

## СОДЕРЖАНИЕ

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

Жуткий мир, описание которого вы найдёте на страницах этой книги, впервые был представлен в «Книге Неизбывного ужаса» — дополнении для системы d20, выпущенном в 2005 году издательством Pelgrane Press. Элементы этой вселенной в несколько изменённом виде появляются в игре «Эзотерристы», которую вы можете приобрести на сайте «Studio 101».

## О ЧЁМ ЭТА ИГРА?

Игра «Страх как он есть» открывает двери в мир, полный безумия и жестокости. Игрокам предстоит взять на себя роли обычных людей — таких же, как и они сами, которые сталкиваются с проявлениями сущностей из Внешней тьмы. Это кошмарная реальность, сама природа которой чужда нашему миру. Однако использование именно этой мифологии вовсе не обязательно. Игра написана таким образом, чтобы дать возможность воплотить классические сюжеты фильмов и книг в жанре хоррор, и легко адаптируется под любую из них.

«Страх как он есть» прекрасно подходит для игр на одну встречу, поскольку именно такой формат больше всего соответствует классическим фильмам ужасов. Однако точно так же её можно использовать для продолжительной кампании, в которой герои всё больше узнают о тёмной и зловещей стороне привычной реальности. С течением времени они становятся искуснее в борьбе с потусторонними силами или же всё глубже погружаются в пучину безумия и приближаются к неминуемой гибели.

«Страх как он есть» использует адаптированную версию игромеханики СЫЩИК. Впервые она была представлена в «Эзотерристах» — ещё одной игре в жанре мистического ужаса. Однако в «Эзотерристах» главные герои — это члены тайной международной организации, специалисты высшей категории. По долгу службы они сражаются с силами Внешней тьмы и стремятся помешать планам оккультной структуры, которая пытается использовать эти силы для собственной выгоды.

Если вы предпочитаете процедурные детективы с элементами мистики, возможно, вам больше подойдут именно «Эзотерристы», и их подход к мифологии Неизбывного ужаса, описанной в этой книге. Если «Эзотерристы» по своему стилю больше напоминают сериалы «Тысячелетие», «Секретные материалы» или «Константин», то «Страх как он есть» ближе к таким вещам, как «28 дней спустя», «Лихорадка» и «В пасти безумия».

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

### Создание персонажа — краткая сводка

- Отталкиваясь от вводной, обозначьте концепцию персонажа (может совпадать или не совпадать с выбранным клише).
- Выберите **фактор риска**.
- Опишите свой самый ужасный поступок (ведущий может отложить решение этого вопроса на одну или две игровых встречи).
- Распределите пункты способностей.
- Опишите **факторы самообладания** своего персонажа.
- На первой встрече, после того как все игроки опишут своих персонажей, выберите того, который вам нравится больше всего (симпатия) и того, который наиболее неприятен (антипатия). Пропустите этот шаг, если персонажи ничего не знают друг о друге до начала игры.

Персонажи игры «Страх как он есть» в начале истории — самые обычные люди, пребывающие в неведении о сверхъестественных силах, действующих в их мире. Специфический жизненный опыт в некоторой степени подготавливает персонажа к столкновению с опасностью, но этот же опыт может сделать его самонадеянным, что не раз поставит его жизнь под угрозу.

Даже если герой получил армейскую или полицейскую подготовку, он всё равно является относительно неопытным. См. врезку.

### Вводная

Перед началом игры ваш ведущий, скорее всего, в двух словах расскажет, во что вам предстоит играть и от чего отталкиваться при создании персонажей. Вводная объясняет, что связывает героев истории, и задаёт рамки, в которых вы будете их описывать.

Вот примеры возможных вводных:

- вы все студенты одного колледжа;
- вы все пассажиры круизного лайнера;
- вы служили в одной воинской части;
- вы все всегдагатаи одной хипстерской кофейни в богемном районе;
- вы пациенты и обслуживающий персонал психиатрической лечебницы.

### Концепция

Первый шаг в создании персонажа — выбор **концепции**. Это фраза, которая кратко и ёмко описывает вашего героя. В идеале она состоит из двух слов: прилагательного и существительного. Существительное говорит о том, какое первое впечатление складывается о персонаже, прилагательное усиливает и дополняет это впечатление новыми деталями. Впрочем, это не единственный вариант, и вы вольны импровизировать.

Примеры концепций: меланхоличный секретарь, замкнутый рокер, мечтательный клерк, впечатлительный коллекционер комиксов, бесстрастный журналист, нервозная актриска, депрессивный бухгалтер, спивающийся писатель, высокомерный торгаш, нескладный семинарист, бойкая официантка, блаженный бездельник, обаятельный пройдоха.

Если ведущий не обговорил иного, предполагается, что действие игры происходит в нашей повседневной реальности. Поэтому если вы предполагаете, что пассажиры вашего круизного лайнера — это ниндзя-убийцы из древнего клана воинов тени, вспомните о том, что в современном мире такие персонажи будут выглядеть несколько... странно.

Также рекомендуем посоветоваться с ведущим перед созданием персонажа, чей жизненный опыт включает посвящение в оккультные знания или столкновение со сверхъестественными сущностями. Зачастую ведущие игр по книге «Страх как он есть» предпочитают иметь дело с персонажами, которые не имеют ни малейшего представления о том, что чудовища действительно существуют в их мире.

Ведущий может решить, что концепция созданного персонажа не вписывается в сюжет игры. В этом случае постарайтесь вместе поработать над тем, чтобы сохранить образ персонажа, которого вы хотите играть, но в то же время адаптировать его для конкретной игры.

## КЛИШЕ

Многие игроки при создании персонажей сталкиваются со специфичной проблемой: они легко придумывают героев эпического фэнтези или космической оперы, но впадают в ступор, когда речь заходит о людях, которых можно каждый день встретить на улице. Чтобы облегчить их задачу, ниже приведён список **клише**, которые чаще всего встречаются в фильмах ужасов.

Внимательный читатель заметит, что те же самые стереотипы используются и в молодёжных комедиях. Причина в том, что целевая аудитория у фильмов обоих жанров примерно одинаковая, так что не стоит удивляться. Многие игровые группы дорабатывают эти образы, наделяют их глубиной и «серьёзностью». Можно сделать персонажей старше лет на десять или около того. Так появляются необычные персо-

нажи вроде возмужавшего **задиры** или увядающей **красотки**. Вариантов множество.

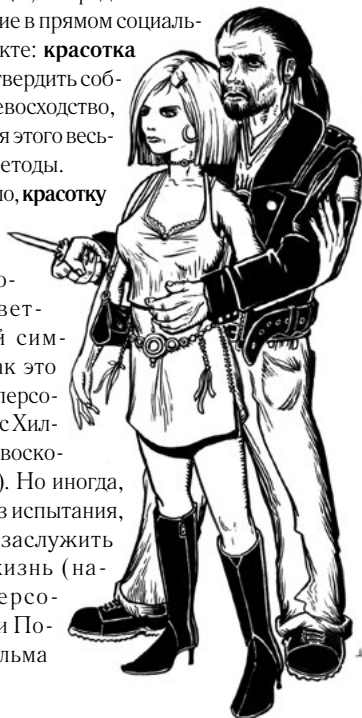
## Умница

Она ведёт себя куда скромнее остальных девушек в группе, да и к сексу относится осмотрительнее. Она умна, осторожна, а в критической ситуации способна проявить решимость и твёрдость характера, за счёт чего становится последним призом тёмных сил, которые преследуют группу. Проще говоря, по закону жанра она умирает последней. Примером этого типажа является персонаж Эмили Кёртис из фильма «Хэллоуин».

## Красотка

Её легко узнать: вызывающе одевается, ведёт себя соответственно и никогда не прочь по-быстрому перепихнуться. Обычно её образ противопоставляется образу **умницы**, и нередко это находит отражение в прямом социальном конфликте: **красотка** стремится утвердить собственное превосходство, используя для этого весьма грубые методы.

Как правило, **красотку** ждёт ужасная смерть в сцене, пронизанной ветхозаветной символикой (как это случилось с персонажем Пэрис Хилтон в «Доме восковых фигур»). Но иногда, пройдя через испытания, она может заслужить право на жизнь (например, персонаж Франки Потенте из фильма «Крип»).



## Как потратить пункты?

Если вы новичок в системе и сомневаетесь в том, как распределить пункты способностей, следуйте простым рекомендациям:

- В случае исследовательских способностей изучите их список всей группой и убедитесь в том, что каждая способность есть хотя бы у одного персонажа. После этого оставшиеся пункты можно тратить по своему вкусу. И не забывайте следить за тем, чтобы ваш выбор соответствовал концепции: к примеру, **детективу** или **бойцу** не помешает потратить дополнительный пункт или два на **полицейский жаргон** и **сыскное дело**.

- В случае общих способностей рекомендуется вложить по 8-12 пунктов в **здоровье** и **самообладание**. После этого можно выделить три или четыре способности, в которых персонаж действительно хорош, и вложить в каждую ещё по 8 пунктов или около того. Оставшиеся пункты распределите на своё усмотрение. Если сомневаетесь, берите **бегство**. **Детективу** или **бойцу** стоит сконцентрироваться на таких способностях как **драка**, **стрельба** и, в меньшей степени, **атлетика**, **вождение** и **проникновение**. Персонажам с мистическим даром следует уделить особое внимание именно мистической способности. Возможно, даже вложить в неё максимальное количество пунктов.

Рекомендации для общих способностей относятся к вполне «стандартным» персонажам, которых будет удобно играть. Не стесняйтесь отступать от них, если это необходимо для создания необычных и ярких образов. К примеру, если ваш персонаж — мастер выживания, который способен вынести любые мучения, вложите по максимуму в **здоровье**. А если он немного не в своём уме, сэкономьте на **самообладании** и т. д.

## СПОСОБНОСТИ

В начале игры для создания каждого персонажа выделяется по 60 пунктов на общие способности. Количество пунктов исследовательских способностей зависит от числа игроков и определяется по следующей таблице:

Число игроков	Количество пунктов
2	16
3	12
4+	10

Игроки, которые присоединились к игре позже остальных (или могут присутствовать на играх лишь эпизодически), получают равное со всеми количество пунктов, однако они не учитываются в подсчёте участников игры.

Независимо от числа игроков, каждый из них получает по 60 пунктов на общие способности. Кроме того, они бесплатно получают по одному пункту в рейтингах **здоровья** и **самообладания**. Если персонаж не является основным **бойцом** группы, он может вкладывать пункты в способность **бегства** в соотношении 1:2. Каждый вложенный пункт увеличивает рейтинг на два. Так что если сомневаетесь, в какую способность вложить оставшиеся очки, выбирайте **бегство**.

### Ограниченный доступ к способностям

Доступ к некоторым исследовательским способностям ограничен. Вы не можете вкладывать в них пункты при создании персонажа, если вы не являетесь **детективом** или основным **бойцом** группы. Вы в праве сделать это в процессе игры, но только в том случае, если сумеете должным образом обосновать, как персонаж овладел этим умением. Возможно, он проходил специальные курсы или успел чему-то научиться у другого героя.

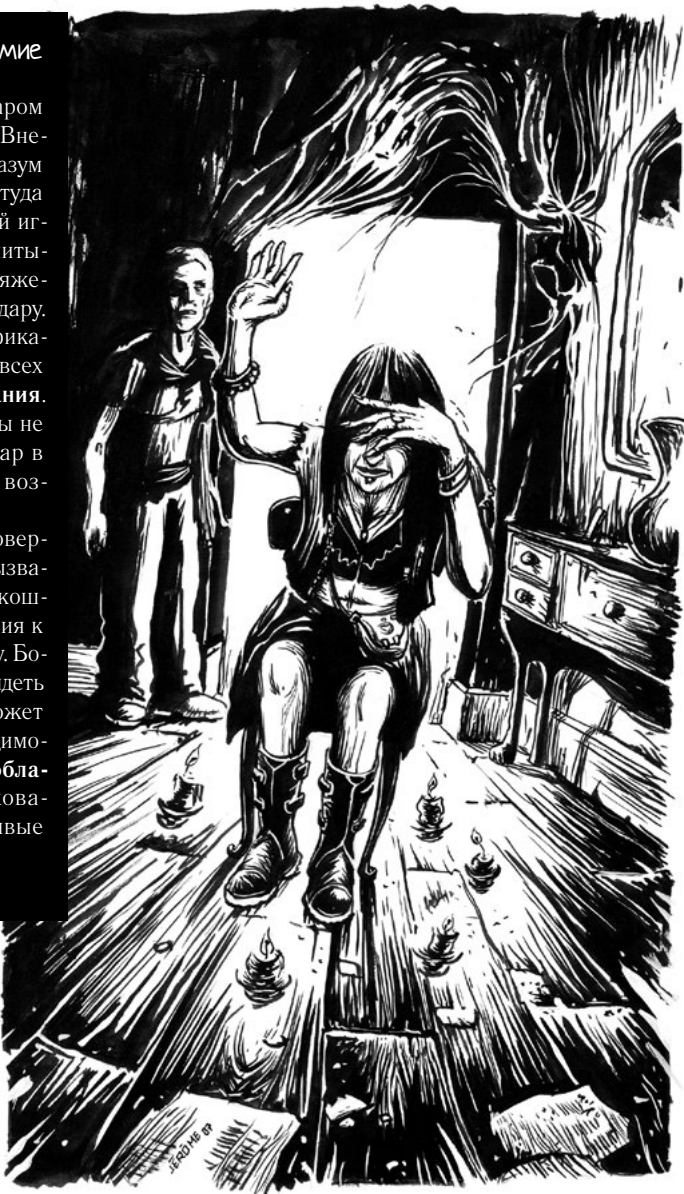
В случае общих способностей ограниченной доступности вы (не являясь основным **бойцом** группы) можете позволить себе рейтинг способности, не превышающий половину рейтинга той же способности **детектива** / **бойца** (округление в большую сторону). Это правило действует как при создании персонажа, так и во время игры.

## Мистический дар и безумие

Обладание мистическим даром превращает в вас маяк для Внешней тьмы и оставляет ваш разум открытым для исходящих оттуда вибраций. В течении каждой игровой встречи ведущий подсчитывает, сколько раз на её протяжении вы обращались к своему дару. Это число становится модификатором уровня сложности для всех ваших проверок **самообладания**.

Даже в том случае, если вы не используете мистический дар в этой сессии, их сложность возрастает на единицу.

Это относится ко всем проверкам — даже тем, которые вызваны встречаей с обыденными кошмарами и не имеют отношения к чему-то сверхъестественному. Более того, ваша способность видеть то, что недоступно другим, может поставить вас перед необходимостью новых проверок **самообладания**, от которых застрахованы ваши менее восприимчивые товарищи.



## Прорицание

Обычные расследования восстанавливают обстоятельства прошлого, однако ваш мистический дар позволяет больше узнать о событиях, которые ещё не произошли. Обычно это похоже на яркие сны наяву: вы видите и слышите то, что должно случиться. Иногда вы даже способны ощущать запахи, вкус и резкие перепады температур — сильный жар или холод. Вы чувствуете это так, будто лично были там. В зависимости от расследования и ситуации, вы можете видеть всё с точки зрения стороннего наблюдателя или же быть в центре событий, — возможно, даже в роли самой жертвы катастрофы, которую вы предсказываете.

Насколько вы можете судить по своему опыту, будущее не предопределено. События, на которые вы не сумели повлиять (даже косвенно), как правило, происходят в соответствии с вашим видением. Однако если вы можете что-то предпринять и пытаетесь предотвратить увиденное мрачное будущее, есть шансы, что вам удастся это сделать.

Для использования этой способности вы должны сформулировать вопрос, в котором был бы точно указан интересующий вас период времени:

- Что произойдёт сегодня на вечеринке?
- Что случится, если я открою эту дверь?
- Чем будет заниматься убийца этим вечером?

После того, как вы задали вопрос, вы входите в транс и пытаетесь найти на него ответ. Базовая сложность использования этого дара равна 4, однако она может меняться в зависимости от ситуации:

Ситуация	Модификатор сложности
В видении только самые обычные события, или оно не содержит полезной информации	+3
В события грядущего вовлечены сущности из Внешней тьмы	+2

В события грядущего вовлечён Незнакомец	+3
Последствия этого события зависят от большого числа вовлечённых людей и сил	+1
Вы уже видели это событие и пытались его изменить	-1 к сложности первой попытки

Вы не сможете получить ответ на вопрос о каких-то абстрактных событиях или о неопределённом временном интервале. Вопросы вроде этих задавать бесполезно:

- Кто совершил это преступление?
- Что станет причиной моей смерти?
- Здесь есть ещё что-нибудь интересное?

По большей части ваши видения размыты и туманны (возможно, оно и к лучшему), и вы не всегда можете точно сказать, к примеру, кто или что расчленило вашего дядюшку циркулярной пилой. Иными словами, **прорицание** не может обеспечить вас новой ключевой уликой или подробной информацией о расследовании, которой вы ещё не располагаете. Вместо этого оно даёт понять, что стоит на кону и какова цена вашей ошибки. К примеру, если вы уже узнали другими способами, что школьный уборщик Леон редко расстаётся со своей циркулярной пилой, вы, вероятно, поймёте, что это человек из вашего видения. Если же нет, вы просто будете знать, что должно произойти нечто ужасное. Вы можете это предотвратить, но личность убийцы вам по-прежнему неизвестна.

В противном случае игроки будут сталкиваться с тем же сюжетным изъяном, который вы могли видеть в сериалах о детективах с экстрасенсорными способностями. Вся кропотливая работа и ведение расследования оказываются ненужными, и главные герои, по сути, просто ждут, когда же провидца озарит решением загадки.





### Поиск улики

Искать улики просто. Всё, что вам нужно, это: (1) перейти к сцене, где можно получить нужную информацию; (2) иметь нужную способность, чтобы найти улику; (3) сказать ведущему, что вы используете эту способность. Если вы будете соблюдать эти условия, вы всегда сможете получить интересующие вас сведения. Успешность поиска улик не зависит от бросков кубика. Если вам нужна подсказка, вы её получите.

Вы можете чётко обозначить, чего вы пытаетесь добиться: «Я использую **естествознание**, чтобы понять, что именно за кости мы откопали.» Либо же вы вправе указать лишь общее направление ваших поисков: «Я использую **исследовательскую работу**, пытаясь собрать больше информации об этой заброшенной больнице». Если ваше действие соответствует условию нахождения улики, предусмотренной сценарием игры, ведущий предоставит вам искомую информацию.

Многие улики можно получить вообще без использования исследовательских способностей — достаточно просто оказаться в нужном месте и посмотреть в нужную сторону. Не обязательно быть профессиональным сыщиком, чтобы найти кровавый след на ковре в гостиной или заметить светло-бежевый конверт, приклеенный снизу стола в ближайшем баре. Для нахождения таких улик игрокам не требуется применение каких-то особых навыков.

Когда игроки говорят, что обыскивают место в поисках улик, они осуществляют так называемый простой поиск. Для его выполнения в своей заявке игрок должен достаточно точно определить место в рамках сцены, в котором он производит поиск:

- Я заглядываю в выдвижные ящики письменного стола;
- Хм, я внимательно рассматриваю ванну, есть что-нибудь интересное?
- Чур, я обыскиваю аптечку!

С другой стороны, персонажи, которые обладают подходящими способностями, могут получить улики, даже если не заявляют поиск в конкретном месте. К примеру, используя способность **сыскное дело** (или её аналог из другого игрового мира СЫЩИК), персонаж получает улику, просто если оказывается в нужном месте и заявляет, что он ищет здесь улики.

*Студентка колледжа Сьюзи Корел приходит в больницу, чтобы навестить Дженнифер Кэйс, которая находится в тяжёлом состоянии. Несколько дней назад её старшая сестра Эми покончила с собой (во всяком случае, считается, что всё было именно так) на глазах Дженнифер, и с тех пор та сама не своя. Эми была лучшей подругой Сьюзи. И Сьюзи хочет понять, что с ней случилось на самом деле.*

*Однако когда она встречается с Дженнифер, та затравленно смотрит на неё из-за стола, заваленного бумагой и цветными карандашами. Она определённо слишком напугана, чтобы с ней можно было поговорить.*

райтесь, чтобы они воплощали в себе современные страхи и тенденции, связанные с насилием, сексом или безумием — именно так вы сможете наиболее сильно воздействовать на своих игроков.

Мифология Неизбывного ужаса описывает существ, обитающих во Внешней тьме — жуткой, невообразимой и враждебной нашему миру реальности. Эти чудовища пересекают границу между мирами, движимые простейшими мотивами: поиском пищи или новых жертв для своих кошмарных игр.

В этом разделе описано несколько монстров из Внешней тьмы, которые могут встретиться вашим героям. Ещё больше подобных существ вы найдёте в «Книге Неизбывного ужаса» и в виде отдельных дополнений на сайте Студии 101.

У описываемых существ нет параметра **самообладания**. С точки зрения любого человека они изначально абсолютно безумны.

## НЕЗНАКОМЕЦ

*Я сидел за столиком напротив него.*

*Чашка дрожала в моих руках, расплёскивая вокруг содержимое. Я заказал кофе, чтобы хоть немного успокоиться и ощутить в руках что-то привычное и знакомое. Но напиток выглядел как мерзкая бурая жижа, и сама мысль о том, чтобы выпить его, вызывала приступ тошноты. Чашка тоже была странной — я даже не знаю, была ли она керамической или пластиковой, она выглядела как часть вселенной пришельцев. Не помню, клал ли я в кофе сахар или нет.*

*Вокруг сидело много людей, они громко говорили, даже смеялись, но всё это выглядело насквозь фальшивым. Всё это нужно было лишь для того, чтобы скрыть, что они не видят Его. Их голоса казались такими громкими и неприятными, а слова резали слух. Неужели это всё игра? Мне надоело это, надоела эта фальшивая реальность, надоело, что мир раскалывается на части, как разбитая тарелка, что лица людей исчезают, когда я говорю с ними.*

