

A collage of detective-themed items. In the center, a magnifying glass is held over a piece of paper with the handwritten words "I'm here". To the left, a large, dark pipe is visible. Below the magnifying glass, there's a small, round, reddish-brown object, possibly a pipe or a container. The background is filled with various elements: a map on the left, newspaper clippings on the right with some legible text like "character even more diabolical", and other pieces of paper with handwritten notes. The overall color palette is warm, with browns, reds, and oranges.

Система правил для детективной игры

Вольные рассуждения на тему

Система имеет значение

Успех детективной игры в большей степени определяется мастерством ведущего и договорённостями между игроками, нежели правилами.

И тем не менее, есть системы, которые помогают в подготовке и проведении детективных игр больше, чем другие.



Поговорим о классике

Речь пойдёт только о «традиционном» подходе к детективам. То есть об играх, в которых ведущий заранее планирует сюжет преступления и к началу игры знает, кто и как его совершил.

Обсуждение **Brindlewood Bay** и **InSpectres** оставим для другого раза.



A man and a woman in tactical gear are looking at a newspaper in a dark room. The man is on the left, and the woman is on the right. They are both wearing dark, tactical clothing. The woman is pointing at a photograph in the newspaper. The newspaper is titled "The Washington Post" and has a photograph of a man and a woman. The text "Ford's have on the" is visible at the bottom of the newspaper. The background is dark and appears to be a room with shelves.

Система описания персонажей

Навыки и умения

Персонажи, обладающие разными способностями, по-разному описываются в терминах правил. Самый очевидный пример — детализированные списки навыков для разных областей знаний.

Примеры:

- **Call of Cthulhu**
- **GUMSHOE** (любая из игр)
- **Storyteller**

ACADEMIC	RATING	POOL	BOOST?
Anthropology
Archaeology
Botany
Cybe Culture
Forensic Accounting
Forensic Psychology
Geology
History, Balla
History, Combine
History, Durugh
History, Human
History, Kch-Thk
History, Tavak
Law
Linguistics
Vas Mal Culture
Xenoculture
Zoology

INTERPERSONAL	RATING	POOL	BOOST?
Bullshit Detector
Bureaucracy
Cop Talk
Downside
Flattery
Flirting
Impersonate
Inspiration
Interrogation
Intimidation
Negotiation
Reassurance

TECHNICAL
Astronomy
Bio Signatures
Chemistry
Data Retrieval
Decryption
Energy Signatures
Evidence Collection
Explosive Devices
Forensic Anthropology
Forensic Engineering
Holo Surveillance
Imaging
Industrial Design
Kinetics
Virology

SPECIAL [VAS MAL]
Consciousness Simulation
Dreamsight
Neurosight
Timesight

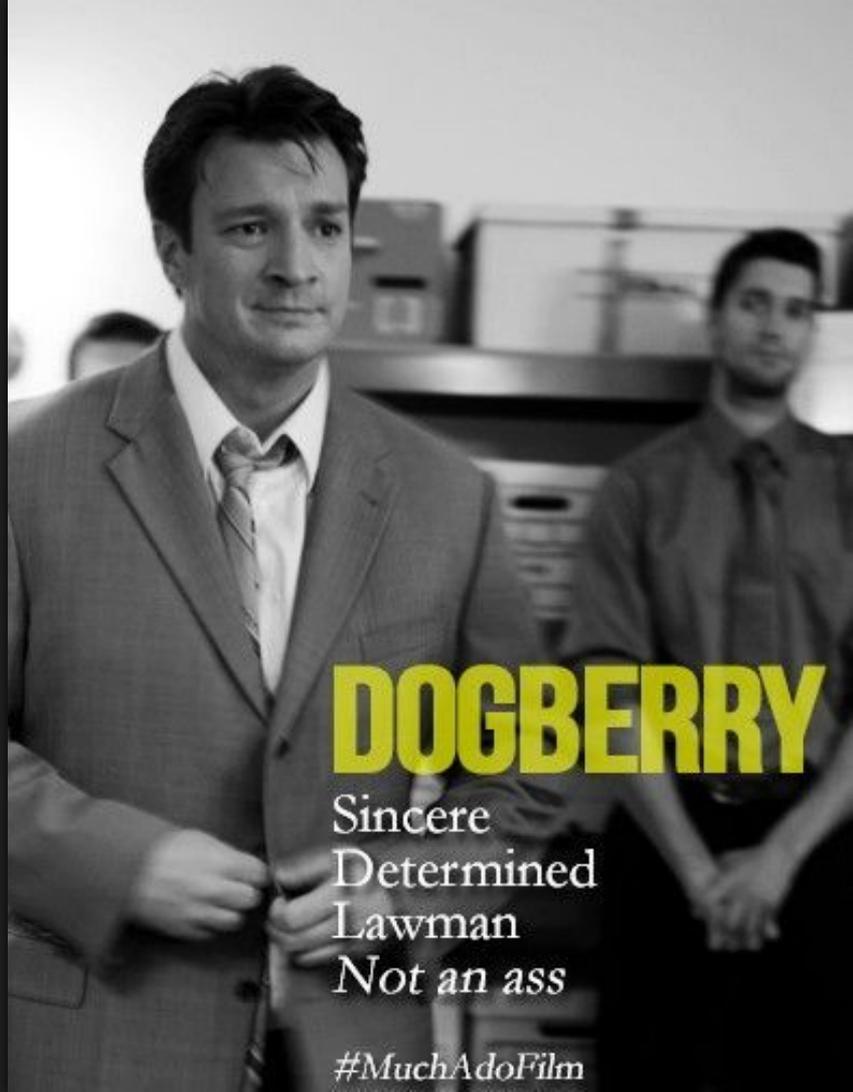
Дескрипторы

Альтернативный способ — использование дескрипторов.

Они могут помочь определить как области знания персонажа, так и его стиль детективной работы.

Примеры:

- FATE
- Cortex
- Кадат



DOGBERRY

Sincere
Determined
Lawman
Not an ass

#MuchAdoFilm

Черты и таланты

Способы и методы ведения расследования могут быть описаны конкретными талантами или даже PbtA-ходами.

Примеры:

- **Grey Cells**
- **Vaesen**
- **Monster of the Week**
- Почти любая тяжёлая «универсальная» система



Tier 1: Shift +1 when examining a living person.

Tier 2: Shift +2 total.

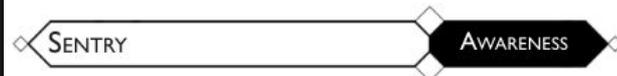
Tier 3: Shift +3 total.



Tier 1: Shift +1 when looking for patterns or comparing physical samples such as fingerprints, footprints or handwriting.

Tier 2: Shift +2.

Tier 3: Shift +3.



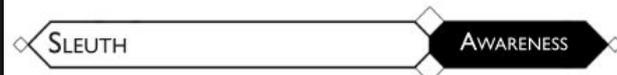
Tier 1: Shift +1 on OBS Approach checks during a Confrontation.

Tier 2: Shift +2.

Tier 3: Shift +3.



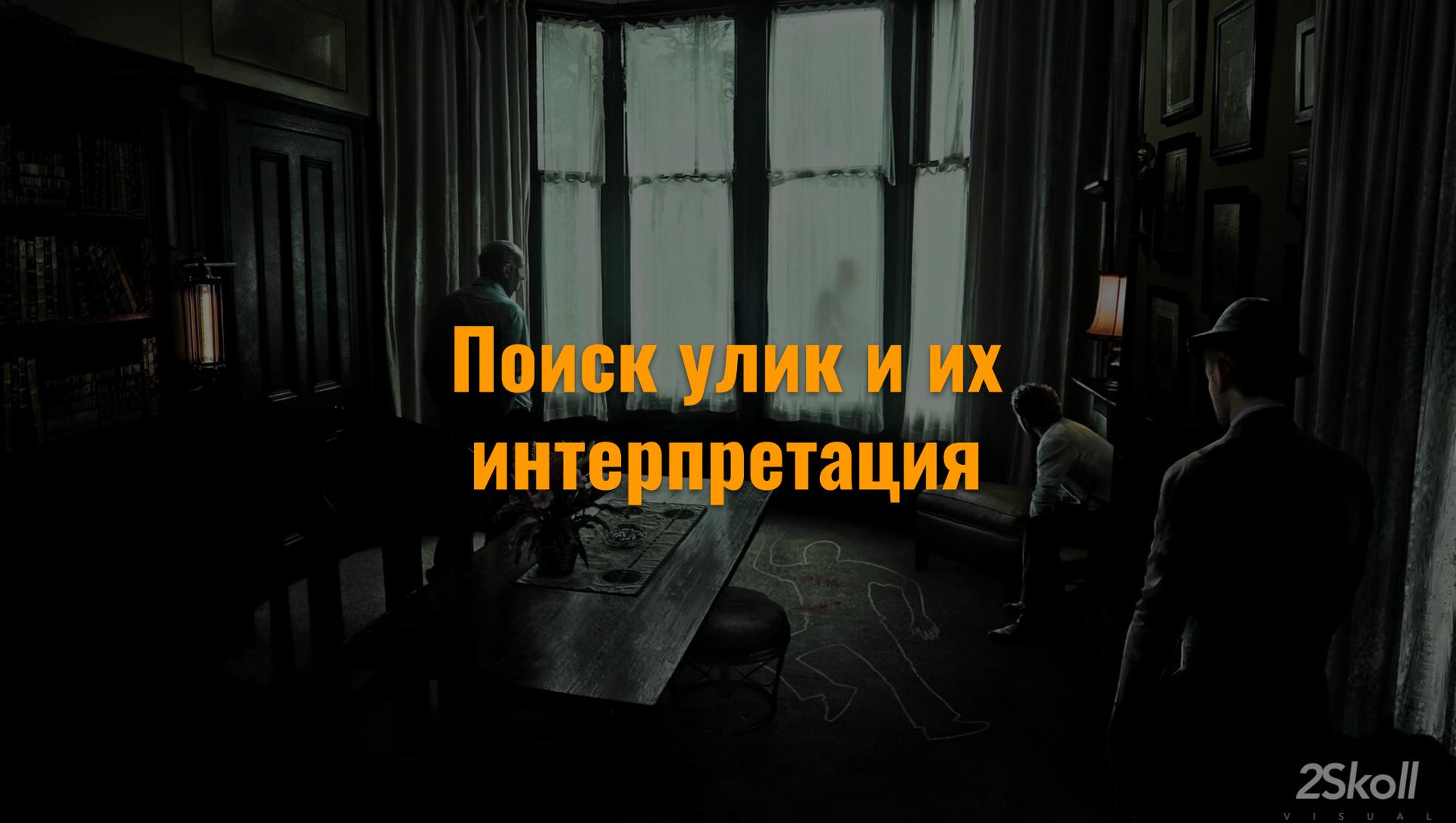
When performing or helping with a Stakeout check, you may spend a held die to recover one Status box.



Tier 1: Shift +1 when examining a crime scene.

Tier 2: Shift +2.

Tier 3: Shift +3.



Поиск улик и их интерпретация

Поиск улик — дело тонкое

Многие системы для детективных игр предусматривают правила для поиска улик.

Чаще всего они обеспечивают автоматическое получение ключевой для расследования информации.

Примеры:

- **GUMSHOE**
- **Cthulhu Dark**
- **Aletheia**



Сам себе детектив

Некоторые игры содержат правила не только для поиска улик, но и для их интерпретации.

В исключительных случаях такие механики превращают игру в симулятор детектива.

Примеры:

- **Call of Cthulhu**
- Суперспособности из **Mutant City Blues**
- **Aletheia**



Описание улик

В некоторых играх **улика** — это игромеханическое понятие. Для их классификации вводят специальные категории, а для каждой категории — свои правила.

Примеры:

- GUMSHOE
- Grey Cells
- DCC Transylvanian Adventures



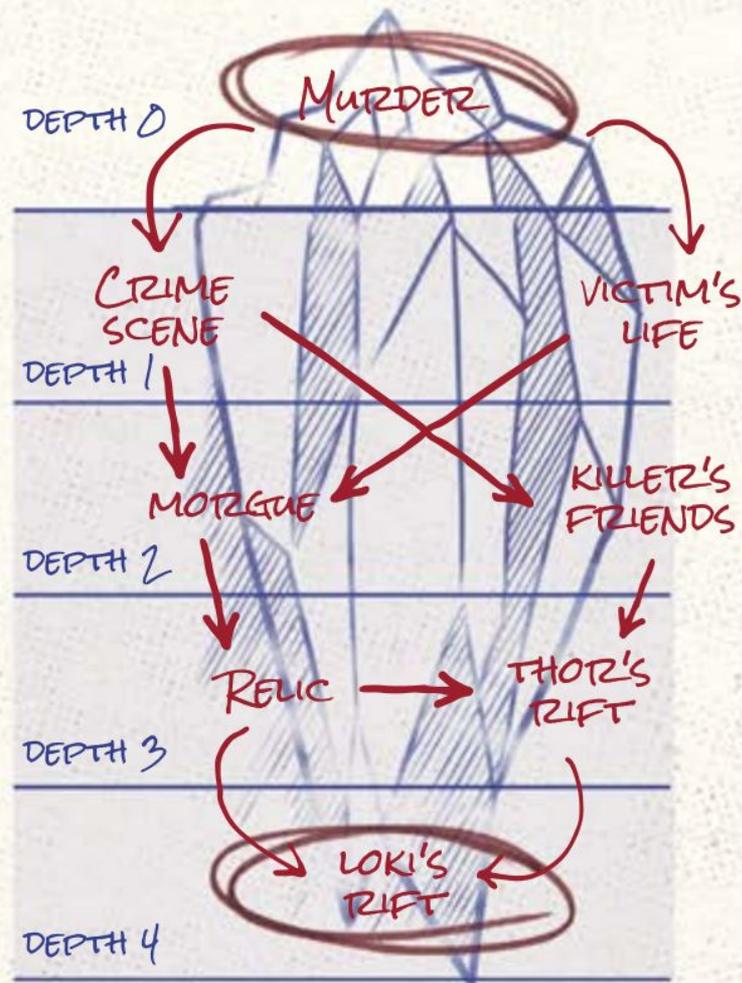
Структура сценария

Некоторые игры предоставляют готовую структуру для описания расследования.

Это помогает спланировать сценарий и упрощает ведущему подготовку игры.

Примеры:

- **City of Mist**
- **Night's Black Agents**
- **Dresden Files RPG**



A painting depicting six individuals from behind, standing in a line in what appears to be a gallery or museum. They are holding various weapons: a bone, a knife, a handgun, a rifle, and a rope. The scene is lit by two wall sconces, and a framed picture hangs on the wall above them. The overall style is realistic with a focus on texture and lighting.

Описание персонажей ведущего

BRIAN R. EKRUZIAK © 2008

Свидетели и подозреваемые

Некоторые игры предлагают структуру описания персонажей ведущего, которая включает в себя что-то из следующего:

- психотип персонажа,
- его готовность сотрудничать,
- выгодную стратегию допроса.

Примеры:

- **Grey Cells**
- «**Эзотеррористы**»



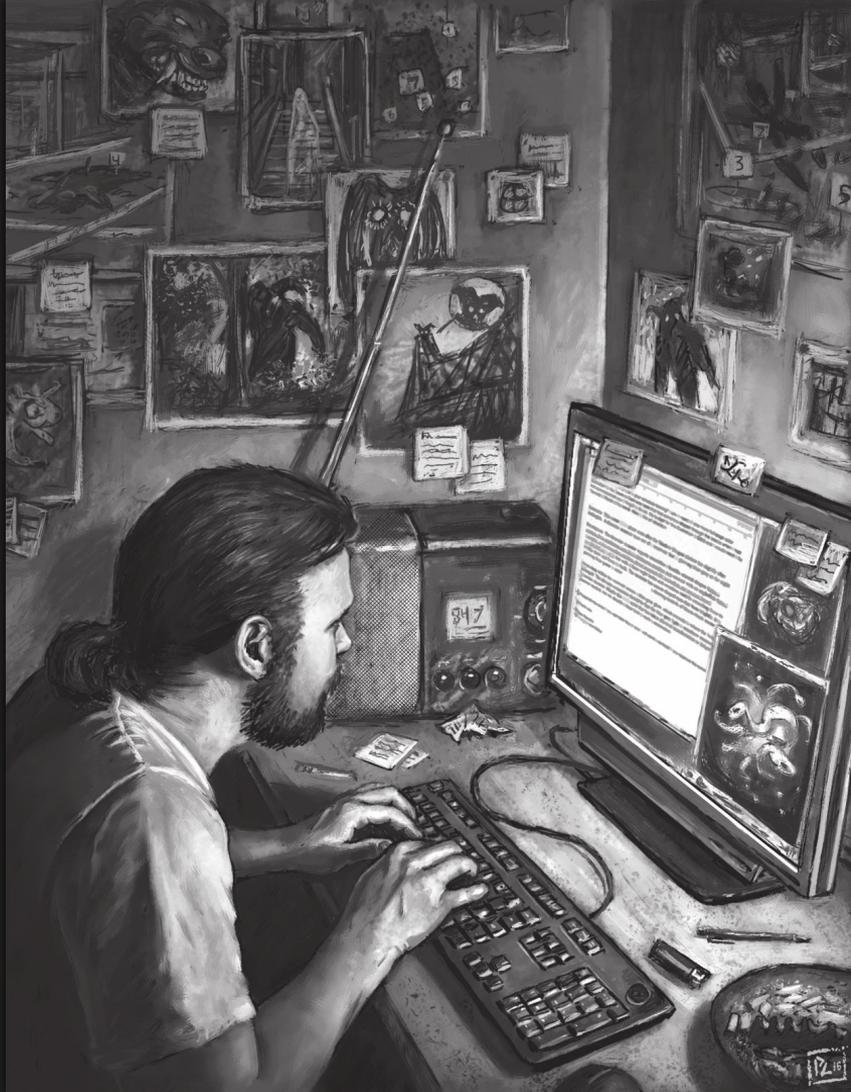
Антагонисты

Часто в детективных играх монстры и чудовища — это не просто противники для игроков, но основа приключений.

В таких случаях ведущему полезно видеть не только боевые параметры, но и возможные зацепки, улики и мотивы.

Примеры:

- **GUMSHOE**
- **Vaesen**
- **Monster of the Week**



Спасибо за внимание!

Автор: **Александр
Семыкин**

Больше материалов
по НРИ — в группе
«Запертая комната»

