

От автора

Благодаря замысловатым хитросплетениям международных заговоров и потусторонних кошмаров, Эзотерристы заговорили на разных языках. Пожалуй, эта книга переведена на наибольшее количество языков, если сравнивать её с другими книгами Pelgrane. Я очень рад, что к французам, испанцам, итальянцам и тайцам в этой битве теперь присоединились и русские. Вы станете первыми, кто увидит расширенное издание с исправленными и дополненными правилами, а также подробной информацией об *Ordo Veritatis* и его извечных врагах — Эзотерристах. Эта книга выйдет в свет даже раньше, чем оригинальная версия от Pelgrane Press на английском. Представьте, что это контрабанда, которая жгла нам руки, когда ночью под завывания потусторонних тварей мы тайком переправляли её через границу.

Если книга о заговоре Эзотерристов содержит в себе интеллектуальный вирус, созданный с целью разрушить границы между культурами и ослабить защитный барьер между мирами (как и любая другая ролевая игра), то он отлично справляется со своей задачей. Разумеется, в хорошем смысле! Развитие мировой культуры, которому сильно способствует Интернет, началось именно с того, что настольные ролевые игры обрели популярность во всех уголках мира. Я живу и работаю как отшельник, лишь изредка выбираясь из своего офиса в Торонто, чтобы поприсутствовать на конвентах, поэтому для меня оказалось приятным сюрпризом узнать, что мои игры известны и любимы на другом конце света.

Эта книга — первый перевод моих работ на русский язык. Тот факт, что я пишу это предложение, сам по себе является подтверждением стремительных перемен, которые лежат в основе главной темы игры. Я вырос во времена Холодной войны и считал, что так будет всегда. Сейчас на дворе 2012-ый год, и я посылаю вам жуткий груз из живых трупов, безжалостных демонов и ангелов-каннибалов. Но, пожалуй, не буду больше об этом распространяться, а то ведь монстры могут выбраться из посылки.

Готов поспорить, все разработчики игр говорят нечто подобное.

Кто-то скажет, что продавать в России игру про потерянность и дезориентацию вследствие постоянно ускоряющихся ритмов окружающей действительности — это всё равно, что слать песок в Сахару, однако я лично не могу скрыть своего удовольствия от того, что совместная работа с русским издательством принесла сочные плоды.

Благодаря революции в области коммуникаций, это сотрудничество смело можно считать взаимным. Я с нетерпением жду, что мы в ответ начнём получать игры от российских разработчиков по мере того, как рынок настольных ролевых игр в этой стране будет расти и развиваться.

А пока не забудьте взять запасной фонарик, если надумаете спуститься в подвал. Мне кажется, первый мистическим образом закоротит...

Робин Д. Лоуз, май 2012

Введение

Эзотеррористы — это настольная ролевая игра от Pelgrane Press, переведённая и изданная Студией 101. Она базируется на правилах СЫЩИКа, которые позволяют сочетать жанр классического детектива и необходимые для игры элементы экшена и приключенческого романа.

Догма игры

В последние годы в сфере написания и публикации игр произошло много событий, за которыми мы наблюдали с немалым интересом, порой принимая в них непосредственное участие. В 2006-ом году мы составили простой набор правил, который полностью выражает наше отношение к тем играм, которые мы делаем.

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, — чтобы изучить все важные нюансы. Игрок же посвящается в необходимые для игры детали за четверть часа.



Содержание

От автора.....	2	Судебная психология.....	31
Введение.....	3	Судебно-медицинская экспертиза.....	31
Что такое ролевая игра?	6	Уличное чутьё.....	32
Как начать игру?.....	7	Успокаивание.....	32
Основы	9	Флирт.....	32
Ваш персонаж	12	Фотография.....	33
Исследовательские способности.....	20	Химия.....	33
Анализ документов.....	20	Электронная слежка.....	34
Анализ текста.....	21	Эрудиция.....	34
Антропология.....	21	Юриспруденция.....	34
Археология.....	22	Общие способности	35
Архитектура.....	22	Атлетика.....	35
Астрономия.....	22	Вождение.....	35
Аудит.....	22	Воровство.....	35
Баллистика.....	22	Драка.....	36
Бюрократия.....	23	Здоровье.....	36
Ведение допроса.....	23	Механика.....	36
Ведение переговоров.....	23	Ободрение.....	36
Дактилоскопия.....	24	Первая помощь.....	36
Естествознание.....	24	Предусмотрительность.....	37
Запугивание.....	24	Проникновение.....	38
Знание языков.....	24	Самообладание.....	38
Извлечение данных.....	25	Слежка.....	38
Искусствоведение.....	25	Стрельба.....	38
Исследовательская работа.....	25	Сводка способностей.....	39
История.....	25	Система правил «СЫЩИК»	41
Криптография.....	26	Анатомия детектива.....	46
Лесть.....	26	Поиск улик.....	49
Лингвистика.....	27	Проверки.....	57
Оккультные науки.....	27	Простые проверки.....	57
Патологическая анатомия.....	28	Состязания.....	62
Полицейский жаргон.....	28	Сражения.....	64
Прикладная физика.....	29	Изнеможение, ранения, смерть.....	67
Притворство.....	29	Раунды.....	71
Проницаемость.....	30	Броня.....	73
Сапёрное дело.....	30	Укрытие.....	74
Сбор улик.....	30	Боеприпасы.....	74

<i>Дистанция</i>	75	Реаниматор.....	156
<i>Оружие самообороны</i>	75	Труп-болтун.....	160
Проверки самообладания.....	76	Чудики.....	163
<i>Потеря самообладания</i>	78	Разработка сценариев	164
<i>Психические заболевания</i>	79	Начало дела.....	164
<i>Оказание психологической помощи</i>	81	Сценарий по заголовкам.....	166
Восстановление запаса.....	82	Магия — это непросто.....	167
Развитие персонажа.....	83	Улики.....	167
Ordo Veritatis	86	Типы сцен.....	174
Основные задачи.....	86	Тикающие часы.....	178
Основные положения.....	86	Импровизация.....	180
Новое дело.....	88	Хаос и порядок.....	183
Сбор команды.....	99	Игра	186
Инструктаж.....	100	Правила СЫЩИКа и проверки.....	190
Расследование.....	101	Структура сюжета.....	191
Противостояние.....	102	Использование ресурсов.....	195
Нейтрализация.....	104	Операция «Лжепророк»	198
Легенда.....	104	Предыстория.....	198
Этический кодекс.....	106	Начало расследования.....	198
Поддержание трудоспособности.....	107	Зловещий заговор.....	198
Набор персонала.....	109	Улики.....	199
Чего вы не знаете.....	109	Реакция противников.....	200
Враг	111	Сцены.....	200
Законы эзотеррора.....	111	Инструктаж.....	200
Мотивация эзотеррора.....	114	Видящая.....	206
Магия: возможна ли она?.....	116	Скептик.....	208
Границы влияния сущностей.....	117	Репортёры города Секвойя.....	212
Кто такие эзотеррористы.....	118	Нулевая жертва.....	213
Зарождение новой секты.....	121	Повторная беседа.....	214
Средства связи.....	122	В лесу.....	215
Анализ тайных организаций.....	123	Первое исчезновение.....	216
Параметры противников.....	137	Вознесения.....	218
Сущности из Внешней тьмы	140	Кости вознёсшихся.....	219
<i>Особые средства уничтожения</i>	140	Нападение!.....	221
Бестелесный.....	143	Крылья смерти.....	222
Грешник.....	146	Противостояние Множеству.....	223
Кровавые трупы.....	149	Уничтожение ячейки.....	224
Множество.....	149	Легенда.....	226
Мучитель.....	153	Бланки.....	227
Пыточные клещи.....	156	Слово от издателя.....	228





ОСНОВЫ

Вы последние защитники нашей реальности, группа элитных детективов, борющихся со зловещими планами Эзотеррористов — широкой сети сектантов, которые хотят разорвать ткань мироздания и впустить в наш мир ужасных монстров.

В отличие от других игр в детективном жанре правила СЫЩИКА¹, используемые в мире Эзотеррористов, гарантируют, что игра никогда не превьётся из-за неудачного броска кубика. Будучи профессионалами, занимающимися паранормальными явлениями, вы не сможете провалить дело! Если возникнет необходимость, вы сумеете найти в себе силы для того, чтобы получить сведения, о которых любой уважающий себя искатель приключений мог бы только мечтать.

Кто вы?

Вы и ваши коллеги — группа элитных сыщиков и детективов, которых объединил сложный жизненный путь. Вы все обладаете определённым опытом в данной сфере деятельности. Вы можете быть утратившим вкус к жизни детективом из отдела убийств, судмедэкспертом в белом халате, сидящим старомодным репортёром, преподавателем в твидовом пиджаке или даже каким-нибудь прохвостом с криминальным прошлым.

Вы ведёте двойную жизнь. Большую часть времени вы обычный гражданин, который живёт как все и исправно платит налоги. Тем не менее, вы являетесь членом секретной ячейки всемирной организации Ordo Veritatis². Эта благородная организация, действующая с негласного одобрения мировых держав, борется с Эзотеррористами, которые пытаются достичь личного могущества при помощи тёмной магии и жутких ритуалов.

Обращение!

Вы нередко встретите в этой книге обращение на «вы». Это может быть обращение к ведущему, игроку или даже персонажу. Впрочем, вы с лёгкостью поймёте, кому оно адресовано, из контекста.

[1] Это не сокращение — просто нам больше нравится, когда название пишется заглавными буквами, только и всего.

[2] Ordo Veritatis — переводится с латыни как «Орден Истины», далее в тексте может использоваться сокращение «OV», произносится как Ордо Веритатис.



Лингвистика (научная)

Вы разбираетесь в структуре и правилах языков. Вероятно, вы можете говорить на иностранных языках, но лингвистика является специфической областью знания и рассматривается отдельно. Вы можете:

- при наличии достаточно большого фрагмента текста расшифровать основное значение фраз на незнакомом языке;
- сравнить знакомые вам языки с неизвестным;
- распознать искусственный, иностранный или выдуманный язык.

Оккультные науки (научная)

Вы являетесь специалистом по истории магии, суеверий и тайных обрядов, начиная с каменного века и до наших дней, от сатанистов и до ордена Золотой зари. Вы знаете даты, места и многие факты, связанные с культурами и сектами. Вы можете:

- определить культурную традицию или ритуал, изучив улики, оставленные сектантами;
- предоставить исторические факты, касающиеся различных оккультных традиций;
- сделать предположение о том, какой эффект должен был вызвать ритуал, изучив улики, оставленные сектантами;
- определить, был ли ритуал проведён опытными сектантами, подростками-любителями или настоящими Эзотерристами.

Хоть вы и специалист по оккультным наукам, вы относитесь к ритуалам отстранённо или даже неодобрительно. Эта способность не даёт вам возможности проводить магические обряды или призывать потусторонних существ. И то, и другое в вашем понимании — зло и стезя Эзотерристов. Магия ослабляет защитный барьер между реальностями и влияет на психическое здоровье сектанта. Вы можете прикинуться последователем культа, чтобы поучаствовать в ритуале. Но даже в таком случае ваши действия не вызовут паранормальных последствий. Более того, ваше присутствие может предотвратить успешное завершение ритуала Эзотерристов.

Все персонажи, созданные для игры по сценариям Эзотерристов, получают способность **оккультные науки** с рейтингом 1 бесплатно.

Предусмотрительность

Вы с ходу понимаете, что наверняка пригодится в той или иной миссии, и собираете всё необходимое по списку. Если у вас есть доступ к вашему снаряжению, вы можете предоставить команде любой предмет, необходимый для разрешения сложной ситуации. Вы проходите простую проверку (см. стр. 57), и при успехе этот предмет оказывается в вашем списке. Вам не нужно проходить проверки заранее; если возникает необходимость, вы можете заглянуть в свою сумку (*если, конечно, она у вас под рукой*).

Предметы, необходимость которых во время расследования паранормальных явлений очевидна, по умолчанию есть в наличии и не требуют проверки предусмотрительности. Вам обязательно понадобятся: блокнот, ручка или карандаш, ноутбук, электронная записная книжка с доступом в Интернет, флэшка, мобильный телефон, различные виды плёнки, инструменты и прочее оборудование, оружие, фонари различных размеров, сигнальные огни, батарейки, лупы, градусники и простые звукозаписывающие устройства.

Использование традиционных средств по борьбе с нечистой, таких как распятия, святая вода и серебряные пули, вызывает серьёзные споры в Ordo Veritatis. Ваше мнение по этому вопросу и, соответственно, наличие этих предметов в вашем списке необходимых вещей, отражает ваше отношение к сверхъестественному. Является ли всё, выходящее за рамки нормального, делом рук Эзотерриорристов, или существуют другие мистические силы? Решите это для себя и подготовьтесь к расследованию с учётом ваших взглядов.

Другие способности подразумевают наличие у сыщика предметов, необходимых для использования этих способностей. Персонажи со способностью **первая помощь** носят с собой походную аптечку, фотографии не расстаются с камерами. Если у вашего персонажа развита **стрельба**, вы берёте с собой огнестрельное оружие, и так далее. **Предусмотрительность** не распространяется на эти предметы и приспособления. Она относится к предметам общего назначения, которые могут внезапно понадобиться для расследования, и необычным предметам, которые несомненно очень помогут в неожиданных ситуациях, возникающих по ходу игры.

Предметы, которые вы сможете таким образом извлекать из рюкзака, зависят не столько от рейтинга или запаса пунктов способности, сколько от его уместности в рамках повествования. Если ведущий считает, что какая-то вещь будет выглядеть странно, вам не нужно кидать кубик. У персонажа этого предмета просто нет. Любая вещь, которая вызывает смех у товарищей, вероятно, выходит за рамки допустимого.



Обычные расследования

Структура сценария, описанная выше, предполагает, что вы используете истории из мира Эзотерристов или другие оккультные сюжеты.

Обычные детективные сценарии допускают выстраивание более простой структуры. Плохие парни могут всё ещё продумывать свой зловещий план или залечь на дно после первого преступления в надежде на то, что детективы их не поймают. В таких случаях не нужно раскрывать масштабный заговор. Чтобы одержать победу и успешно завершить расследование, детективам необходимо раскрыть одно конкретное дело. Кульминационной сценой в таком случае может стать допрос подозреваемого и его признание или получение от него информации, достаточной для подтверждения его виновности.

Ваш ведущий выстраивает детективный сценарий, в который вписывается преступление, зловещий заговор, стоящий за ним, и цепочка улик, которая приведёт героев к цели.

Начало дела

Это событие, скорее всего ужасное преступление, которое привлекло внимание Ordo Veritatis. Примеры:

- вы обнаружили тело жертвы, убитой сверхъестественными силами, возможно, неким существом;
- обнаружено тело жертвы, очевидно убитой во время проведения ритуала;
- вы стали свидетелем паранормального явления или увидели какое-то ни на что не похожее существо;
- смерть члена или союзника Ordo Veritatis, которая на первый взгляд кажется естественной.

Зловещий заговор

Эта часть определяет, кто ваши враги, что они уже успели совершить, что они собираются делать, и как начало дела увязывается с общей картиной. Ведущий также продумывает, что именно персонажам необходимо сделать, чтобы помешать претворению зловещего плана в жизнь. Именно эти действия, позволяющие остановить плохих парней и привести историю к счастливому концу, являются условиями победы героев.





Проверки

Необходимость прохождения проверки возникает, когда результат использования способности ставится под сомнение. Проверки проводятся только для общих способностей. В отличие от попыток найти новые улики, применение общих способностей далеко не всегда успешно. Провал может вызвать ужасные последствия, а успех — помочь в вашем расследовании.

Но даже когда речь идёт об общих способностях, ведущий должен проводить проверки только в драматических и важных сценах или в ситуациях, требующих особых усилий. В большинстве случаев использование общих способностей предполагает автоматическое получение нужного результата и возможные преимущества в случае траты пунктов из запаса, как и при использовании исследовательских способностей.

Существует два вида проверок: простые проверки и состязания.

Простые проверки

Простые проверки осуществляются, когда персонаж пытается совершить действие без явного сопротивления со стороны другого персонажа или окружающей среды. Например, вы едете по опасной дороге, прыгаете с обрыва в воду, тайком пробираетесь в охраняемое здание, перевязываете рану, стреляете, отключаете систему безопасности или пытаетесь не потерять рассудок, увидев надвигающегося на вас ужасного монстра.

Ведущий определяет сложность выполнения того или иного действия и назначает уровень сложности от 2 до 8, причём 2 означает, что, скорее всего, у вас всё получится, а 8, — что задание практически невыполнимо. Игрок кидает кубик, и если результат броска равен или больше указанной сложности, персонаж успешно выполняет задуманное. Перед броском игрок может потратить любое количество пунктов из запаса соответствующей способности и прибавить их к результату броска. Если игрок забыл оговорить перед броском, сколько пунктов из запаса он тратит, то к значению на кубике ничего не прибавляется.

Броски кубиков

Для всех проверок по правилам СЫЩИКА используют одну обычную шестигранную игральную кость — кубик.



Успех при провале

Если преодоление какого-либо препятствия с использованием общей способности необходимо, чтобы перейти к ключевой сцене, считайте, что персонажи с ним справляются в любом случае, но провал при проверке ведёт к каким-то отрицательным последствиям. Например, персонаж кое-как перелезает через стену, но получает ранение или травму, его засекают камеры системы безопасности, он отравлен или за ним следят и т. д. Это правило не защищает персонажей от потери пунктов здоровья и самообладания.

жизнь персонажей. Для нагнетания атмосферы ведущий никогда не сообщает игрокам, какой уровень сложности он присвоил какому-либо действию.

Если ведущий использует правила СЫЩИКа для историй в других жанрах или желает смягчить изначальную зловещую и гнетущую атмосферу сценария, он может сообщать игрокам уровень сложности.

Проверка представляет собой единственную и лучшую попытку персонажа совершить какое-либо действие. Если что-то не удалось, вы не можете просто попытаться ещё раз, не предприняв других действий, направленных на увеличение шансов на успех. Если ведущий разрешил пройти проверку ещё раз, вы должны потратить больше пунктов из запаса, чем во время

В игровом мире трата пунктов из запаса способности означает особое усилие и сосредоточение со стороны персонажа, и эти усилия он может прилагать ограниченное количество раз за время игры.

Стиг собирается залезть на высокую стену, чтобы посмотреть, есть ли за ней существа из мира неизбывного ужаса. Ведущий хочет, чтобы вся группа оказалась по ту сторону стены, поэтому назначает сравнительно низкий уровень сложности 3. У Джастина, играющего детектива Стига, на тот момент имеется полный запас пунктов атлетики, равный 8. Он решает, что сейчас ему как никогда нужна победа, и тратит половину пунктов на это действие. Затем он получает 5 на кубике. К этому значению прибавляются 4 пункта, потраченные из запаса, и конечный результат равен 9. Проявив впечатляющие акробатические таланты, Стиг перелезает через стену.

«Эзотерристы» задумывались как жестокая и беспощадная игра в жанре хоррор. Потеря пунктов из запаса сильно осложняет

Как сделать сюжет особенно эзотеррористическим

Игровой мир эзотеррористов необычен тем, что он умышленно ограничен. Большинство игровых миров предлагает огромное количество самых разнообразных сценариев для кампаний (хотя обычно большинство предпочитает «вариант по умолчанию»). С этой точки зрения наш игровой мир — скорее небольшой клочок земли, выделенный под определённые цели, а не целый мир для ролевой игры. Если вам больше интересен другой мир для игр в жанре хоррор, вы можете подогнать под него материалы и технику Эзотеррористов с минимальными потерями. Но всё же существует несколько отличительных особенностей формулы эзотеррористов, которые стоит сохранить, потому что с ними игра получит особенное очарование.

с небольшими автономными группами террористов, которые ничего не знали о других группировках. Однако в отличие от Аль-Каиды, никто не знает, кто стоит во главе эзотеррористов, и где находится их штаб.

Лидеры ячеек действуют достаточно автономно. Не исключено, что кто-то из руководства будет присматривать за ходом операции и вносить необходимые коррективы. Однако если рядовых сектантов поймают, вряд ли они много расскажут о вышестоящих эзотеррористах. Многие ячейки с руководством движения связывает только идеология. Несмотря на непрерывающееся противодействие ОУ, любой псих, имеющий доступ к Интернету, может найти в нём пропаганду эзотеррора и достаточно вдохновляющих статей, чтобы начать собственную операцию против человечества. Среди таких одиночных последователей преобладают испорченные и богатые люди, в руках которых могут оказаться любые необходимые для вашего сюжета ресурсы. Если вы хотите, чтобы операцию эзотеррористов замыслили деревенщины из такой глуши, где едва ли есть водопровод, то система СЫЩИК позволяет создать и подобный сценарий.

Сценарий по заголовкам

Элементы хоррора становятся ещё более пугающими, если идут рука об руку с узнаваемыми явлениями из повседневной жизни. Мир эзотеррористов — это мир, где события, оглашённые в вечернем выпуске новостей, частенько имеют зловещее значение для тех, кто умеет читать между строк.

Вариативные

Вариативные сцены предоставляют персонажам игроков информацию, которая будет полезной для понимания общего замысла врагов и продолжения расследования, но не является необходимой для завершения дела. Например, какие-то интересные детали или дополнительные сведения. Или та же информация, что и в основных сценах, но преподнесённая под другим углом. Третий вариант — эта информация может помешать расследованию пойти по неверному пути. Зачастую эти данные достаточно важны, т.к. они позволяют персонажам игроков сузить область поиска, даже если они, строго говоря, не ведут к следующей ключевой улике.

Реакция противников

Эти опасные или грозящие неприятностями сцены представляют собой результат работы персонажей ведущего, направленных на пресечение дальнейших успешных действий группы сыщиков. Как правило, в сцене происходит драка, перестрелка или какой-нибудь политический скандал,

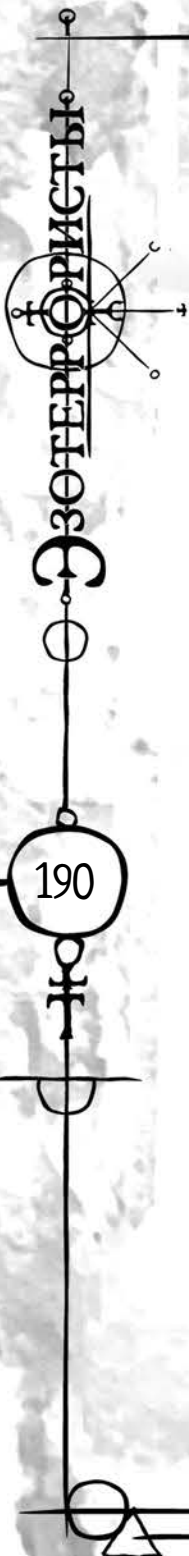
Как подать информацию

В ключевой сцене, как правило, помимо ключевой улики содержится масса побочных сведений. Эти факты могут помочь персонажам игроков в понимании общего заговора или наоборот помешать расследованию, отвлекая внимание детективов на несущественные мелочи. Создавая сцену, вы должны предположить, какими вопросами будут задаваться агенты ордена и какие ответы им дать, исходя из их высокой квалификации.

Не стоит делать все улики доступными без траты пунктов. Сыщикам придётся заплатить, если:

- сведения явно мистического характера;
- информация не вполне ясна, или её связь с расследованием не очевидна;
- сыщики получают эти данные быстрее, чем могли бы;
- они приобретают какое-то другое полезное преимущество.

Если трата пунктов не даст персонажу возможности почувствовать себя героем дня или других преимуществ, то стоит сделать эту информацию бесплатной (*самое главное в игре — чтобы игроки почувствовали, что каждая трата пунктов из запаса того стоит*).



Принцип гибкого участия не является специфическим ноу-хау для игр в детективном жанре. Большинство игроков, попробовавших классические игры по зачистке подземелий, также шли на различные ухищрения, чтобы использовать редкие способности отсутствующих персонажей. В то же время, если дело доходило до эпического сражения, отсутствующие герои оставались за кадром.

Правила СЫЩИКА и проверки

Как и во всех других играх, где персонажам нужно проходить проверки, чтобы добыть ту или иную улику, игроки описывают логическую последовательность действий, которые могут привести к получению информации, прямо или косвенно указывая, какая при этом будет использоваться способность. В традиционной модели за этим следует проверка навыков, и в случае успеха ведущий предоставляет игрокам нужные факты. В правилах СЫЩИКА мы опускаем этот момент, но только его.

— ТРАДИЦИОННАЯ МОДЕЛЬ:

Игрок: Я обследую тело, чтобы выяснить причину смерти.

Ведущий: Пройди проверку судмедэкспертизы.

Игрок: Прошёл.

Ведущий: Убитому нанесли сильный удар тупым предметом по затылочной части черепа. Под его головой растеклось кровавое пятно.

— ПРАВИЛА СЫЩИКА:

Игрок: Я обследую тело, чтобы выяснить причину смерти.

Ведущий (сверяется со списком, чтобы убедиться, что у персонажа есть способность судмедэкспертиза): Убитому нанесли сильный удар тупым предметом по затылочной части черепа. Под его головой растеклось кровавое пятно.

Ни в одной из этих моделей игроки не хватаются за листы с описанием их персонажей, как только начинается новая сцена, и не орут дурным голосом: «Антропология! Археология! История искусств! Сбор улик!» Они сами понимают, что такое поведение выглядит, как минимум, странно, и, что ещё хуже, делает игру скучной и глупой. К тому же таким образом они не добьются от ведущего нужной информации ни в одной из моделей.