

Страх как он есть

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2015

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод с английского А. Семыкин.
Ответственный редактор: А. Гастева.

Робин Д. Лоуз
Б87 Страх как он есть/Пер. с англ. — 1-е изд. — СПб.: Студия 101, 2015. — 96 с.
ISBN 978-5-905471-20-9

УДК 794.08
ББК 77.056я92

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

В этом документе содержатся правила для настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, содержавшиеся в нём, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данный документ не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других понятий, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2015
© Pelgrane Press Ltd, 2006, 2013
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.
ISBN 978-5-905471-20-9

СОДЕРЖАНИЕ

Содержание **3**
Создание персонажа **6**
Клише 7
Факторы риска 10
Худший из твоих поступков 14
Способности **16**
Исследовательские способности 17
Бюрократия (межличностная) *18*
Ведение допроса (межличностная) *18*
Ведение переговоров (межличностная) *19*
Гуманитарные науки (научная) *19*
Естествознание (научная) *19*
Запугивание (межличностная) *19*
Знание языков (научная) *19*
Информационные технологии (прикладная) *20*
Исследовательская работа (научная) *20*
История (научная) *20*
Лесть (межличностная) *20*
Общественные науки (научная) *20*
Оккультные науки (научная) *20*
Полицейский жаргон (межличностная) *21*
Притворство (межличностная) *21*
Проницательность (межличностная) *21*
Сыскное дело (прикладная, есть ограничения) *22*
Точные науки (прикладная) *22*
Уличное чутьё (межличностная) *22*
Успокаивание (межличностная) *22*
Флирт (межличностная) *22*
Фотография (прикладная) *22*
Эрудиция (научная) *23*
Юриспруденция (научная) *23*
Общие способности 24
Атлетика *24*
Бдительность *24*
Бегство *24*
Вождение *24*
Воровство *25*
Драка (есть ограничения) *25*
Здоровье *25*
Механика *25*
Ободрение *25*
Первая помощь *25*
Предусмотрительность *25*
Проникновение *26*
Самообладание *26*
Стрельба (есть ограничения) *26*
Мистические силы 26
Вестник *27*
Медиум *29*
Прощание *31*
Сверхчувствительность *32*
Синхрония *32*
Чтение ауры *33*
Ясновидение *33*
Система правил «СЫЩИК» **38**
Анатомия детектива 39
Поиск улик 41
Проверки 44
Сражения 47
Изнеможение, ранение, смерть 48
Потеря самообладания 55
Восстановление запаса 57
Награда за помощь 58
Развитие персонажа 58
Сущности из Внешней тьмы **60**
Незнакомец 61
Овваши 65
Разработка сценариев **72**
Страх – дело личное 72
Игра 74
Советы для игроков 78
Океан посреди леса **82**
Вступление 82
Долгая дорога 83
Авария на шоссе 85
Элдарак 87
Начало кошмара 94
Голоса в лесу 95
Выбравшись из леса 99
Ритуал 106
Слово издателя **111**

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Введение

«Страх как он есть» — это ролевая игра в жанре ужасов. Как и в случае «Эзотеррористов» в её основе лежит система правил СЫЩИК, которая позволяет сочетать жанр классического детектива и необходимые для игры элементы экшена. Кроме того, в книге «Страх как он есть» эта система была дополнена набором правил, характерных для жанра хоррор.

Догма игры

В течение сорока лет в сфере написания и публикации игр произошло немало событий, за которыми мы наблюдали с огромным интересом, а порой и принимали в них непосредственное участие. Итогом этого стало то, что в 2006-м году мы составили набор простых принципов, которым следуем при создании своих игр.

Правила наших игр:

- легки в освоении;
- элементарны для объяснения;
- просты в использовании;
- идут в ногу со временем;
- доступны покупателю;
- поддерживаются издателем;

Ведущему хватит получаса, чтобы освоить основы игры, и часа для изучения всех важных нюансов. Игрок же посвящается в необходимые для игры детали за четверть часа.

Слово от переводчика

Именно с книги «Страх как он есть» началось моё знакомство с играми, построенными на основе системы СЫЩИК. И до сих пор именно она остаётся моей любимой. Да, сейчас вышла куда более детальная и проработанная вторая редакция «Эзотеррористов», появилось немало других игровых миров под эту систему: от космической оперы до шпионского триллера про вампиров. Но именно «Страх как он есть» остаётся моим фаворитом. Дело вовсе не в ностальгии — я просто люблю жанр ужасов, и мне нравится, как эта игра с ним работает.

«Страх» проводит замечательную деконструкцию наиболее характерных «ужастиков», раскладывает их на архетипы и показывает, как же на самом деле работают такие истории. Нечто подобное можно увидеть в фильме «Хижина в лесу» (серьёзно, вы удивитесь, насколько они похожи), но там это обыгрывается скорее в мрачно-комедийной манере. Здесь же эти принципы превращаются в инструменты ведущего, с помощью которых он создаёт свою версию «Лихорадки», «Кошмара на улице Вязов» или «Ведьмы из Блэр».

И это действительно работает. «Страх как он есть» подарил мне немало интересных игр. Это были как довольно простые истории в духе фильмов категории B, так и глубокие драматичные вещи, которые я запомню надолго. Я бы хотел поделиться своим опытом с другими ведущими и игроками и потому очень рад, что мне довелось переводить эту игру.

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ