Руководство по хоррору в настольных ролевых играх



Ф. Кукин

Бойся, пугай, води

Искусство водить

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ф. Кукин

Бойся, пугай, води

Руководство по хоррору в настольных ролевых играх

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Рыжий Библиотекарь
Санкт-Петербург
2026

Титры

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор: Фёдор Кукин
Редактор: Любовь Nora Бердюгина
Корректор: Ирина Башкатова
Верстальщик: Татьяна Flame Коган
Иллюстрации: Генрих Фюсли
Арт-директор: Ransvind
Главный редактор: Ирина Башкатова
Исполнительный директор: Глеб Мордовцев

Благодарности

«Рыжий Библиотекарь» благодарит за поддержку Андрея Zamurmun'а Музыченко, Анатолия Сорокина, Артёма Юнышева и LaroS.

Содержание

8 Вступление

10 Глава I. Что такое хоррор?

13 Безвыходность
14 Беспомощность
15 Безвестность

22 Глава II. Эпохи ужаса

23 XIX век. Молодость хоррора
30 XX век. Возмужание хоррора
35 XXI век. Зрелость хоррора

40 Глава III. Поджанры хоррора

40 Природный ужас
42 Слэшер
44 Мистический ужас
46 Готический ужас
48 Космический ужас
50 Апокалиптический ужас
50 Зомби-хоррор
52 Научно-фантастический ужас
53 Кайдзю-хоррор

56 Глава IV. Хоррор в НРИ

56 Хоррор выживания
58 Хоррор-детектив
59 Экшен-хоррор
60 Трагический, или личный хоррор

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

62 Формула ужаса
63 Продолжительность игр ужаса

68 Глава V. Советы игрокам

69 Цель игроков
70 Создание персонажа
73 Логика жизни и логика жанра
78 Страх персонажа и страх игрока
80 Нарративные права в хорроре

82 Глава VI. Вдохновение, безопасность и атмосфера

85 Зоны комфорта и инструменты безопасности
86 Диалог
87 Нулевая сессия
88 Линии и вуали
89 Х-карта
90 Как избежать «тирании меньшинства»
92 Атмосфера за столом
97 Самая страшная тайна хоррора

102 Глава VII. Подготовка к игре

104 Сеттинг
108 Концепт группы
110 Главная угроза
114 Подготовка персонажей
118 Население сеттинга

124 Глава VIII. Сеттинги ужаса

124 Место проведения игры
125 Постапокалипсис
126 Глушь
127 Одинокий форпост
128 Города и пригороды
129 Штат Мэн по Кингу
130 Страна Лавкрафта

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

131 Викторианская Англия
133 Средневековая Европа
134 Поздний СССР и «лихие 90-е»
134 Хоррор в вымышленных мирах

138 Глава IX. Вождение хоррора. Первый акт

139 Тизер
143 Начало сессии
146 Ложный квест
148 Выяснение отношений
149 Подготовка к неизбежному
151 Истощение ресурсов
152 Главная угроза в первом акте

156 Глава X. Вождение хоррора. Второй акт

165 Разделение партии и управление спотлайтом
168 Главная угроза во втором акте
171 Динамика второго акта

174 Глава XI. Вождение хоррора. Третий акт

179 Паузы в повествовании

182 Глава XII. Инструменты ведущего

182 Игра ужаса – это грозовой фронт
184 Сцена – это мини-квест
186 Сцена ночи – это *страшный* мини-квест
187 Сцены дня и ночи: эмоциональные качели
190 Когда бросать кубики?

196 Глава XIII. Напоследок

198 Памятка для игроков
199 Краткие принципы ведущего
201 Советы для конкретных игр
206 Источники вдохновения и референсы

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предисловие

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Входите свободно и по доброй воле.

Если вы открыли эту книгу, значит, у нас с вами есть кое-что общее. Мы с вами любим ужасы. И настольные ролевые игры. А уж настольные ролевые игры в жанре ужаса... м-м-м. Прелесть что такое, не правда ли?

Могу с уверенностью сказать, что именно любовь к ужасам привела меня в настольные ролевые игры. Вероятно, у многих ролевиков есть похожая история: вампиры — V:tM Bloodlines — Wod.su — первые кампании по «Миру Тьмы» — «Ой, а какие ещё игры есть?» Именно вампиры, эти завсегдатаи жанра ужасов, усадили меня когда-то за игровой стол. Десять лет спустя я отплатил им за добро, написав о них собственную игру: симулятор хоррор-мелодрам **«Поцелуй вампира»**.

Хоррор и настольные ролевые игры для меня всегда были неразрывно связаны. Львиная доля игр,

в которые я играю, которые вожу и придумываю, несёт в себе элементы ужаса. Этот жанр — всегда желанный гость за моим игровым столом.

Но хоррор — непростой жанр для игры и вождения. Группа, решившая совместно создать историю ужаса, сталкивается с такими нюансами, о которых обычно не задумывается во время игры в приключенческое фэнтези или киберпанк. У хоррор-игры свой ритм, свои условности, своя динамика отношений между персонажами игроков и персонажами ведущего (в особенности с антагонистами).

Эта книга — попытка структурировать те мысли и опыт, которые накопились у меня за годы работы с хоррором в настольных ролевых играх. Я мог бы написать, что книга «будет интересна всем, кто любит жанр ужасов», но это было бы лукавством: всё же она носит более прикладной характер и предназначена именно для игроков и ведущих. Особенно для ведущих. Здесь мы поговорим о том, как создавать персонажей для игры ужаса, как дробить повествование на сюжетные блоки, как работать с угрозами и нагнетанием атмосферы, и о многом другом.

Структурно книга делится на две большие части. Главы с первой по четвёртую — теоретические: в них мы поговорим об основах жанра, его истории и подвидах. Главы с пятой по тринадцатую — практические: там разговор пойдёт уже о конкретных инструментах и методах, которые можно использовать при проведении хоррор-игры.
Итак, начнём.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Глава I.
Что такое хоррор?

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Во всём многообразии художественных произведений, созданных человечеством, не найти жанра более многообразного и эклектичного, чем ужасы. Древний, как гидра, и такой же многоглавый, хоррор скалится на нас крысиными зубами Носферату и обезьяньей мордой мистера Хайда; глядит на нас рыбьими глазами Великого Ктулху и чёрными провалами в хоккейной маске Джейсона Вурхиса; протягивает нам для пожатия гниющую руку зомби и когтистую лапу Годзиллы.

Но что такое хоррор? Казалось бы, интуиция и «Википедия» легко подсказывают ответ: это жанр, который стремится вызвать у аудитории чувство страха и тревоги. Эту мысль некогда развил Стивен Кинг. В книге **«Пляска смерти»** (Danse Macabre) Король Ужаса писал, что глобально хоррор работает с тремя эмоциями:

- **отвращением** перед чем-то гнусным и неестественным вроде отрубленной головы с трупными червями в глазницах;

- **страхом** перед видимой опасностью, когда в дверь ванной ломится маньяк с топором или на другой стороне улицы возникает демонический клоун;

- **ужасом** перед невидимым и неизвестным, таким как крик в темноте за окном или скрип чужих шагов в подвале. Как сказал другой великий мастер тревоги и саспенса, Альфред Хичкок, на свете нет ничего страшнее закрытой двери.

Все эти определения точны и остроумны. Но чувства — вещь субъективная. Что напугает одного — рассмешит другого. А для многих любителей ужастиков (включая вашего покорного слугу) хорроры вообще ассоциируются не с искренней тревогой и страхом, а скорее с приятным приподнятым волнением. Вроде того, что испытываешь в детстве, когда сидишь с друзьями у тёплого костра и слушаешь страшилку про Кровавую Руку.

Поэтому я осмелюсь предложить здесь своё определение.

> **Хоррор** — это жанр художественного произведения, который помещает протагонистов в ужасные ситуации.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Такое определение мне кажется более удобным, так как ставит во главу угла не впечатления аудитории, субъективные и порой непредсказуемые, а сюжетные модели и повествовательные приёмы. Можно справедливо возразить, что моё определение до безобразия расплывчато. Если записывать в хорроры каждое произведение, где герои оказываются в жутких ситуациях, то в жанр ужаса отправится и «Властелин колец», и «На Западном фронте без перемен».

Более того, даже формальное наличие в сюжете элементов хоррора (например, сверхъестественных монстров и проклятий) не гарантирует, что само произведение — это хоррор. К примеру, Роберт Говард, создатель Конана-варвара, помещал часть своих сюжетов в мир **«Мифов Ктулху»**. Этот мир для многих стал синонимом космического ужаса. Но писал ли Говард ужасы сродни своему другу и коллеге Лавкрафту? Как бы не так! Формально используя те же элементы (древних богов, подземных каннибалов, проклятые магические книги), Говард создавал на их основе лихие, брутальные приключенческие сюжеты.

Герой рассказов Говарда, зовут ли его Конан или нет, при встрече с внеземным страшилищем с далёких звёзд не сходит с ума от ужаса и даже не рвёт на себе волосы от осознания собственной ничтожности в масштабах Вселенной. Нет, он перехватывает меч покрепче и надирает страшилищу его инопланетный зад, чтобы спасти с жертвенного камня очередную грудастую красавицу.

СТАНИСЛАВ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

А в ***«Слоновьей Башне»****, одном из ранних рассказов Говарда, внеземное страшилище само оказывается несчастной жертвой, которую герой-авантюрист по-братски спасает из башни злого колдуна.*

Что же тогда делает хоррор хоррором? Когда история перестаёт быть просто «напряжённой историей» или «историей о смертельных опасностях» и становится историей ужаса? На мой взгляд, ответ на этот вопрос заключён в трёх «Б». **Безвыходность. Беспомощность. Безвестность.**

Безвыходность

Протагонисты хоррора всегда заперты в той ужасной ситуации, куда их забросила судьба. У них нет лёгкого выхода, нет шанса отвергнуть зов приключений, нет возможности съесть синюю таблетку и проснуться в собственной постели. Ощущение безвыходности достигается множеством разных способов. Возможно, персонажи физически изолированы в том пространстве, где им грозит опасность: например, Венди и Дэнни Торрансы в **«Сиянии»** не могут покинуть дьявольский отель «Оверлук» из-за снегопада и сломанной рации. Возможно, от опасности вообще далеко не убежишь — в фильме **«Оно приходит за тобой»** зловещий перевёртыш ежеминутно преследует героиню в одном и том же темпе неспешной ходьбы, не останавливаясь ни на миг. Возможно, протагонист даже носит опасность с собой, как, например, жертвы жуткой видеокассеты в **«Звонке»**, которые не могут укрыться от проклятия, где бы ни прятались.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

На мой взгляд, Фредди Крюгер навсегда останется великой иконой хоррора (несмотря на склонность сыпать скверными каламбурами) именно потому, что он идеально воплощает эту самую ***безвыходность****. Нам всем нужно спать, и со сном нельзя бороться вечно. Ты можешь есть кофе ложками, глотать таблетки, жечь себе пальцы сигаретой и слушать громкую музыку, пока сил хватит. Но однажды ты не выдержишь и закроешь глаза. И когда ты уснёшь, Фредди будет там, прямо у тебя за спиной.*

Беспомощность

Принцип «антагонист сильнее протагониста» не уникален для хоррора, но именно хоррор доводит этот принцип до предела. Угрозы и опасности, преследующие героев, обычно столь могущественны и неумолимы, что те большую часть истории проводят в положении дичи, добычи, жертвы. Открытый бой с силами зла в хорроре обычно невозможен — протагонисты вынуждены убегать и прятаться, чтобы остаться в живых. В некоторых хоррорах это чувство беспомощности исчезает ближе к кульминации: так, в молодёжных слэшерах «последняя девушка» в конце получает шанс одолеть маньяка-убийцу. Но многие хорроры не дают героям спуску до самого финала: например, классическая **«Ночь живых мертвецов»** держит героев в положении беспомощных жертв вплоть до самых титров.

Ощущение ***беспомощности*** *замечательно используется в игре* ***Resident Evil Village****, на уровне «Дом*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Беневиенто». До этого момента главный герой, Итан Уинтерс, был чертовски крут: его не пугали ни звероподобные ликаны, ни семейка вампирш-мутантов Димитреску. Для каждого монстра у Итана находился плохой каламбур и хорошая порция свинца. Но в доме Беневиенто разработчики забирают у Итана всё оружие и снаряжение, и герой остаётся совершенно беззащитен перед местным чудовищем — уродливым младенцем-переростком. Даже не будь младенец страшен как смертный грех (а он страшен как все семь), сама ситуация обливает игрока ужасом, словно холодной водой. Итан оказывается в положении крысы в лабиринте: он вынужден спасаться бегством, прятаться в шкафах и под кроватью, а его единственная надежда на спасение — починить сломанный лифт и сбежать из адского подвала без оглядки.

Безвестность

«Страх — самое древнее и сильное из человеческих чувств, а самый древний и самый сильный страх — это страх неведомого». Этот афоризм Говарда Лавкрафта повторяют так часто, что он уже навяз в зубах, но истина от повторения не тускнеет. Невидимая и неведомая опасность тревожит воображение сильнее, чем самый крутой спецэффект и самое выразительное описание. Призрак с отрезанной головой, который выпрыгивает на вас из-за угла, может быть страшен. Но куда страшнее тёмный коридор, в котором *может быть* призрак с отрезанной головой, или десять призраков,

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ