречи. Однако основной задачей ведущего является проработка внутреннего слоя — сюжета самого происшествия или преступления. Именно эта история определит ключевые сцены будущего расследования, основные улики и действующих лиц.

## Детективный жанр и «рельсы»

Существует распространённое мнение, что детективы и так называемые рельсы — вещи неразделимые. Многих игроков это даже отпугивает от игр в детективном жанре, поскольку им кажется, что прописанный сюжет сковывает их по рукам и ногам и они лишены всякой свободы. На самом деле это, конечно, не так, и если говорить об импровизации, то в детективной игре ей уделяется не меньше внимания, чем в «классических» играх.

Причина заблуждения кроется в том, что игроки нередко путают понятия «рельсы» и «проработан-

ный сюжет», что совершенно неправильно. Проработанный сюжет детективу действительно необходим, но это сюжет внутреннего слоя, в то время как «рельсы» относятся ко внешнему. И здесь есть любопытный парадокс: чем тщательнее ведущий проработал историю самого преступления, тем легче ему импровизировать во время игры и ветвить сценарий, подстраивая его под действия игроков.

Однако многие ведущие ограничиваются лишь набросками сюжета внешнего слоя — для большинства игр этого бывает достаточно — и переносят привычную методику на детективы. В этом жанре она даёт сбой и приводит к тем самым «рельсам». Поэтому вывод прост: работая над детективной историей, в первую очередь проработайте сюжет преступления.

## Этапы работы над сюжетом

### Идея

Существует множество техник и подходов к проработке сценариев, и тот, что предлагает в этой главе, лишь один из многих. Но независимо от того, выберите вы его или какой-нибудь другой, создание любого сюжета не обходится без хорошей идеи. Это некая искра, которая зажигает пламя вашего воображения и заставляет хотя бы на мгновение подумать: «А ведь из этого может получиться отличная история! Почему бы в это не сыграть?» Идеей может стать что угодно: образ злодея из игры, сюжет старой сказки, полузабытый сон, сцена финальной битвы из вашего любимого фильма. Если любой из этих образов заставляет ваше воображение работать, это прекрасно — начинайте действовать.

Если нет — всё равно начинайте и разберётесь с идеями уже в процессе. Хорошая идея помогает начать работу над сценарием, но ждать её вовсе необязательно.

### МАГИЧЕСКИЙ ВОПРОС «Что если?»

Если с идеями туго, есть простой и надёжный способ расшевелить собственное воображение и получить несколько подходящих завязок на будущей сценарий. Просто возьмите лист бумаги и задайте себе вопрос «А что если...?» — и попытайтесь продолжить его наибольшим числом способов. На первом этапе старайтесь записывать все вопросы, которые приходят вам в голову. Не оценивайте их и не думайте, как будете в это играть. Главное — количество. Уже потом, когда вопросов накопится несколько штук, вы сможете выбрать из них тот, который понравится больше всего и начнёте строить сюжет вокруг него.

В качестве основы для такого мозгового штурма может выступать любая тема и любой аспект жизни Янтарного. Если сомневаетесь, просто выберите одну из фракций и прочитайте несколько фактов о ней в одной из следующих глав. И если решите, что тот или иной конфликт не раскрыт в должной мере, просто задайте вопрос «Что если...?» и подумайте, какая из этого могла бы получиться игра.

### ТЕМА ИГРЫ

Тема — это некая проблема, спорный вопрос, который вы хотите раскрыть в своём сценарии. Вы вполне можете обойтись без неё, но она может сделать историю гораздо глубже и значительнее. Я хочу отдельно подчеркнуть, что это именно вопрос, и ответ на него даёте не вы, а игроки и их персонажи своими действиями. Если вы строите сюжет вокруг мести, то вы можете продвигать идею «месть губит и жертву и мстителя» или наоборот: «месть — это способ об-

### НЕ ПОУБИВАЙ ИХ ВСЕХ

Действие игры происходит в маленьком городке, где любое убийство — событие настолько громкое, что на долгие месяцы остаётся в памяти многих жителей. Поэтому строить каждое приключение вокруг очередного мёртвого тела попросту опасно, да и не нужно: есть множество других способов подкинуть проблем героям.

рести покой», но такие формулировки больше подошли бы для написания рассказа или повести. Вы же имеете дело с игрой, главное достоинство которой — интерактивность. Задавайте вопросы и дайте возможность игрокам и персонажам самим найти на них ответы.

Тема определяется в самом начале работы над сюжетом. В дальнейшем вы сможете использовать её в качестве инструмента, с помощью которого будете выбирать сцены и персонажей. Всякий раз, когда встаёт вопрос о том, какую сцену выбрать или какого персонажа ввести в игру, просто спросите себя, помогает ли он раскрыть заданную тему или нет. Это поможет сделать сюжет более цельным и лаконичным.

### ЗА СЦЕНОЙ

Это самый главный этап в создании всей детективной истории. В ходе него вам предстоит детально проработать внутренний слой сюжета и понять, кто стал виновником тех мистических событий, от которых содрогнулся город и что послужило тому причиной.

Уделите внимание этому этапу даже в том случае, если привыкли строить сюжет на ходу и вам хорошо даётся импровизация. Для неё у вас ещё будет масса возможностей, а сейчас задача состоит в том, чтобы заложить крепкий фундамент будущей истории. И первым камнем в нём станет личность преступника.

### ОБРАЗ АНТАГОНИСТА

Если сюжет внешнего слоя истории разворачивается вокруг персонажей игроков, то ключевой фигурой внутреннего слоя сюжета становится их противник. Именно он станет автором преступления, которое всколыхнуло жизнь города, поэтому ему стоит уделить самое пристальное внимание. Разумеется, я не предлагаю писать его биографию — мы всё-таки работаем не над романом, а над игрой на несколько часов — но хотя бы примерное описание характера этого персонажа может очень помочь. Вот три главных вопроса, на которые вы должны ответить на этом этапе:

- **Кто он?** Чем он занимается, какое место в городе занимает и каким связями обладает.

встречают где-то недалеко от города — поседевших и окончательно спятивших.

Другие истории рассказывают о том, что на самом деле степной бес показывает человеку тайные тропы и дороги, которые могут привести его куда угодно — любое место и любое время. Говорят только, тропы эти не предназначены для людей, и многие пугаются настолько, что сбегают от своего проводника и потом бесконечно долго блуждают по немислимым местам вне времён и истории.

Легенды говорят, что степной бес прекрасно притворяется человеком, и его почти невозможно поймать на лжи. Но есть средство, способное вывести его на чистую воду — это горькая полынь, которой он боится, как огня. Некоторые опытные путешественники носят с собой талисманы с этой травой или добавляют в свою флягу с водой несколько капель её сока.

### СТЕПНАЯ ВЕДЬМА

Обычно является в облике взрослой женщины, одетой в простое платье. В её длинных волосах цветы и солома, а глаза необычного светлого цвета. Это добрый дух, и в легендах он чаще всего помогает заблудившимся путникам: указывает дорогу, лечит болезни и готовит пищу. В качестве последней зачастую выступает мясо с её собственных рёбер.

Считается, что привлечь степную ведьму можно запахом трав и снадобий. Говорят, именно эти духи обучили степной народ умению травников и что они до сих пор хранят немало секретов. Если травник сумеет доказать своё мастерство, ведьма может научить его новому рецепту.

### Гербология

Ещё одна особенность степи, раскинувшейся вокруг города, — это травы. Флора этих мест



Когда они исчерпали свой творческий потенциал, ведите их за собой. Импровизация должна быть органичным процессом, во время которого вы и отдаёте, и берёте.

### ИЗБЕГАЙТЕ «ШАХМАТНОГО» СТИЛЯ

Для классических ролевых игр со сложными механиками существует так называемый шахматный стиль вождения. Он заключается в том, что игровой процесс максимально формализуется, а вся игра рассматривается как следование сложному своду правил для достижения конкретной цели. Такая игра (или только её боевая составляющая) действительно напоминает своего рода шахматную партию между игроками и ведущим.

Хотя правила СЫЩИКа куда проще и абстрактнее, свой шахматный стиль существует и для него. Иногда ведущий целиком и полностью сосредотачивается на созданной им структуре игры: ключевых уликах и связях между ними. Всё остальное отходит на второй план, а игра воспринимается как путь по хлебным крошкам. Ведущий просто проводит игроков по цепочке, они собирают улики, дело раскрыто, игра закончена, сыщики победили и т.д. Не делайте так! Это невероятно скучно и убивает весь дух ролевой игры.

Помните, что все цепочки улик, которые вы продумываете, это лишь структура. Она нужна для того, чтобы вам было удобнее работать с сюжетом, с его ключевыми сценами и связями между ними. Структура должна поддерживать вас, а не сковывать по рукам и ногам. Вы играете не ради неё, а ради самой истории, которую создают игроки и их персонажи. Яркие сцены, отыгрыш роли, разрешение конфликтов, развитие отношений между героями, трудные выборы — вот что такое ролевая игра. Помните об этом и никогда не допускайте, чтобы структура подменяла собой историю.

Если вы чувствуете, что действия персонажей становятся слишком механическими, остановитесь и подумайте: что может оживить эту сцену? Какой конфликт можно развить? Как можно сделать этого персонажа интересней?

### ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

Далеко не всегда атмосфера игры соответствует той, которую вы хотите видеть. Одни игроки не желают сотрудничать с остальными, и их персонажи превращаются в эдаких одиноких рейнджеров, вершащих правосудие. Из других не вытянешь ни единого описания кроме «Трачу пункт **бюрократии!**». Третьи просто заявляют нелепые действия, вовлекая

## ИГРА НА ОДНУ СЕССИЮ

Концепция «Янтарного города» лучше всего раскрывается во время игры, состоящей из нескольких расследований, каждое из которых отыгрывается в течении одной-двух игровых встреч длительностью 3—4 часа каждая. Именно в этом случае последствия предыдущих действий начинают влиять на игру и раскрываются персональные связи каждого из персонажей.

Однако ничто не мешает вам провести игру, рассчитанную на одну игровую встречу, как единую законченную историю. В этом случае некоторые механизмы окажутся просто бесполезными, поэтому вы легко можете опустить их при подготовке к игре, облегчив жизнь себе и игрокам.

- Забудьте о **репутации**. В течении одного сценария она останется неизменной, поэтому вы легко можете не брать её в расчёт.
- **Точки опоры** — это очень интересный элемент игры, но в полной мере он раскрывается только после пары-тройки встреч. Если отношения персонажей с их близкими не являются чем-то важным для вашего сценария, этот механизм тоже можно опустить при подготовке.
- Если ваша цель — **начать игру с минимумом приготовлений для себя и игроков**, ознакомьтесь с материалами, представленными на сайте «Студии 101» в разделе «Янтарный город». Там вы найдёте листы персонажей и краткую выжимку информации об игровом мире.