[ВВЕДЕНИЕ]

В отличие от других жанров, sci-fi хоррор опирается на технологии, науку и исследования космоса, затрагивая глубокие философские и психологические вопросы о человечестве и его будущем.

Основные темы

- Неизведанное и Космический Ужас — страх перед масштабами космоса и его непостижимыми тайнами. Примеры: *«Чужой»*, *«Сквозь горизонт»*.
- Технологическая угроза — опасности, порождённые неконтролируемыми или непонятыми технологиями. Примеры: «Экзистенция», «Сфера».
- Психологические эффекты и изоляция — замкнутые пространства и одиночество, приводящие к разрушению психики. Примеры: «Луна 2112», «Космос: Территория смерти».
- Необратимые изменения и мутации — от трансформации тела или разума при контакте с неизвестным. Примеры: «Муха», «Нечто».
- Этика науки и морали — последствия нарушения границ научных исследований. Примеры: «Прометей», «Последние дни на Марсе».
- Постапокалиптический пессимизм — мир после катастрофы, где царят разрушение и утрачена надежда. Примеры: «Время», «28 дней спустя».

Эти темы можно комбинировать, но в данном руководстве мы сосредоточимся на космическом ужасе. Его ключевые элементы: безграничное пространство, ничтожность человека перед масштабами космоса, чувство клаустрофобии и изоляции, страх перед непознаваемым, неопределённостью и ограниченностью ресурсов.

Динамика

Ужасы имеют свой ритм: напряжение нарастает циклически, с каждым разом восстановление становится короче, а уровень страха — выше. Страх развивается в три стадии:

- Тревога — предчувствие надвигающейся опасности.
- Ужас — осознание неизбежности угрозы.
- Кошмар — кульминация, когда страх достигает пика и полностью овладевает человеком.

Продолжительность

Жанр хоррора лучше всего подходит для коротких историй, поэтому оптимальная продолжительность сценариев — ваншоты, тришоты и, в редких случаях, небольшие кампании на 6–9 сессий.

СТАННИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

[СОЗДАНИЕ СЕТТИНГА]

В этом разделе ты создашь сеттинг — время, место и обстоятельства для развития событий. Инструментарий и вопросы-наводки помогут задать атмосферу и усилить ощущение ужаса.

Сеттинг

Это художественное оформление игры, задающее время, место и обстоятельства событий, например, научная станция на Марсе в конце вахты учёных («Последние дни на Марсе»).

Инструментарий

Изоляция, *Помощь не придет*, *Информация с подвохом*, *Простые работяги*

Вопросы-наводки:

- Что делает место изолированным?
- Почему не придет помощь?
- Какую часть информации не раскрыли игрокам?
- Кто главные действующие лица? Что делает их обычными?

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ