

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

СТАНЦИЯ РОЗЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2015

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод с английского А. Семькин.
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

В этом документе содержатся правила для настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, содержащиеся 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.

ISBN 978-5-905471-20-9 Used with permission, all rights reserved.

СОДЕРЖАНИЕ

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

ВВЕДЕНИЕ

«Страх как он есть» — это ролевая игра в жанре ужасов. Как и в случае «Эзотерристов» 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 «Эзотерристов», 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 В, 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.